Narrativa Gráfica con historia



PEDRO CIFUENTES - @KRISPAMPARO

CFR FERROL centro de formación e recursos


CRUNC!


CRUNC!
PROFESSOR DE SOCIALS ESO


DIBUIXANT DE CÒMICS
PROFESSOR DE SOCIALS ESO
CRUNC!

19 de diciembre

DESPERTEMOS el

SENTIDO DE LA MARAVILLA

Querido Diario Educativo

Hoy he estado liado con una charla que tengo mañana. Me pregunto...

¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI?

¿Cuál es su motor?

¿Qué nos hace confiar en ella?

PEERO...

EN EL MUNDO REAL

EDUCACIÓN S.XXI

Y me la imagino tal que así...

OOOH

CIFUENTES @KRISPAMPARO

UN UNICORNIO VOLADOR que lanza arcoíris...

UNA QUIMERA Y UN

OBJETIVO

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD

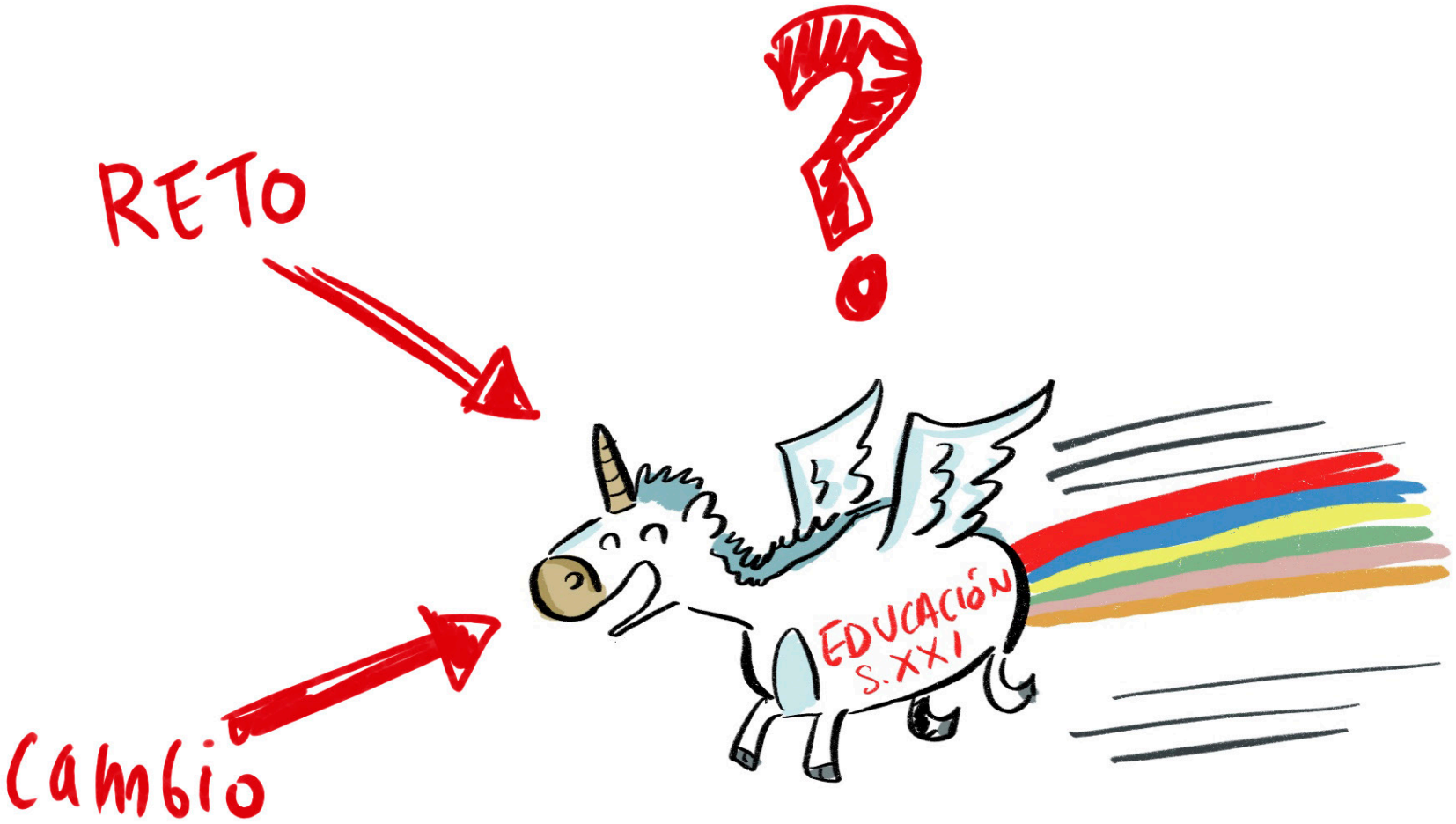
ODS 04

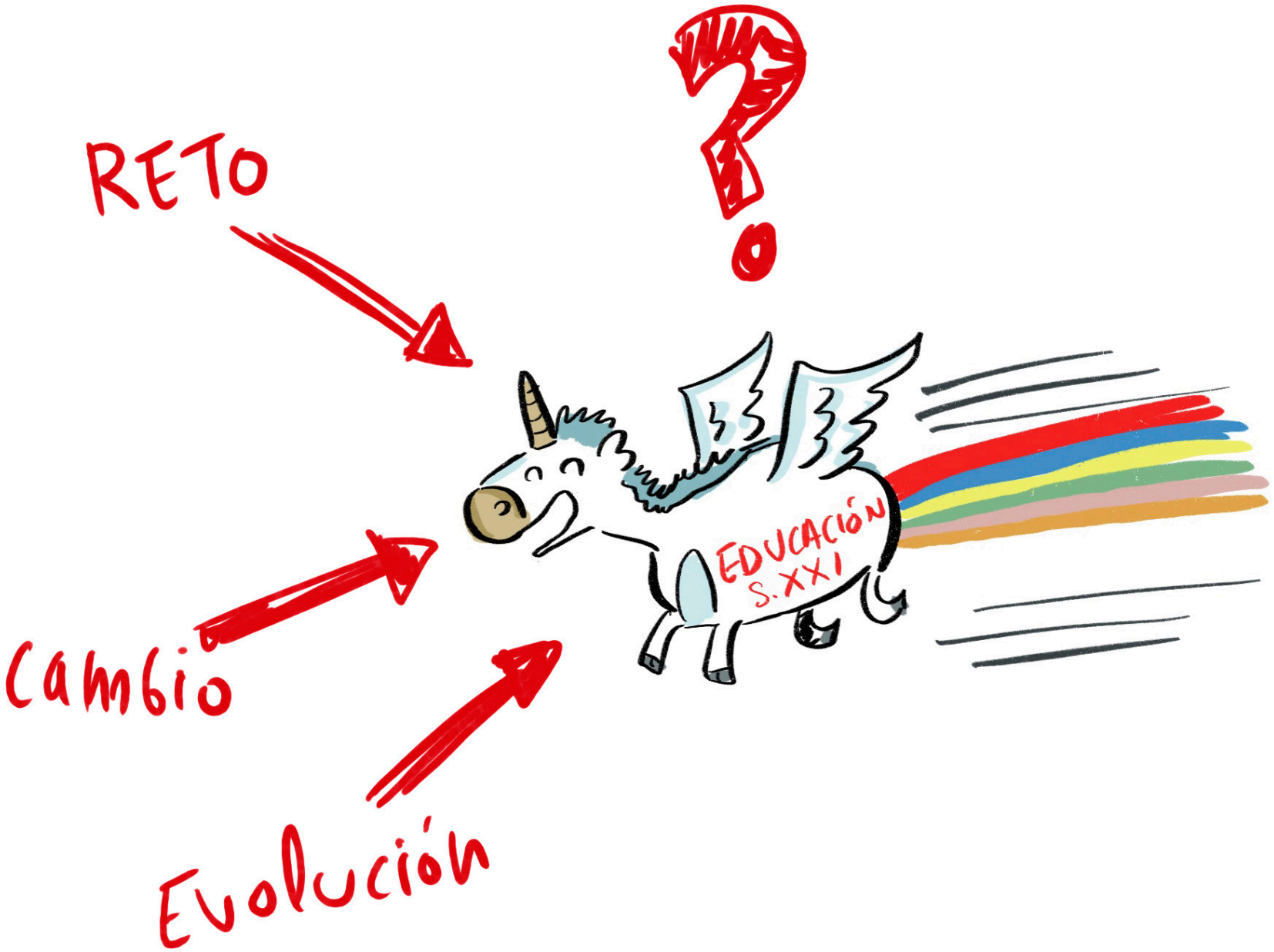
GARANTIZAR UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA, EQUITATIVA Y DE CALIDAD Y PROMOVER OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE DURANTE TODA LA VIDA PARA TODOS

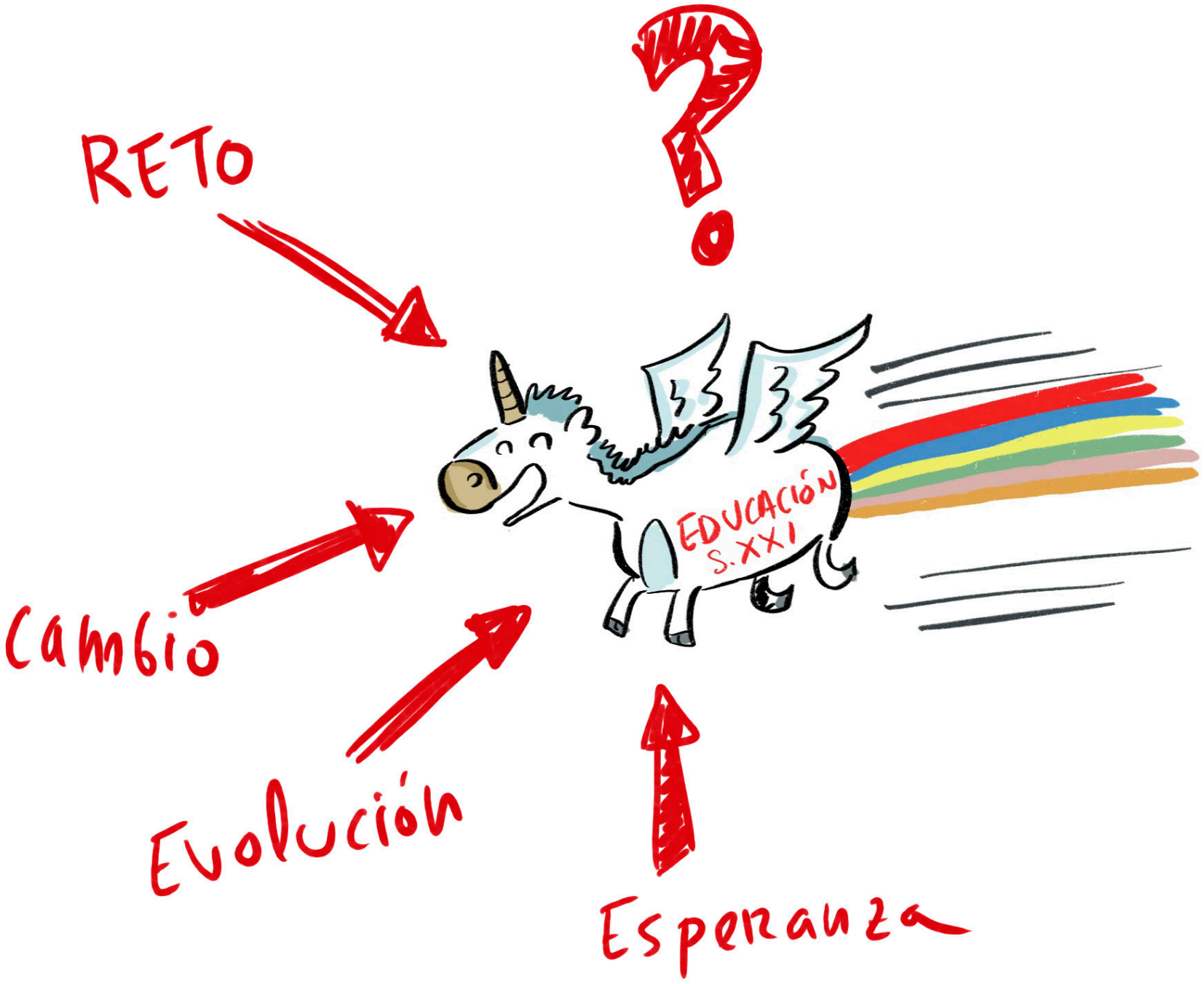
EDUCACIÓN + COMPROMISO = CAMBIO

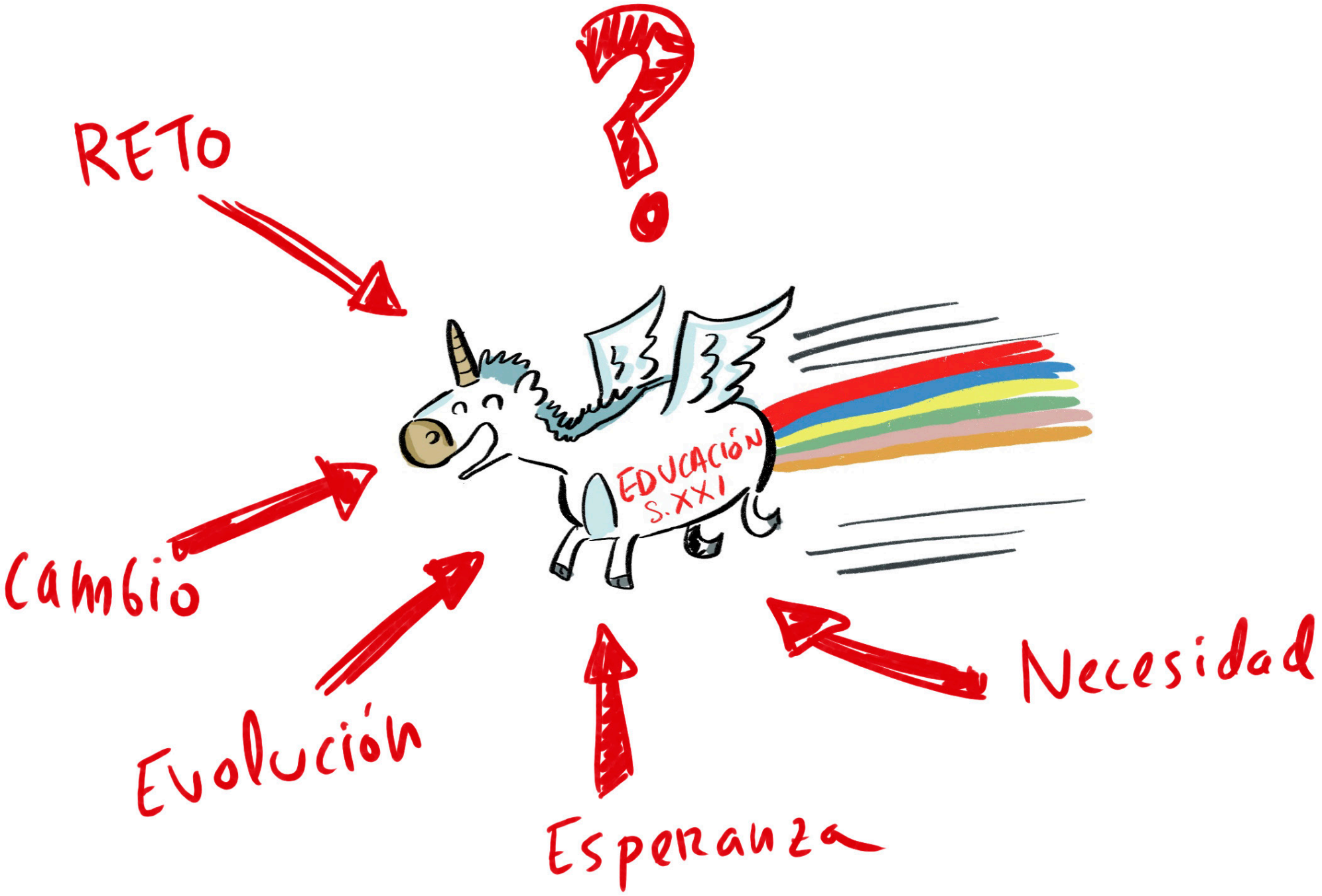

EDUCACIÓN
S.XXI

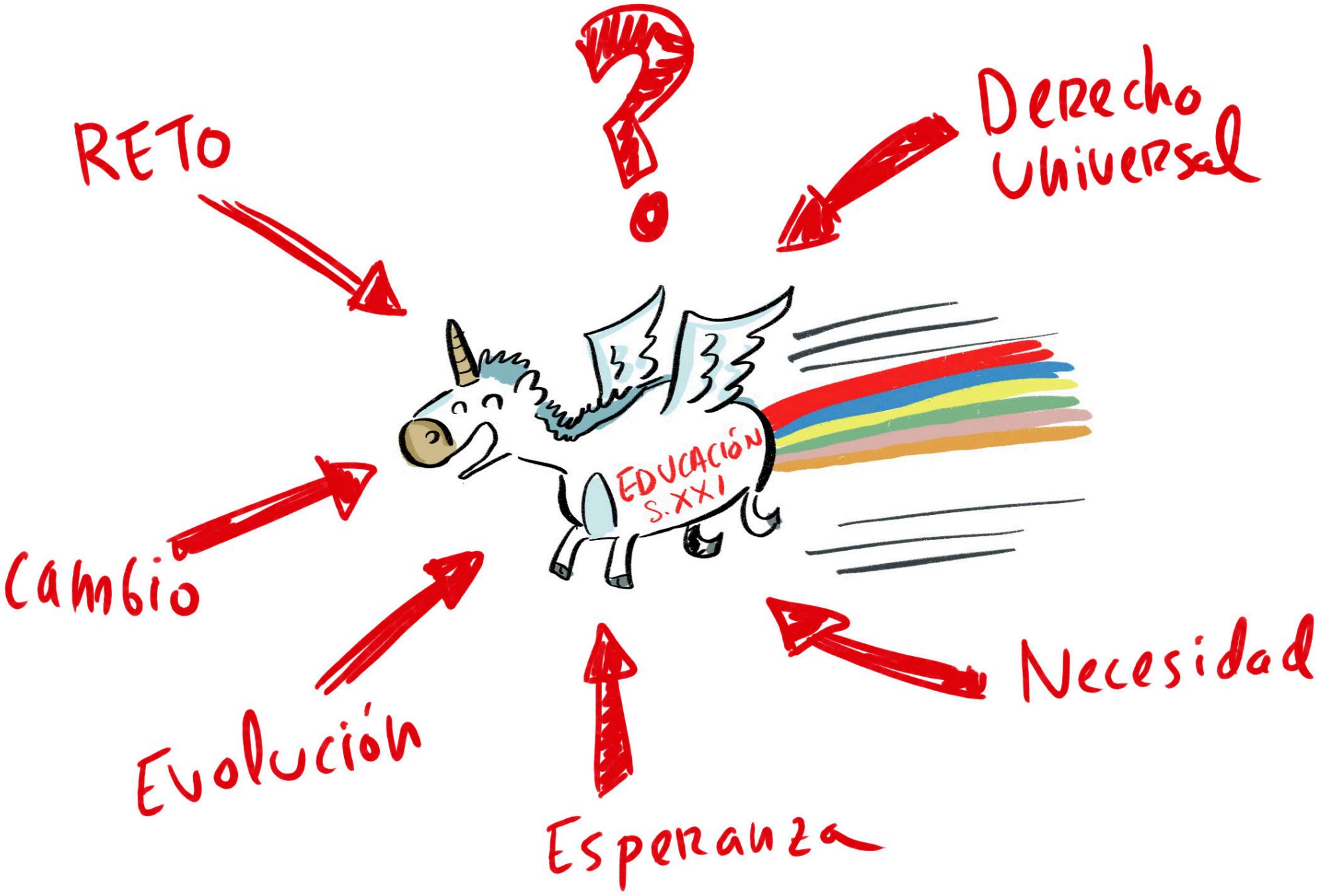

RETO
?
EDUCACIÓN
S.XXI

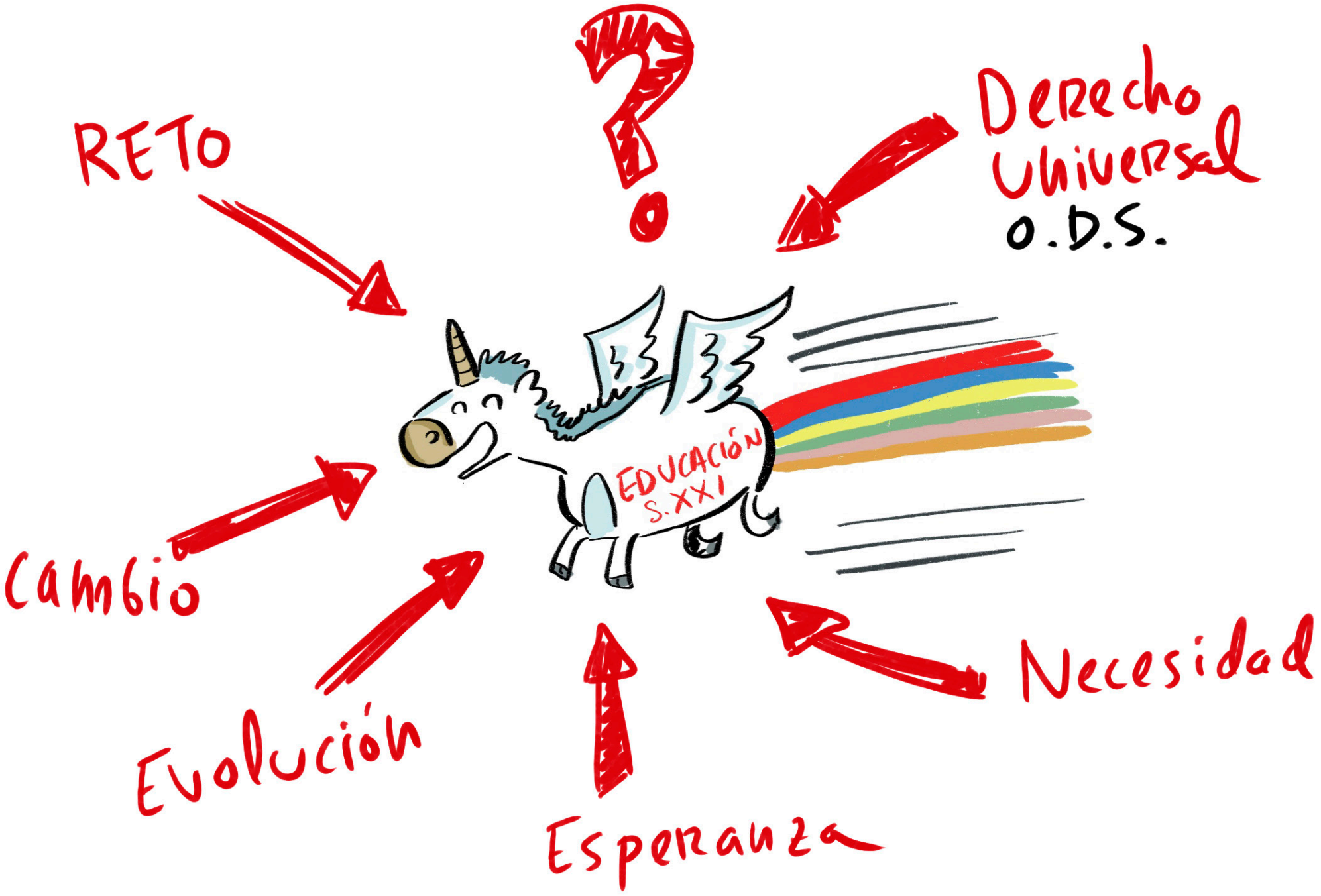

RETO
?
Cambio
EDUCACIÓN
S.XXI


RETO
?
Cambio
Evolución
EDUCACIÓN
S.XXI


RETO
?
EDUCACIÓN
S.XXI
Cambio
Evolución
Esperanza


RETO
?
Cambio
EDUCACIÓN S.XXI
Evolución
Esperanza
Necesidad


RETO
?
Derecho Universal
EDUCACIÓN S.XXI
Cambio
Evolución
Esperanza
Necesidad


RETO
?
Derecho Universal
O.D.S.
EDUCACIÓN S.XXI
Cambio
Evolución
Esperanza
Necesidad


GN
INNOVACIÓN
TRADICIÓN


GN
INNOVACIÓN
TRADICIÓN
CONVIVENCIA
UN CENTRO EDUCATIVO ES UN
ORGANISMO VIVO

EMPODERAR A LOS ALUMNOS



INNOVACIÓN

TRADICIÓN

CONVIVENCIA

UN CENTRO EDUCATIVO ES UN ORGANISMO VIVO

EMPODERAR A LOS ALUMNOS



TERMINO DE ORIGEN FEMINISTA

LOGRAR QUE CONSIGAN ESTAR DONDE DEBEN ESTAR

¿Cómo?

MALVADOS

DE LA HISTORIA

DE LA FICCION

IBRAHIM I

JOKER

CRUELLA DE VIL

GARGAMEL

DARTH VADER

LEX LUTHOR

1162

1191

1530

1615

1940

1956

1959

1977


MATES
VLC
INGLÉS
CS
MÚSICA
SOCIALS
EDU.
FÍSICA

EVALUACIÓN HOLÍSTICA

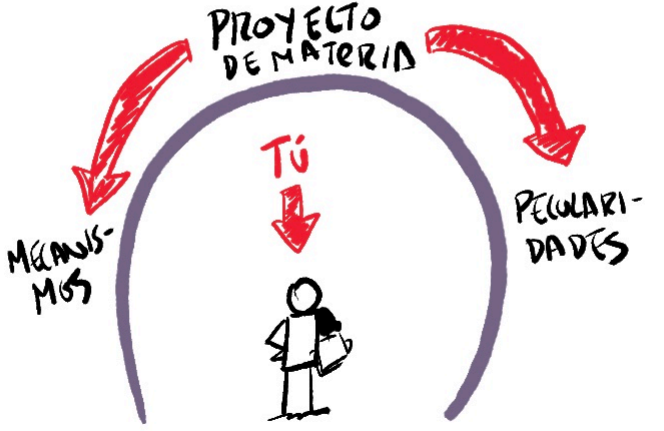


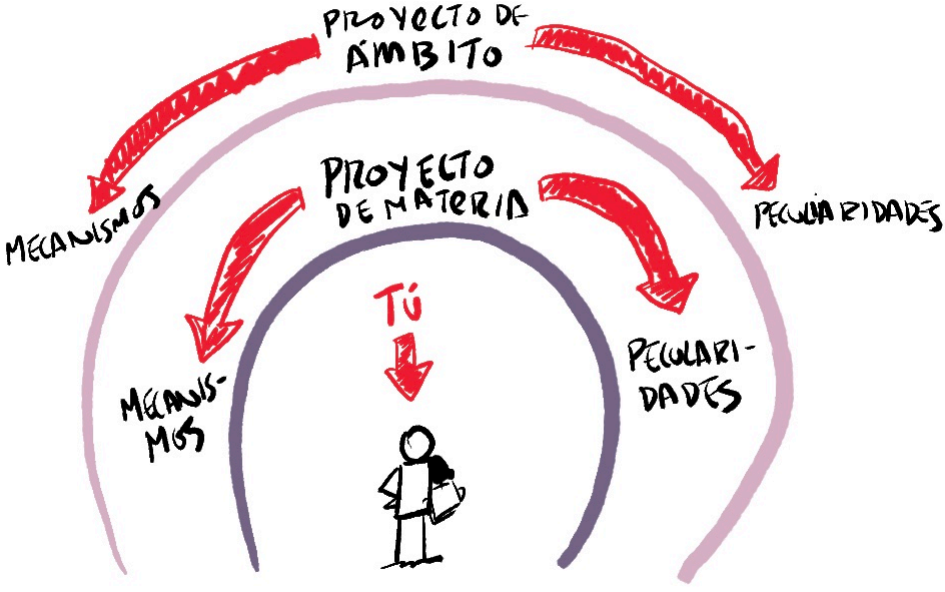
EVALUACIÓN HOLÍSTICA

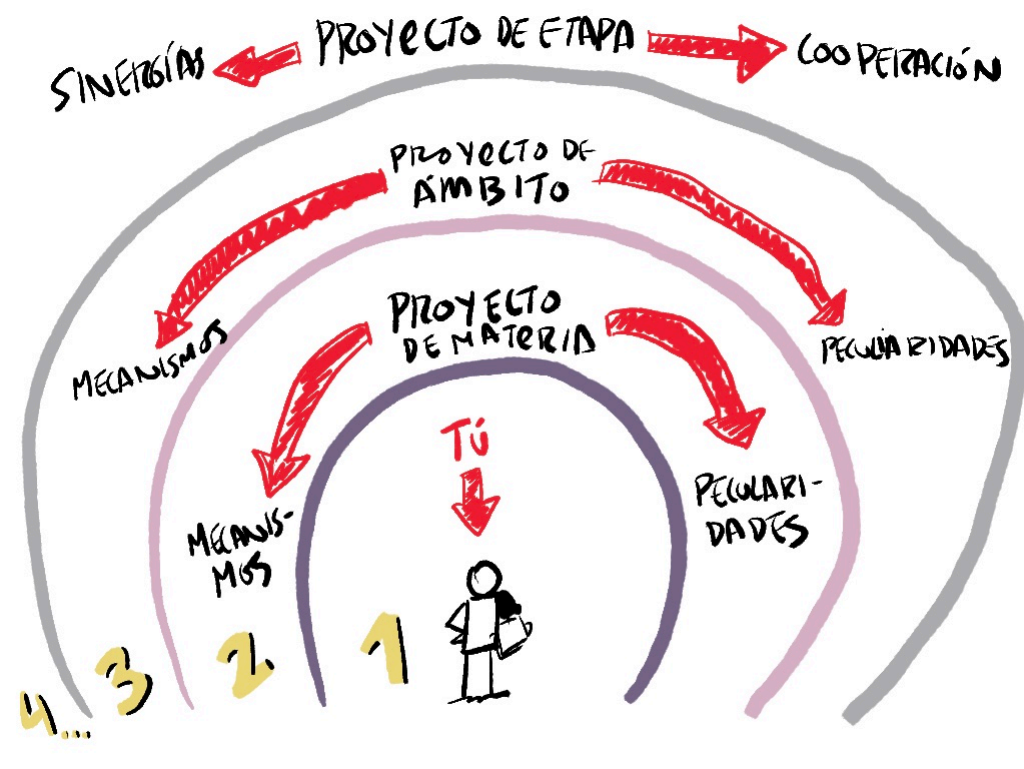
¿ABP?

¿ENFOQUE TRADICIONAL?




PROYECTO DE MATERIA
TÚ
MECANIS-MOS
PECULARI-DADES


PROYECTO DE ÁMBITO
MECANISMOS
PECULIARIDADES
PROYECTO DE MATERIA
MECANIS-MOS
Tú
PECULARI-DADES


SINERGÍAS
PROYECTO DE ETAPA
COOPERACIÓN
PROYECTO DE ÁMBITO
MECANISMOS
PECULIARIDADES
PROYECTO DE MATERIA
MECANIS-MOS
PECULARI-DADES
TÚ
4...
3
2
1

CAMBIO EDUCATIVO

COMPROMISO EDUCATIVO



CAMBIO EDUCATIVO

COMPROMISO EDUCATIVO

COHERÉNCIA



¿COHERÉNCIA?



¿COHERÉNCIA?


SALVAR EL MUNDO MOLA
DÍA DEL PLANETA
22 ABRIL
MURALES
POESÍAS
PERFORMANCES

¿COHERÉNCIA?



TALLER DE ESTAMPACIÓN

MURALES

POESÍAS

VISITA DE ALGUIEN

PERFORMANCES

PELÍCULA DOCUMENTAL

¿COHERÉNCIA?

SALVAR EL MUNDO MOLA

DÍA DEL PLANETA

22 ABRIL

TALLER DE ESTAMPACIÓN

MURALES

VISITA DE ALGUIEN

POESÍAS

PERFORMANCES

PELÍCULA DOCUMENTAL

DÍA DEL LIBRO

23 ABRIL

¿COHERÉNCIA?

SALVAR EL MUNDO MOLA

DÍA DEL PLANETA

22 ABRIL

TALLER DE ESTAMPACIÓN

MURALES

POESÍAS

VISITA DE ALGUIEN

PERFORMANCES

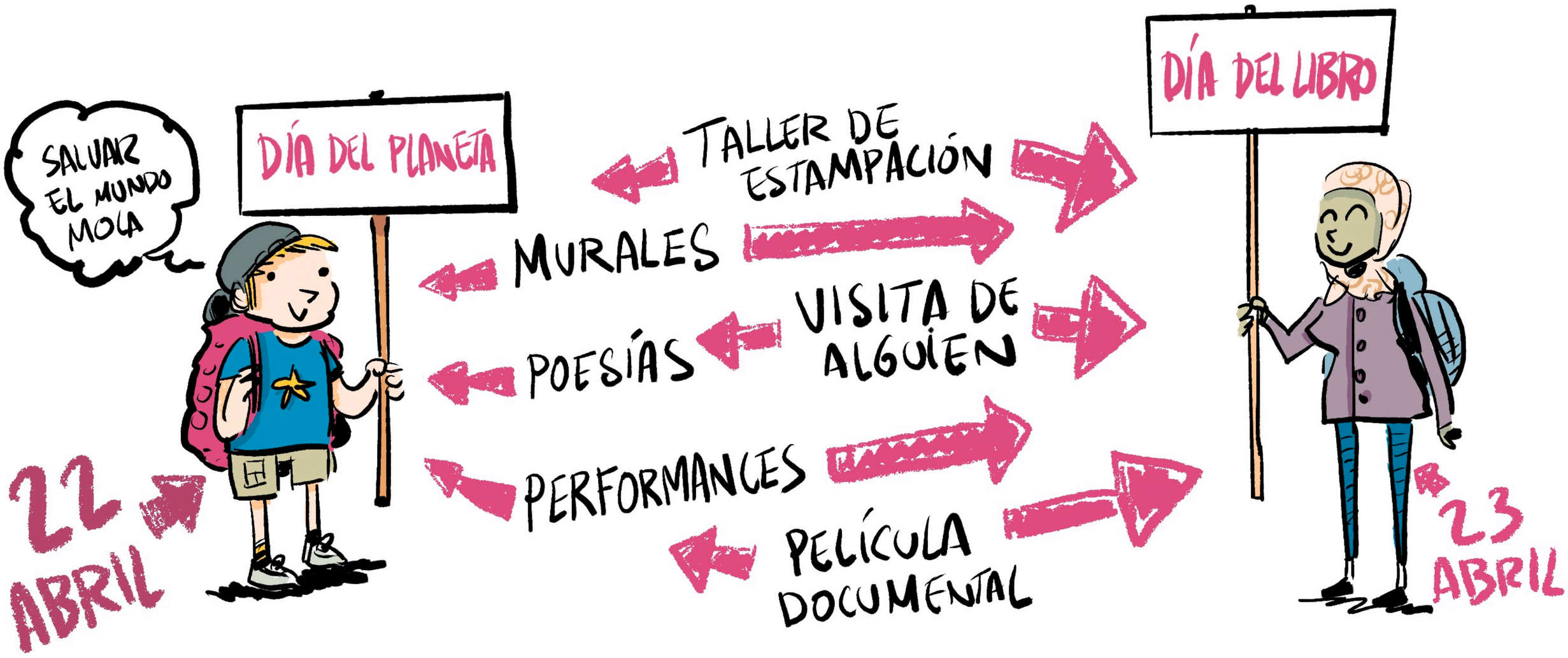
PELÍCULA DOCUMENTAL

DÍA DEL LIBRO

23 ABRIL

1

CINCO SESIONES

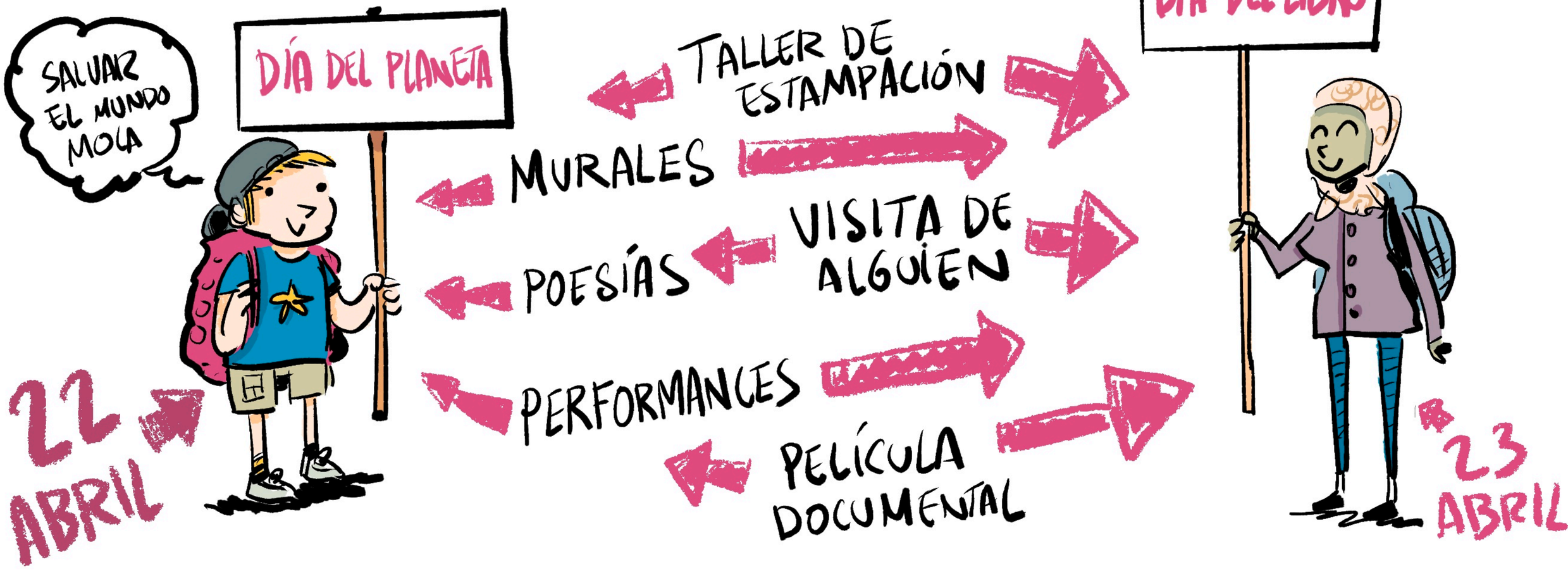


1

CINCO SESIONES

2

SIETE DEPARTAMENTOS



1

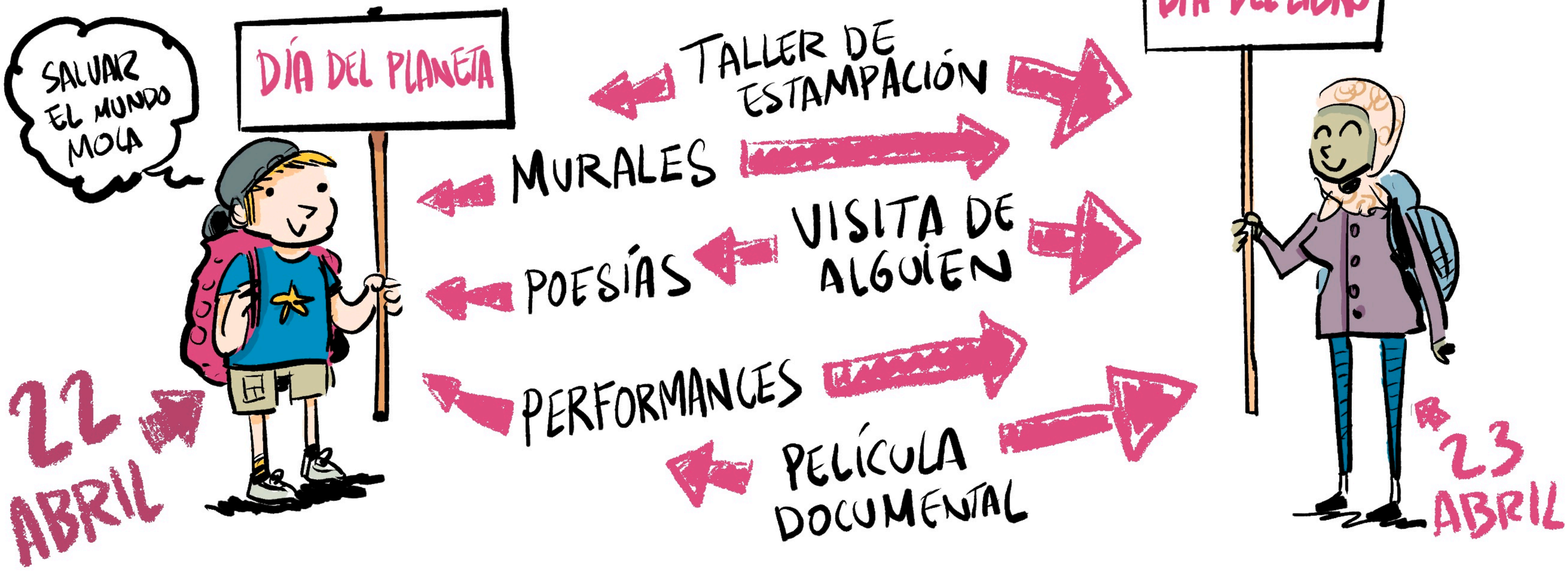
CINCO SESIONES

2

SIETE DEPARTAMENTOS

3

FOTOS PARA RRSS



1

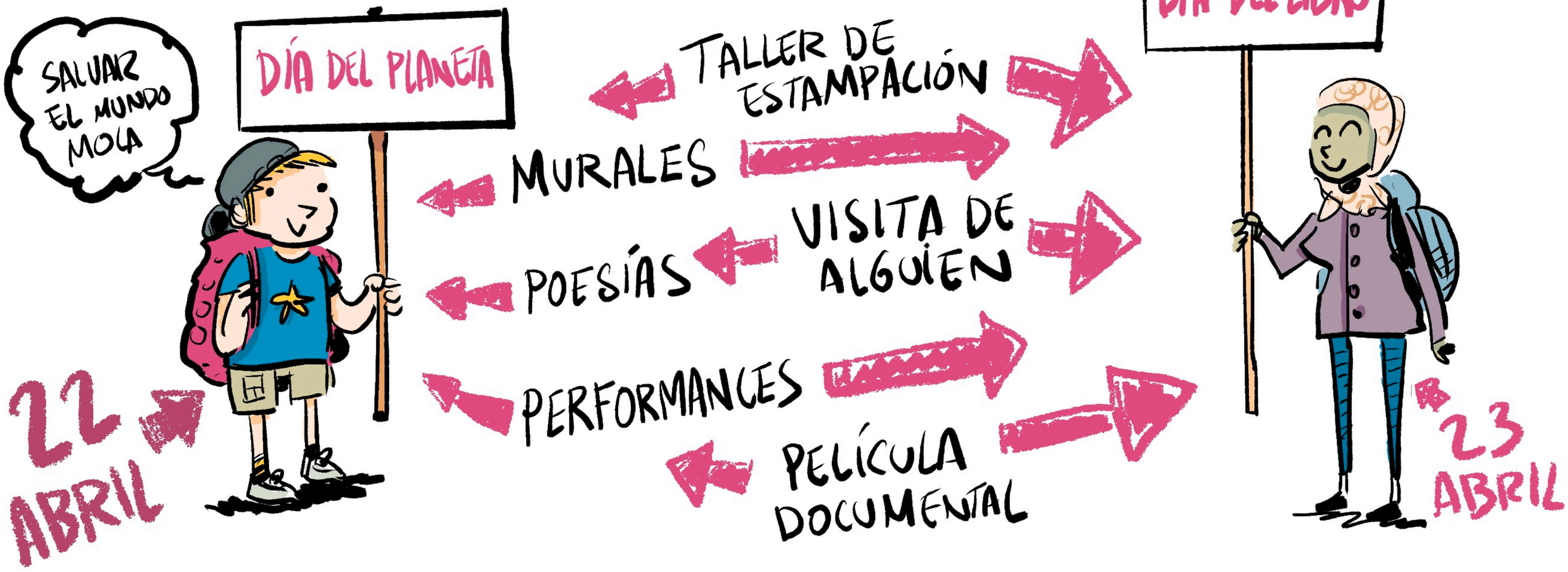
CINCO SESIONES

2

SIETE DEPARTAMENTOS

3

FOTOS PARA RRSS



1
CINCO SESIONES

2
SIETE DEPARTAMENTOS

3
FOTOS PARA RRSS

SALVAR EL MUNDO MOLA

DÍA DEL PLANETA

22 ABRIL

¿ALGUIEN HA EVALUADO ESTO?

DÍA DEL LIBRO

23 ABRIL

¿PARA QUÉ HEMOS HECHO TODO ESTO?

DÍA DEL PLANETA

22 ABRIL

¿ALGUIEN HA EVALUADO ESTO?

¿POR QUÉ HEMOS HECHO TODO ESTO?

DÍA DEL LIBRO

23 ABRIL

¿PARA QUÉ HEMOS HECHO TODO ESTO?

DÍA DEL PLANETA

22 ABRIL

PÉRDIDA DE TIEMPO

¿POR QUÉ HEMOS HECHO TODO ESTO?

DÍA DEL LIBRO

23 ABRIL

PÉRDIDA DE RECURSOS

¿PARA QUÉ HEMOS HECHO TODO ESTO?

DÍA DEL PLANETA

22 ABRIL

PÉRDIDA DE TIEMPO

¿POR QUÉ HEMOS HECHO TODO ESTO?

DÍA DEL LIBRO

23 ABRIL

ERROR DE PLANIFICACIÓN

ERROR DE PLANIFICACIÓN



ERROR DE PLANIFICACIÓN

EJE CONDUCTOR

PROYECTOS

AULA

ÁMBITO

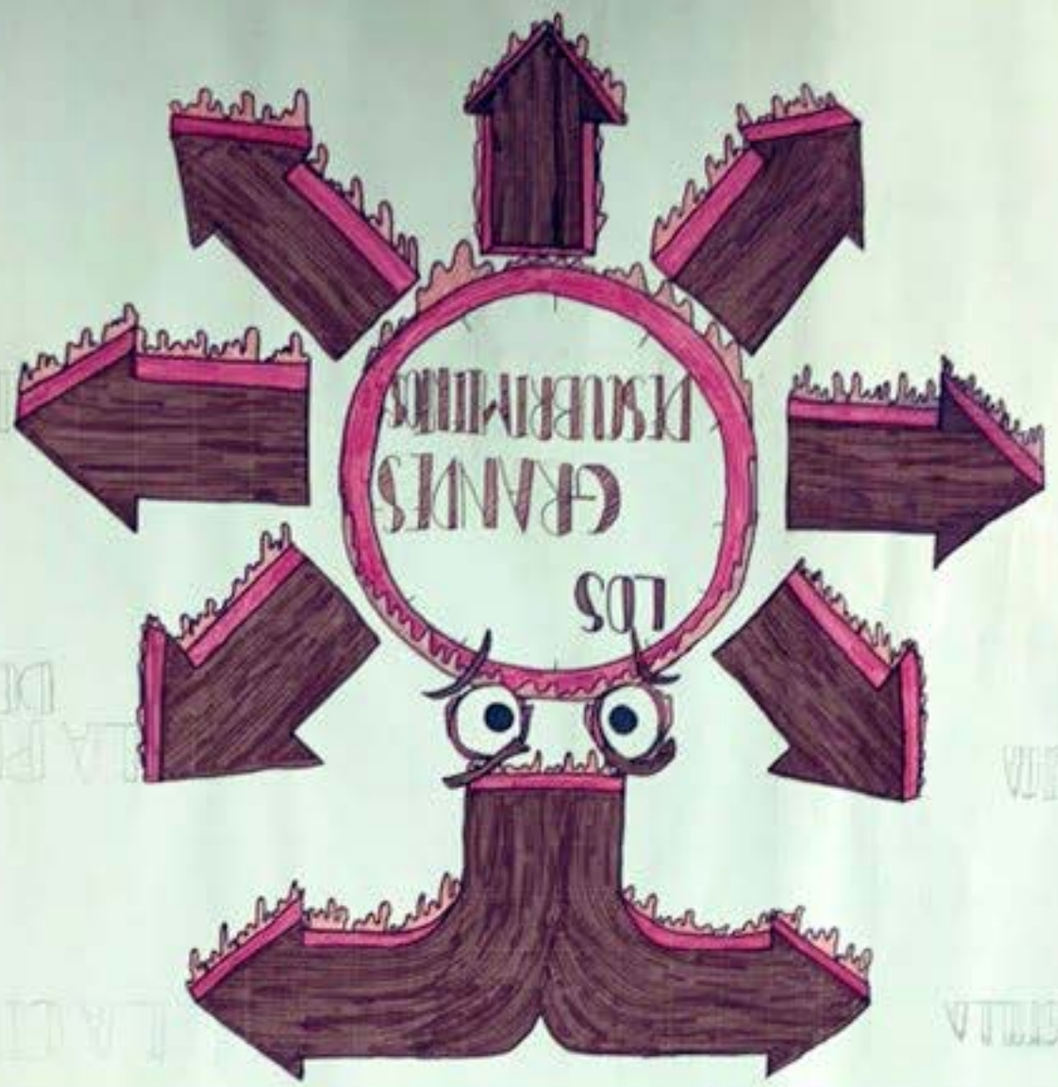
CENTRO

LARGO RECORRIDO

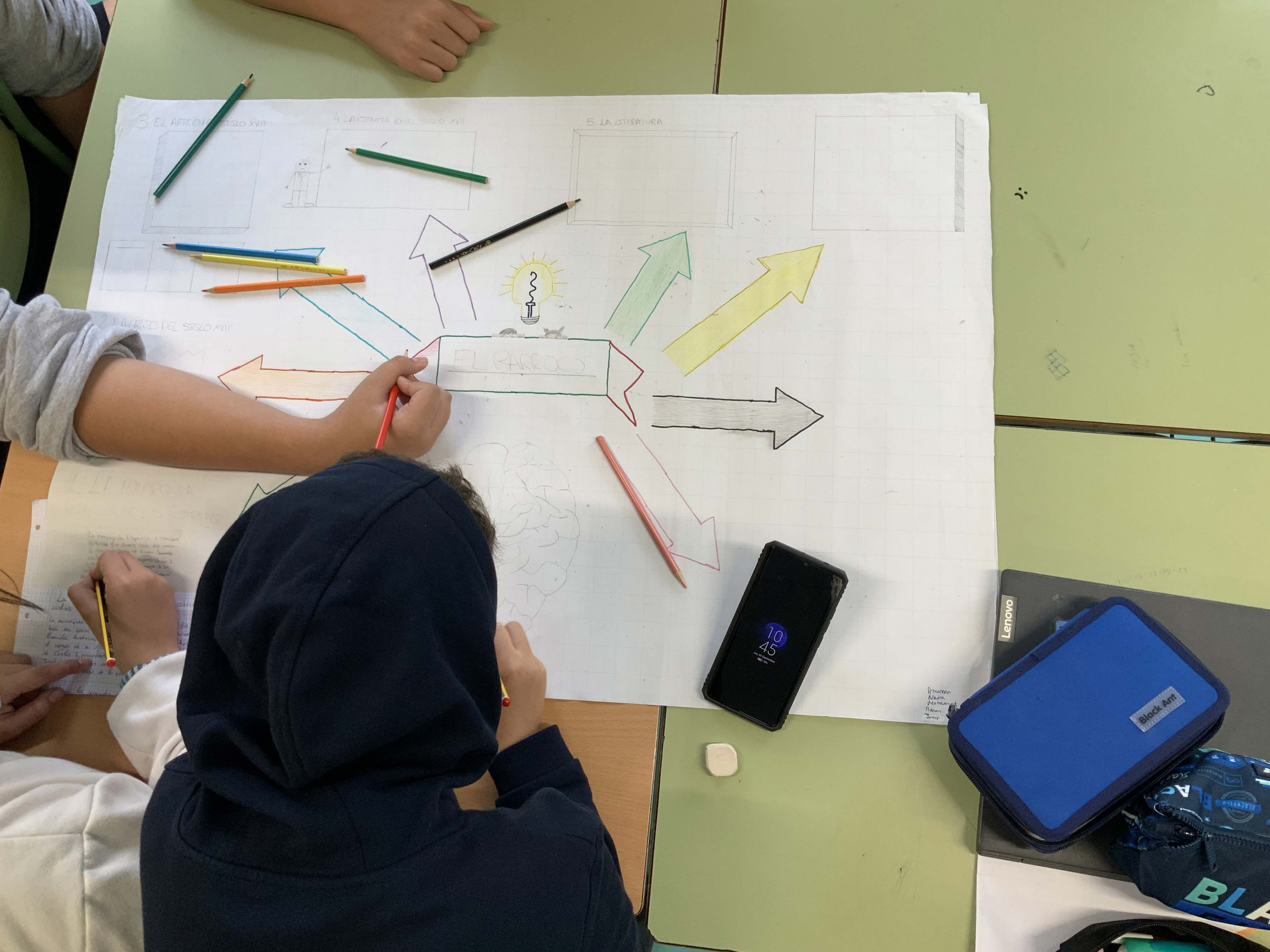
ERASMO DE ROTTERDAM

GRUPO NUM. 3

EL HUMANISMO

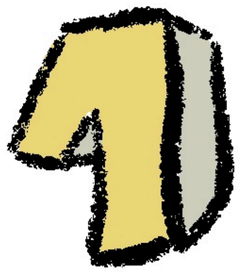

LOS
GRANDES
INQUEBRANTABLES


EASTPAK
EJERCICIOS
ROMANOS


3. EL ARTE EN EL SIGLO XVII
4 LA CIENCIA EN EL SIGLO XVII
5. LA LITERATURA
EL BARROCO
10
45
Lenovo
Black Ant



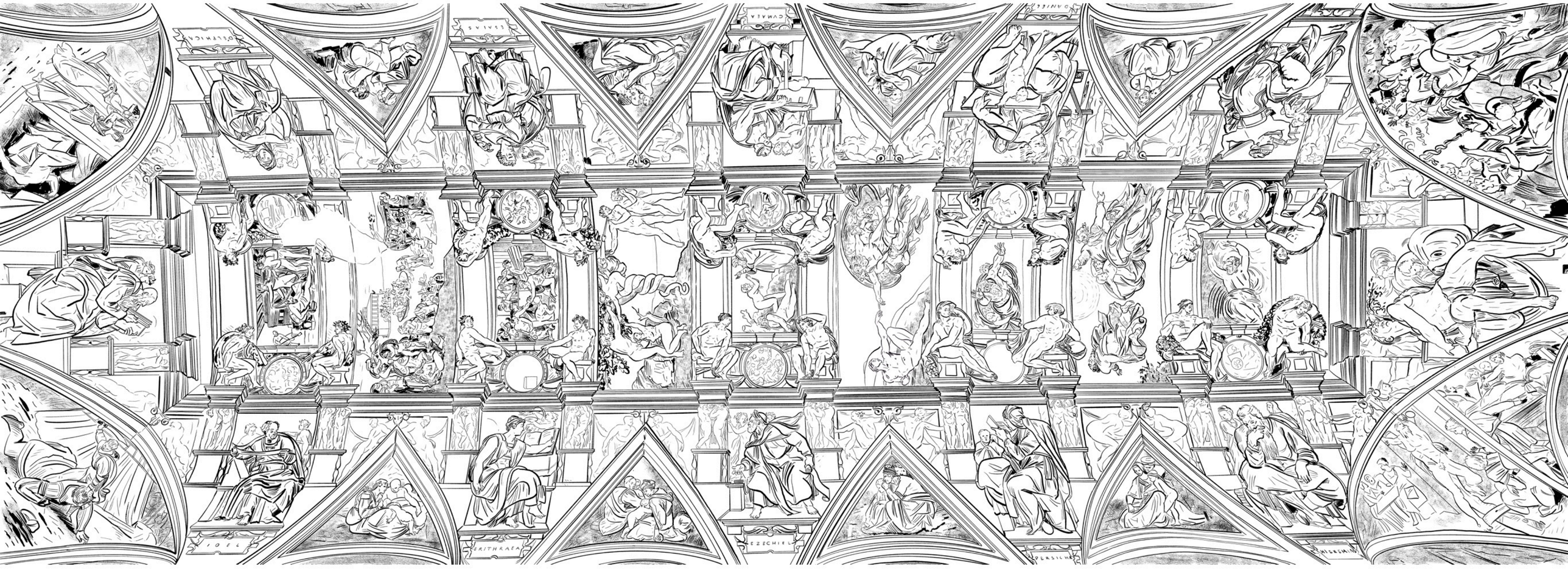
NO HEMOS INVENTADO NADA



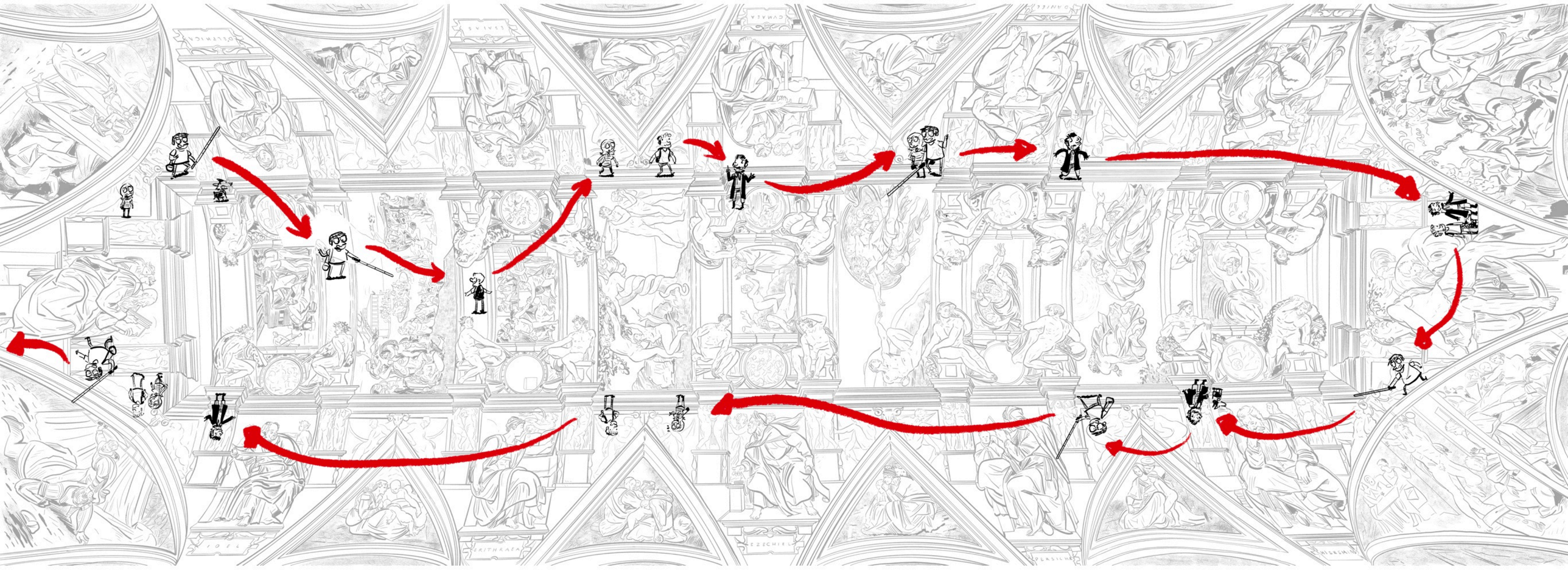
NO HEMOS INVENTADO NADA

- HERRAMIENTA DIDÁCTICA A LO LARGO DE LA HISTORIA
  - OBRAS DE ARTE
  - ORÍGENES DIFUSOS
  - EJEMPLOS EN EL XX
  - EJEMPLOS COTIDIANOS

1 NO HEMOS INVENTADO NADA



1 NO HEMOS INVENTADO NADA



ESCULTURA DIBUJOS TAPICES RELIEVES PINTURAS...

1 NO HEMOS INVENTADO NADA



AUCA ALELUYA ALEGRÍA ESTAMPITAS

1 NO HEMOS INVENTADO NADA



PUBLICIDAD

INSTRUCCIONES

SUPERAR EL PRURITO

1 NO HEMOS INVENTADO NADA

PLAN LECTOR

FUENTE UNIDIRECCIONAL

VS. BRECHA GENERACIONAL

LECTURA 2.0.



©2021 LES EDITIONS ALBERT RENÉ

1 NO HEMOS INVENTADO NADA



1 NO HEMOS INVENTADO NADA



LOS CÓMICS SON PARA NIÑOS

FALSO

LOS CÓMICS SON DIVERTIDOS

1 NO HEMOS INVENTADO NADA



LOS CÓMICS SON PARA NIÑOS

FALSO

LOS CÓMICS SON DIVERTIDOS

CHESTERTON DIXIT

LOS CÓMICS SON UNIVERSALES

1 NO HEMOS INVENTADO NADA



LOS CÓMICS SON PARA NIÑOS

FALSO

LOS CÓMICS SON DIVERTIDOS
CHESTERTON DIXIT

LOS CÓMICS SON UNIVERSALES
IKEA DIXIT

LOS CÓMICS DEMOCRATIZAN EL APRENDIZAJE
ONU DIXIT

2 LO DICE LA ONU



2 LO DICE LA ONU

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD







Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos





OPORTUNIDAD

DESAPROVECHADA

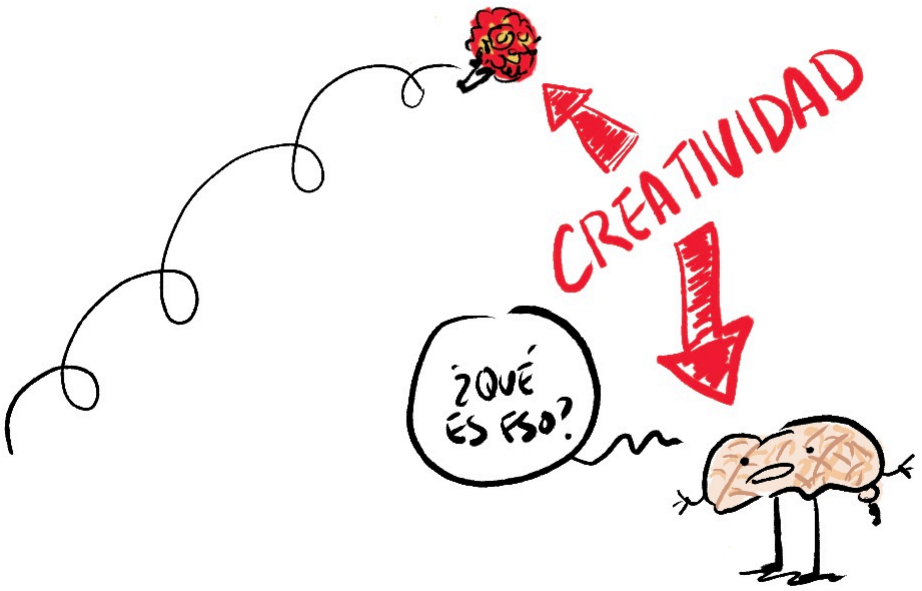

SIGLO XXI
LA ESCUELA ES UN "AJCO"
¿CERCANÍA?
¿INCLUSIVA?
¿RAPIDEZ?
¿UTILIDAD?
¿RESPUESTAS?

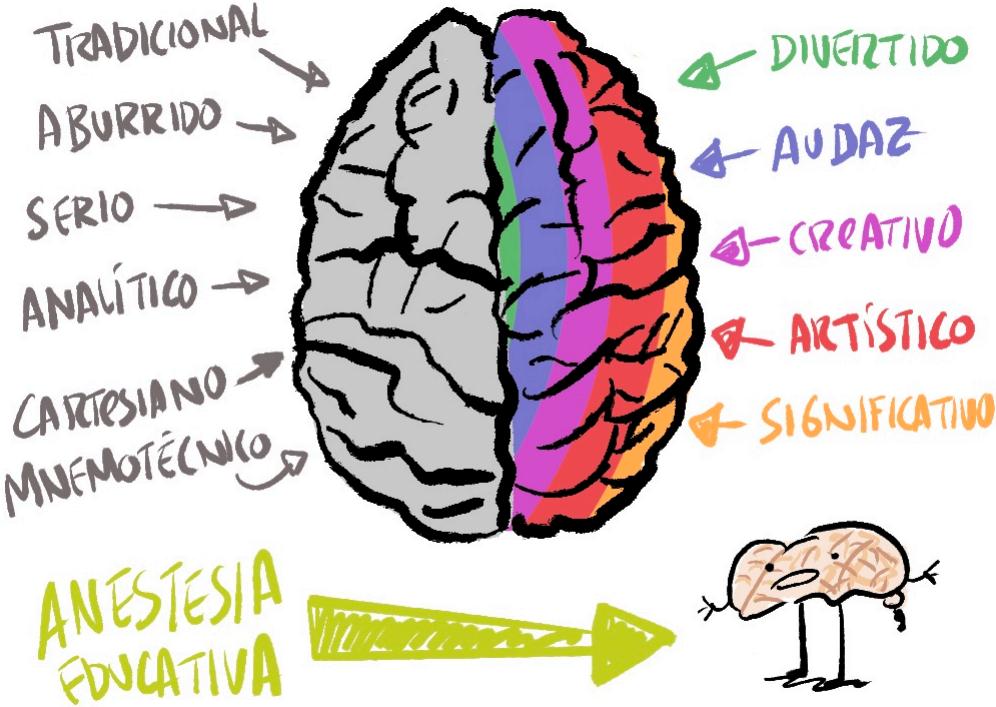
¿EDUEMPRESA?



¿EDUNEGOCIO?


¿QUÉ RELACIÓN?
INSTRUCCIONES
ADAPTACIÓN SIGLO XXI


CREATIVIDAD
¿QUÉ ES ESO?


TRADICIONAL
ABURRIDO
SERIO
ANALÍTICO
CARTESIANO
MNEMOTÉCNICO
DIVERTIDO
AUDAZ
CREATIVO
ARTÍSTICO
SIGNIFICATIVO
ANESTESIA EDUCATIVA


LO CONTRARIO DE
DIVERTIDO NO ES SERIO,
LO CONTRARIO ES
ABURRIDO
CIFUENTES

MÚLTIPLES HERRAMIENTAS



SENTIDO DE LA MARAVILLA

THAUMA

CAPTATIO BENEVOLENTIAE

MOMENTO "CHAS"



SENTIDO DE LA MARAVILLA

SENSE OF WONDER

MOTOR EDUCATIVO DEL SIGLO XXI



LO DICE LA ONU

LECTURA VS. CREACIÓN

2 LO DICE LA ONU

LECTURA

DIFICULTAD ACCESO

BRECHA ECONÓMICA

FALTA HÁBITOS

ADOLESCENTES Y REFERENTS



CREACIÓN

NUESTRO OBJETIVO

2 LO DICE LA ONU

CREACIÓN

PARA TOD@S

EQUITATIVA

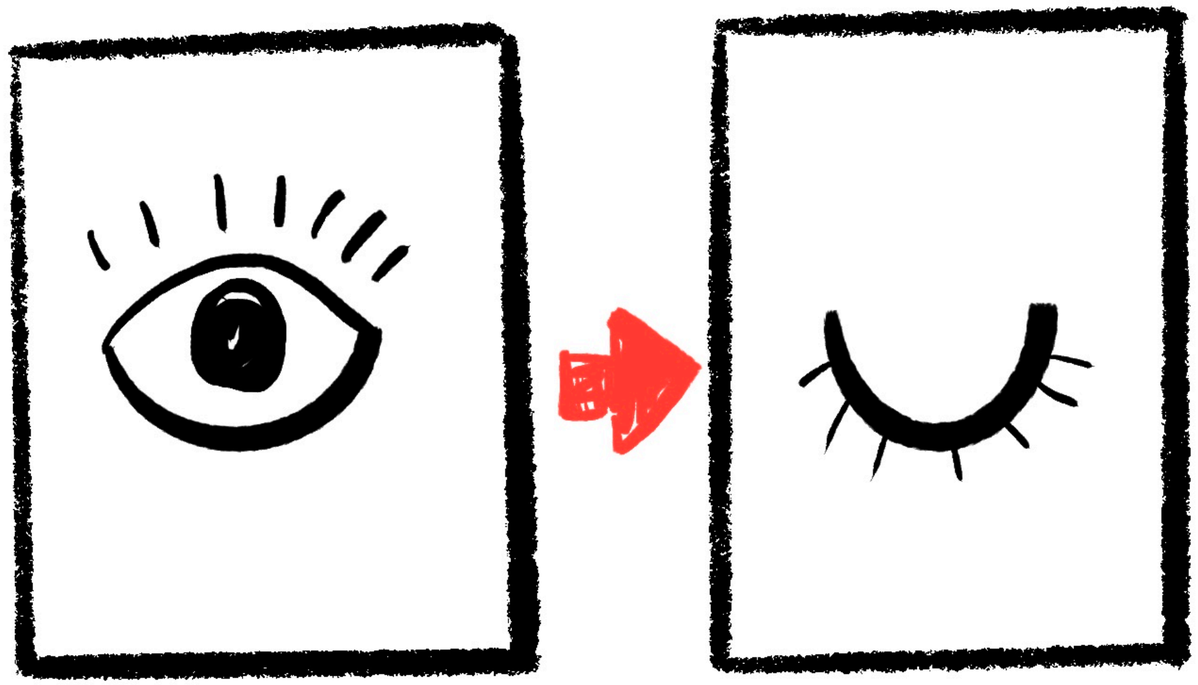
INCLUSIVA

TEMÁTICAS UNIVERSALES

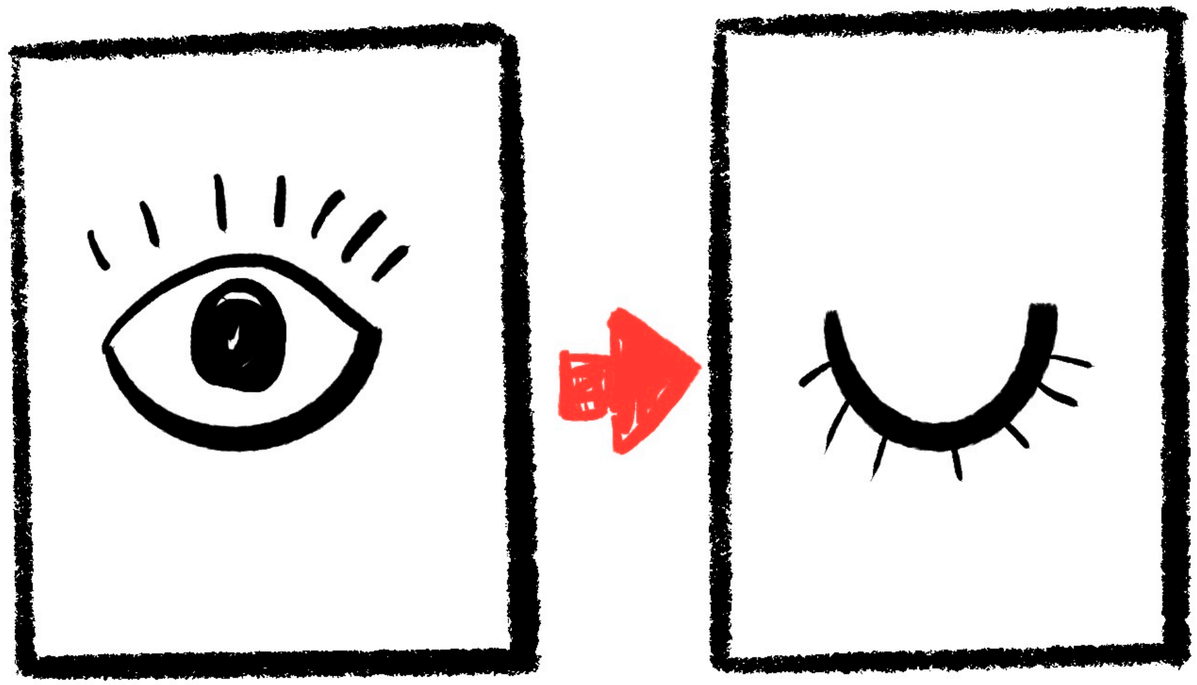
HACIA EL ENTORNO PEL

ENFOQUE CIL

3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?



3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?

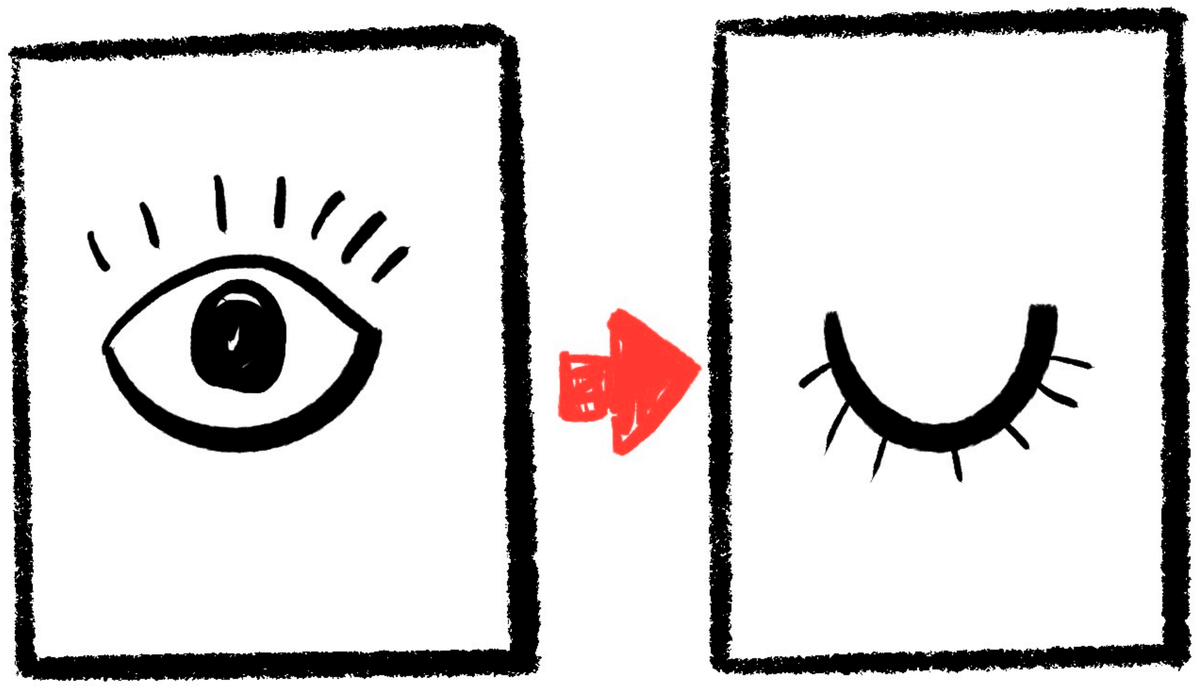


RIQUEZA

DIVERSIDAD

CREATIVIDAD

3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?



RIQUEZA

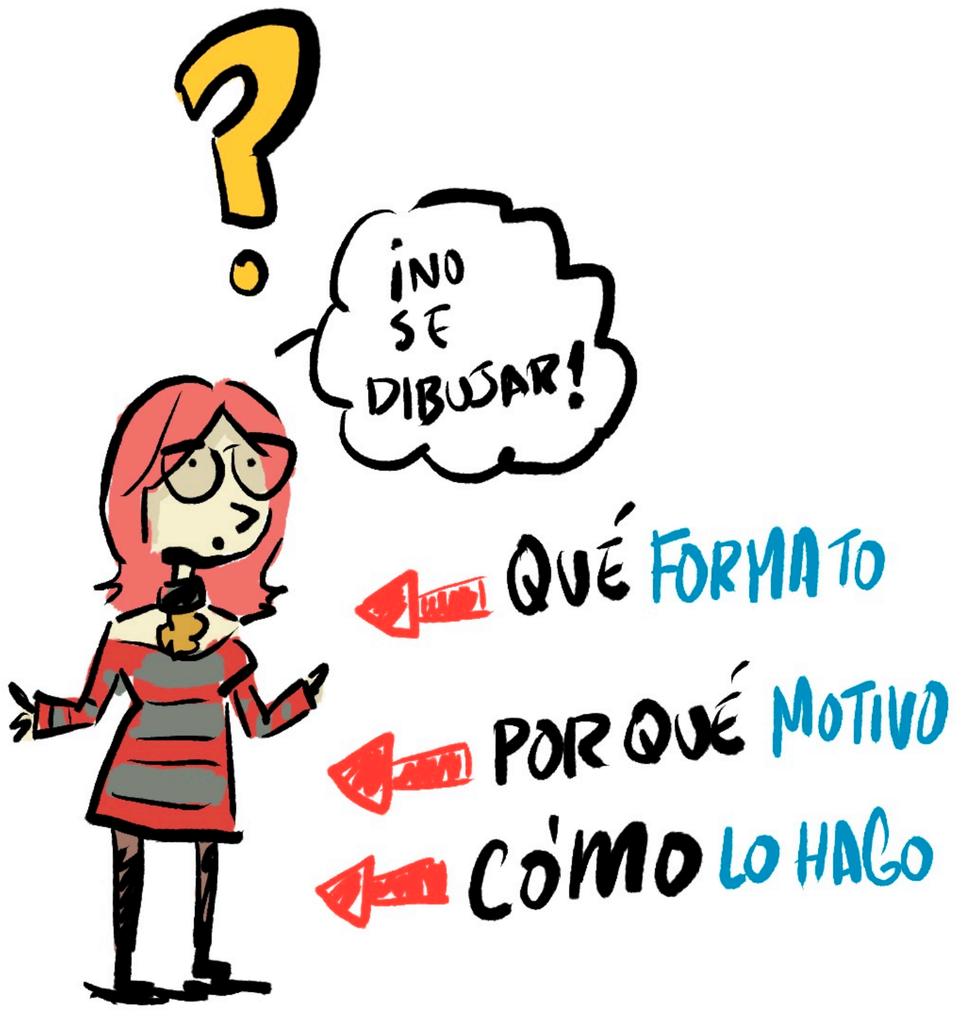
DIVERSIDAD

CREATIVIDAD PLUS AÑADIDO

3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?

RIQUEZA

¡HAZ UN CÓMIC!



3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?

RIQUEZA

¡HAZ UN CÓMIC!



QUÉ FORMATO

POR QUÉ MOTIVO

CÓMO LO HAGO

DIVERSIDAD

TRABAJO POR PROYECTOS

DIVISIÓN



COORDINACIÓN

ESPECIALIZACIÓN

SENTIDO DE LA MARAVILLA



3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?

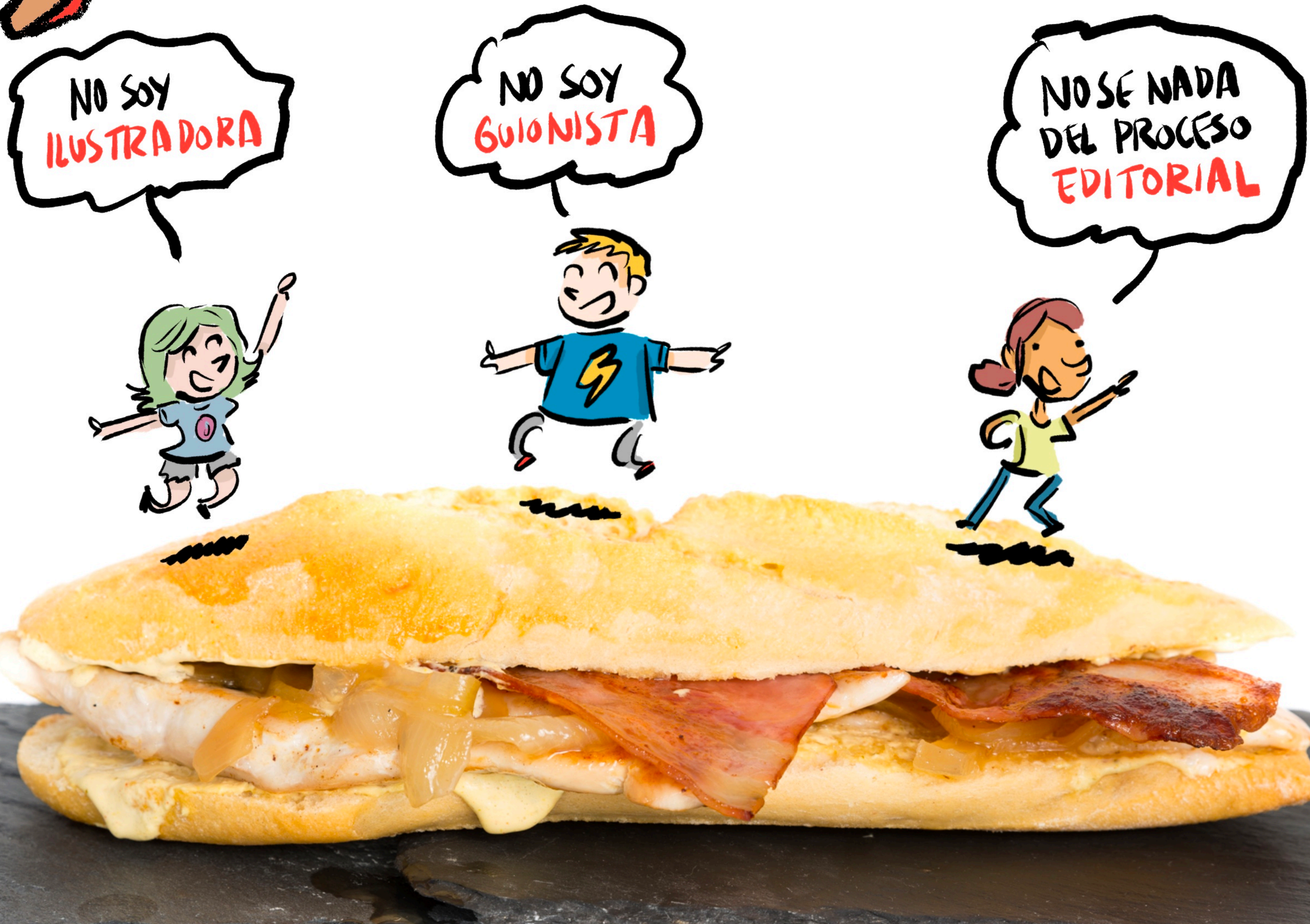
EL MUNDO CLÁSICO



3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?



3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?



3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?



APRENDIZAJE

¿NO CONSISTE LA EDUCACIÓN EN ESO?

3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?



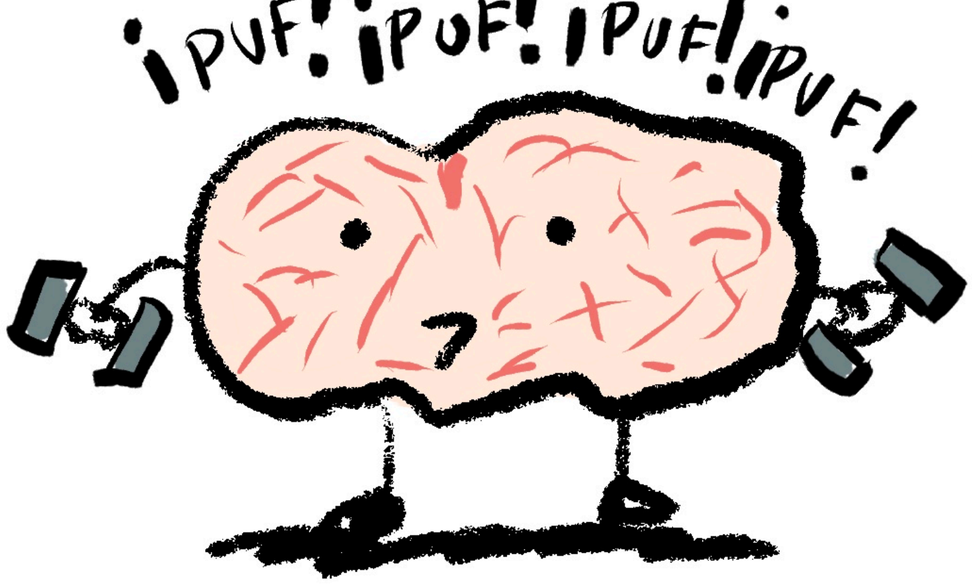
3 ¿POR QUÉ LOS CÓMICS?

PONER EL CEREBRO A TRABAJAR

RUTINAS DE PENSAMIENTO

LADO STEAM

NARRATIVA GRÁFICA



GESTIÓN DE RECURSOS

PARADOJA ORALIDAD

CREATIVIDAD

¿NO CONSISTE LA EDUCACIÓN EN ESO?


YUJUU
TENGO MOGOLLÓN
DE APPS MOLONAAAS
Y GUACHAAAP
HOOOLA,
YO ADEMÁS
SIRVO PARA VER
VIDEOS EN
YOUTUBE
¡BAH!
YO ESTOY
EN 4K, PRINGAOS...
¡LA DE PARTIDAS
QUE SE ECHAN
DELANTE MÍA!



¡TECNOLOGÍA SEDUCTORA! ... VS

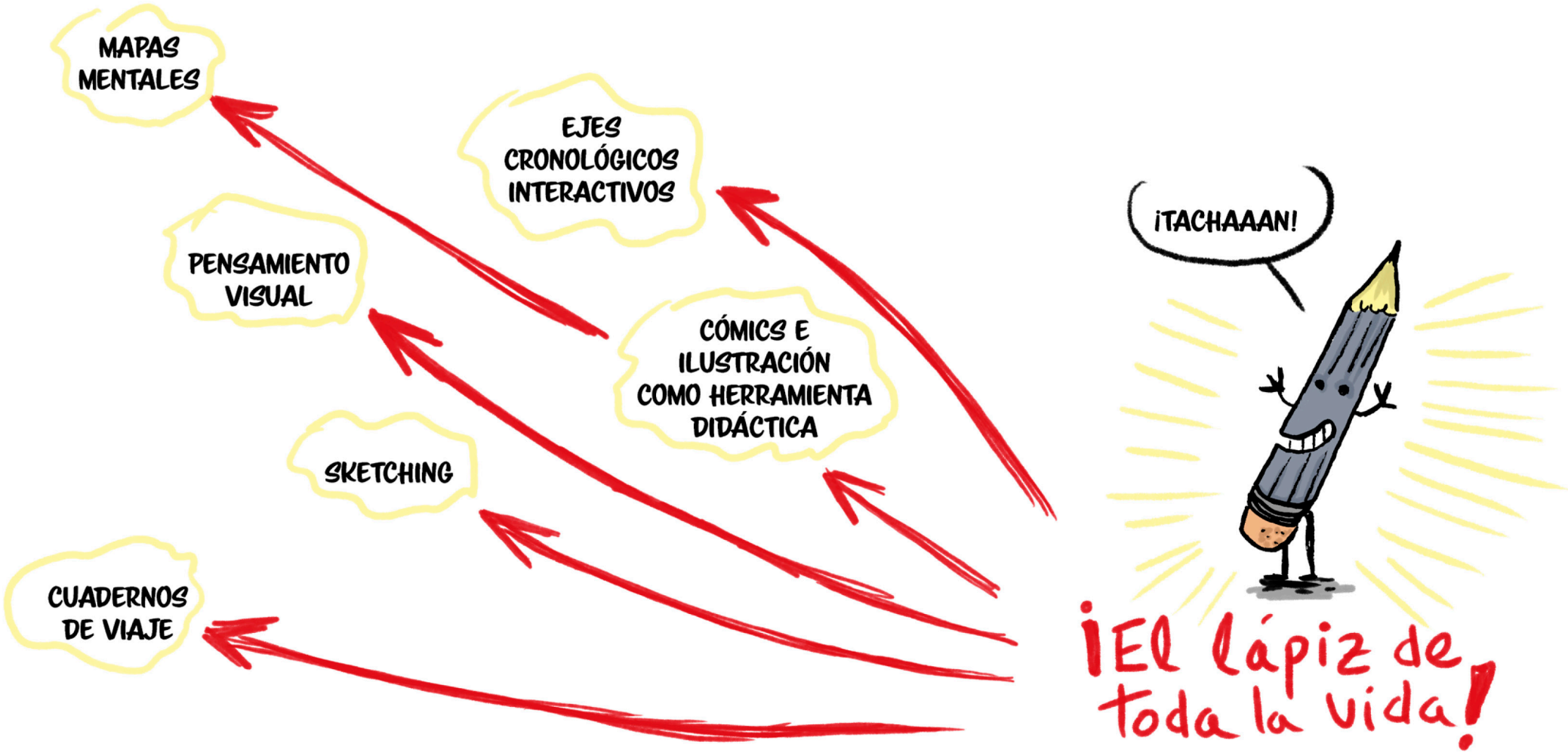


¡TECNOLOGÍA SEDUCTORA!

VS



¡El lápiz de toda la vida!


MAPAS MENTALES
EJES CRONOLÓGICOS INTERACTIVOS
PENSAMIENTO VISUAL
CÓMICS E ILUSTRACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA
SKETCHING
CUADERNOS DE VIAJE
¡TACHAAAN!
¡El lápiz de toda la vida!

PREGUNTAS ESENCIALES



PREGUNTAS ESENCIALES



PREGUNTAS ESENCIALES



PREGUNTAS ESENCIALES



PREGUNTAS ESENCIALES



PREGUNTAS ESENCIALES



PREGUNTAS ESENCIALES



PREGUNTAS ESENCIALES



1. ¿Sabemos lo que es un cómic?

2. ¿Es lo mismo cómic que tebeo y novela gráfica?

3. ¿Los cómics son sólo para niños?

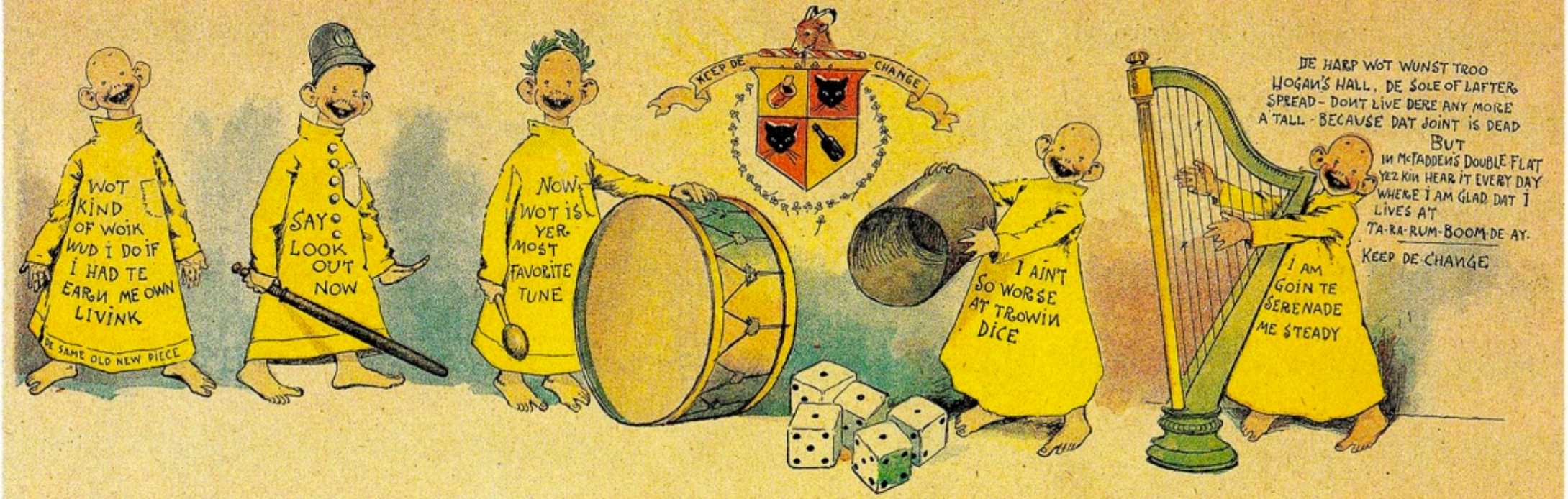
4. ¿Qué comics "Adultos conoces?

5. ¿Qué utilidad le darías al cómic dentro del aula?

6. ¿Leen cómics nuestros alumnos?


UN POCO DE HISTORIA...
CUANDO TENÍA VUESTRA EDAD LEÍA ZIPI Y ZAPE
MIS ALUMNOS
YO
...
...

A FEW THINGS THE VERSATILE YELLOW KID MIGHT DO FOR A LIVING.



"If I gits married I got ter hustle if I wants ter keep de wolf away furninst me door."

"I'm stuck on der perleece, an' I tink I could do it, 'cause bein' a cop is dead easy."

"Composin' music dese days is easy; all yer have ter do is ter buy Gilbert and Sullivan and de 'Chimes of Normandy' an' yez kin rite an opera."

"I might earn some money on Park Row by shakin' de bones."

"I tink I could give parlor entertainments fer de '400' or play fer de Patriarchs' ball."



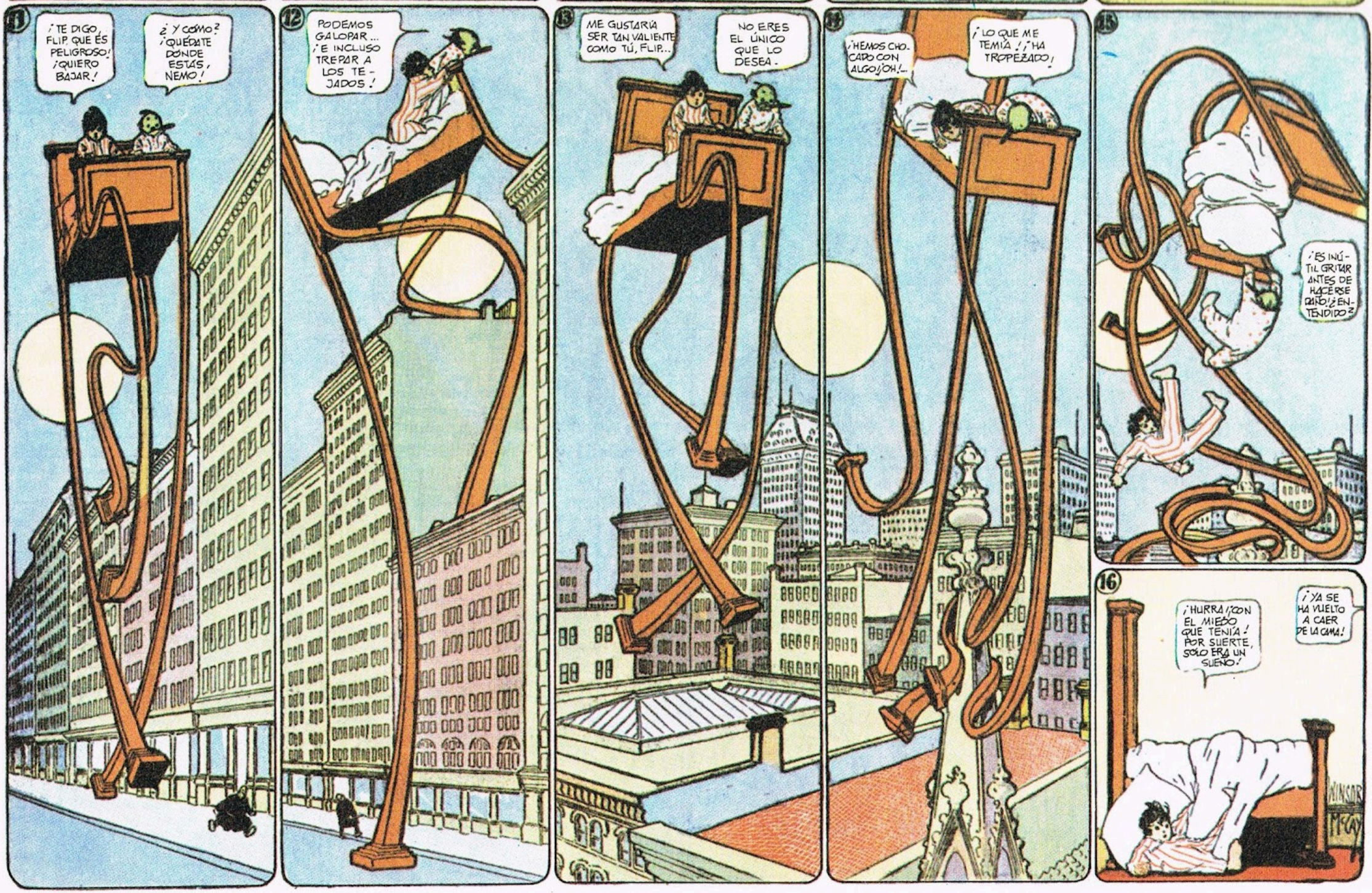
"If some pretty girl wot has got a good altogether will pose fer me I'll paint a nood. I'll ask me ballet girl; she's a peach."

"It costs too much to be a real sport an' win prizes at de horse show"——

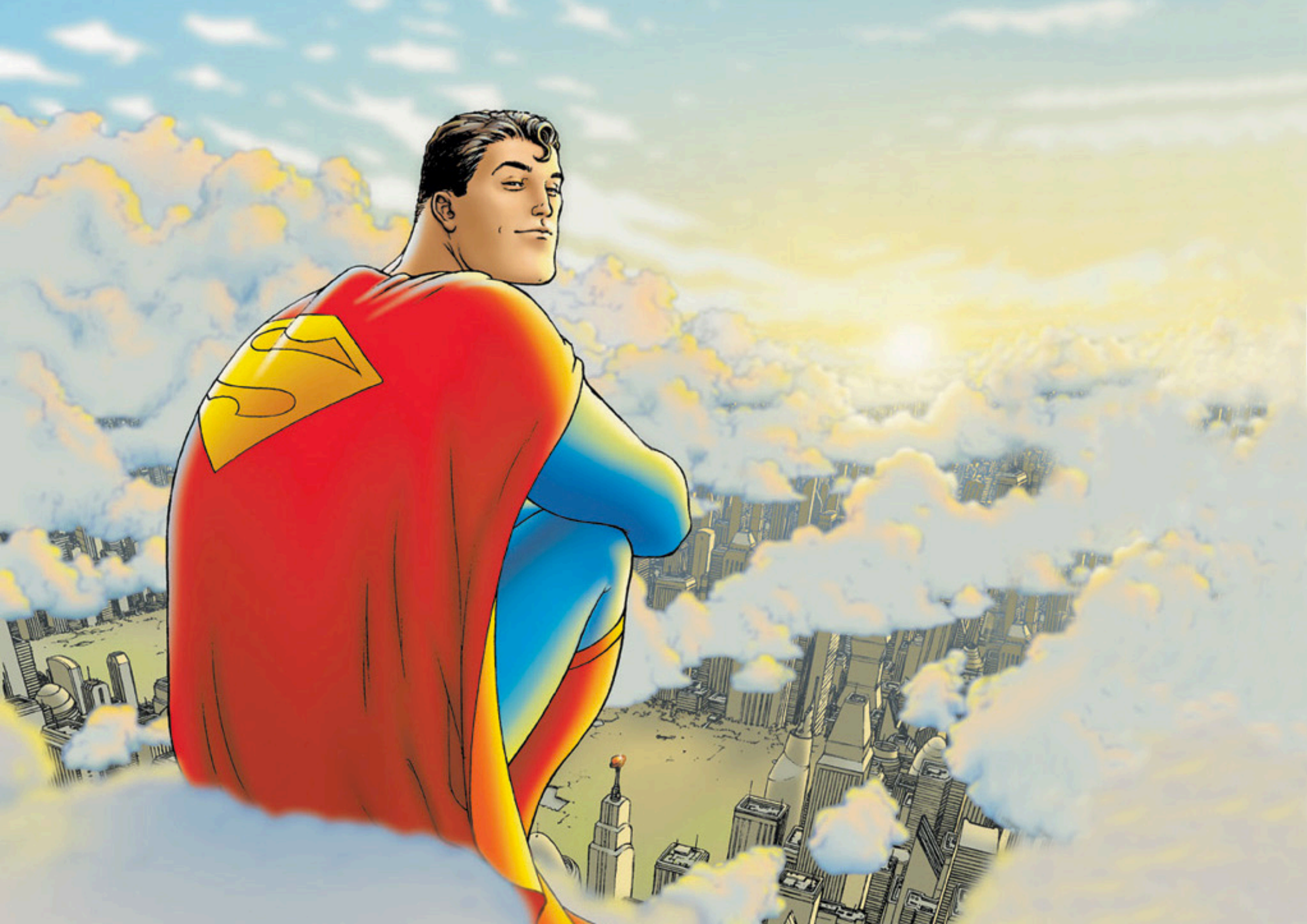
——"but I tink I would be a 'good jockey an' a prize winner fer some one else."

"If I could jist git in ter de fish business I could make money an' live on me stock."

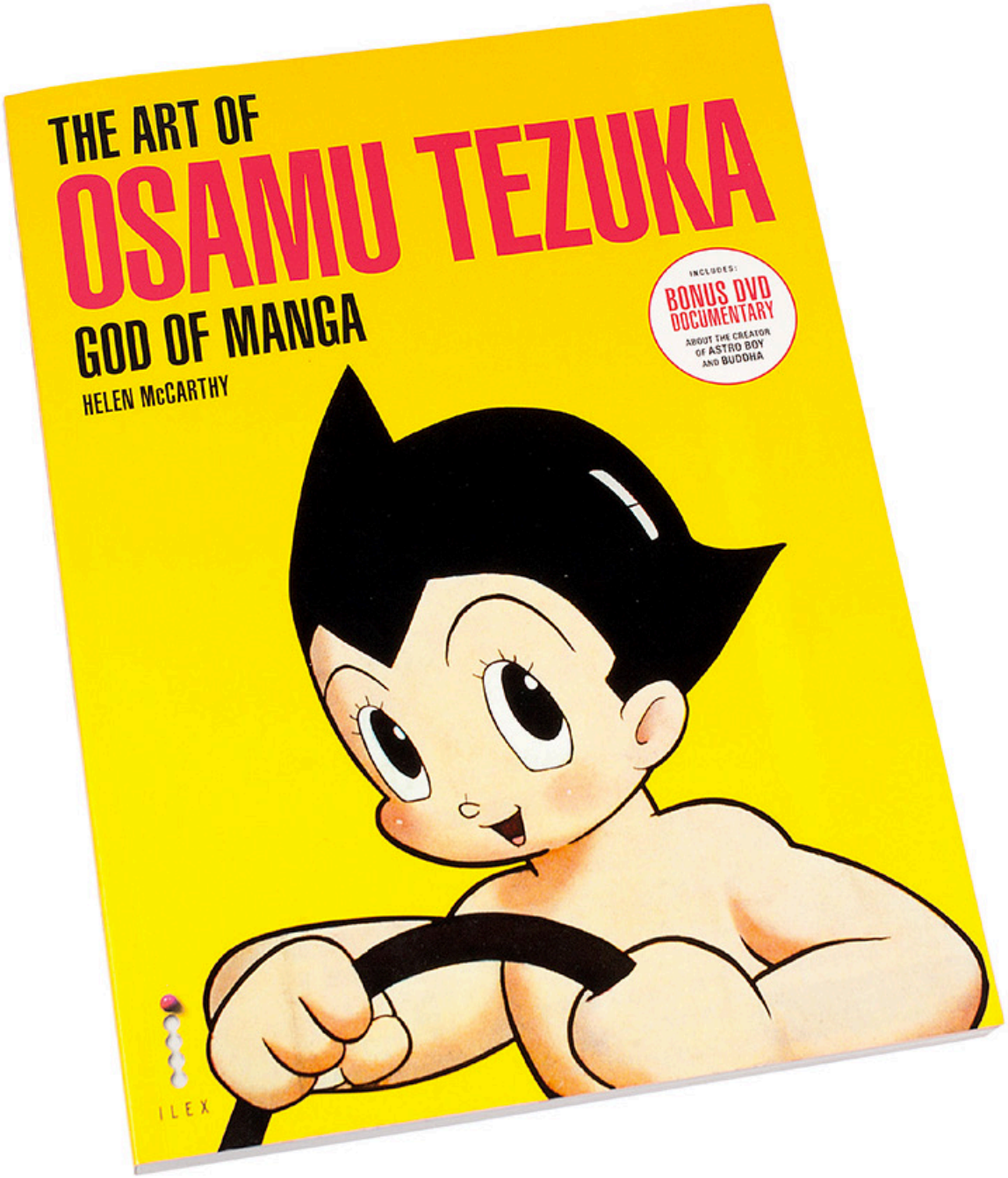
"Dis is one ting I wouldn't do; I would much radder work."


11
¡TE DIGO, FLIP, QUE ES PELIGROSO! ¡QUIERO BAJAR!
¿Y CÓMO? ¡QUÉDATE DONDE ESTÁS, NEMO!
12
PODEMOS GALOPAR... ¡E INCLUSO TREPAR A LOS TEJADOS!
13
ME GUSTARÍA SER TAN VALIENTE COMO TÚ, FLIP...
NO ERES EL ÚNICO QUE LO DESEA.
14
¡HEMOS CHOCADO CON ALGO! ¡OH!...
¡LO QUE ME TEMÍA! ¡HA TROPEZADO!
15
¡ES INÚTIL GRITAR ANTES DE HACERSE DAÑO! ¿ENTENDIDO?
16
¡HURRA! ¡CON EL MIEDO QUE TENÍA! POR SUERTE, SÓLO ERA UN SUEÑO.
¡YA SE HA VUELTO A CAER DE LA CAMA!
WINSOR
McCAY








THE ART OF
OSAMU TEZUKA
GOD OF MANGA
HELEN McCARTHY
INCLUDES:
BONUS DVD
DOCUMENTARY
ABOUT THE CREATOR
OF ASTRO BOY
AND BUDDHA
ILEX







S CLIMENTIS

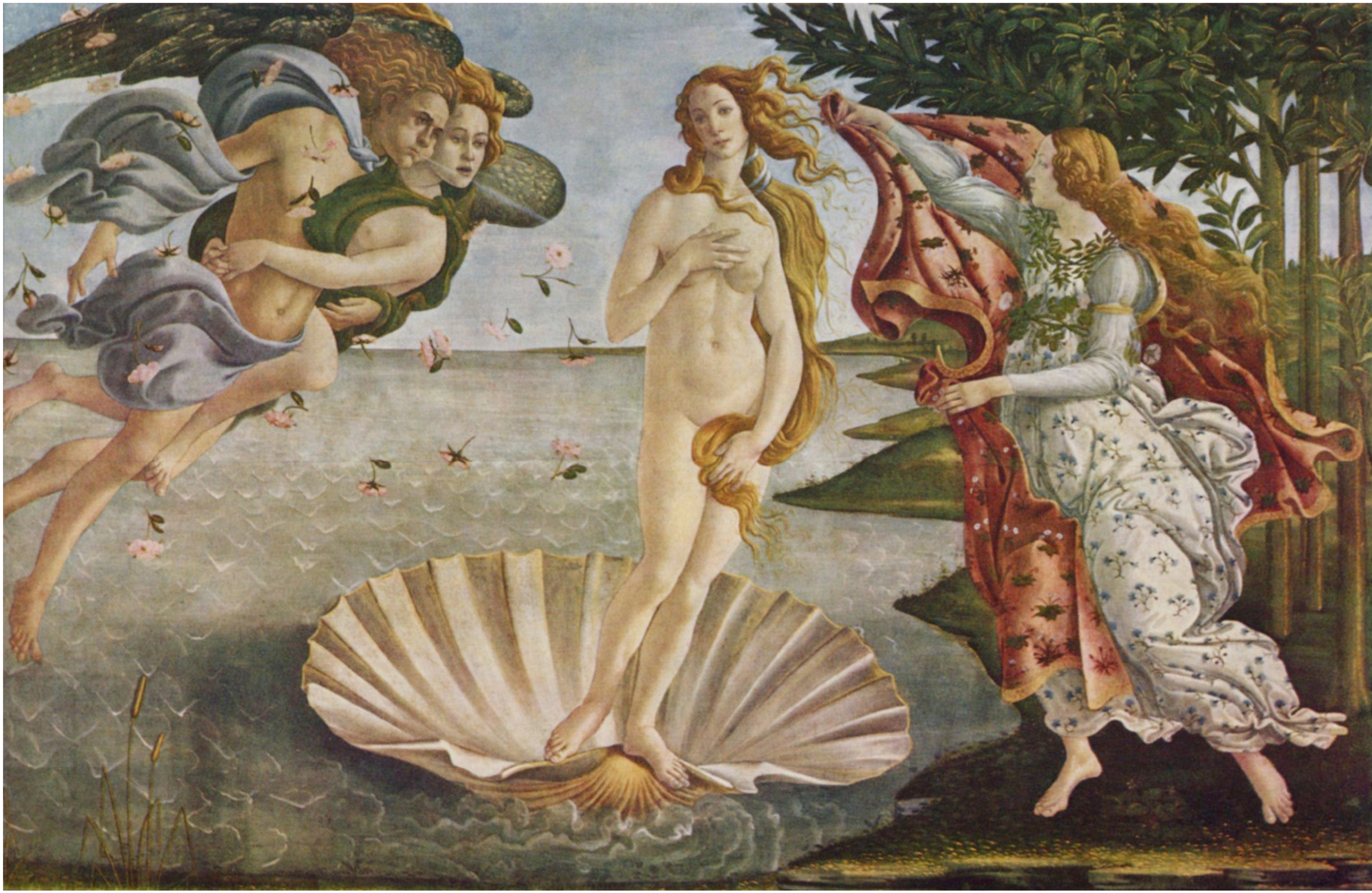
S BARTOLOMEVS MALA S IOANNES NAZARENVS


ANGLI









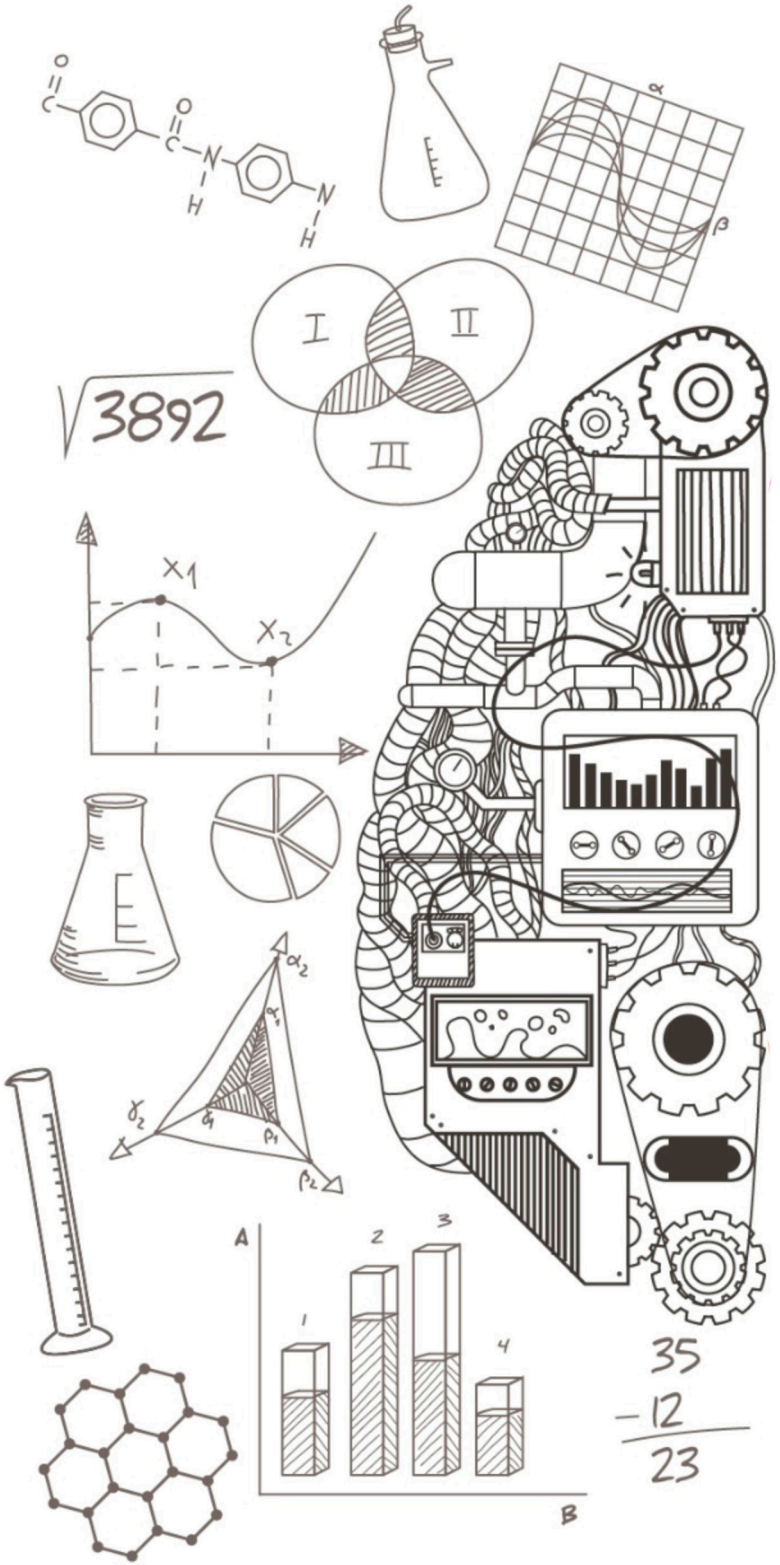


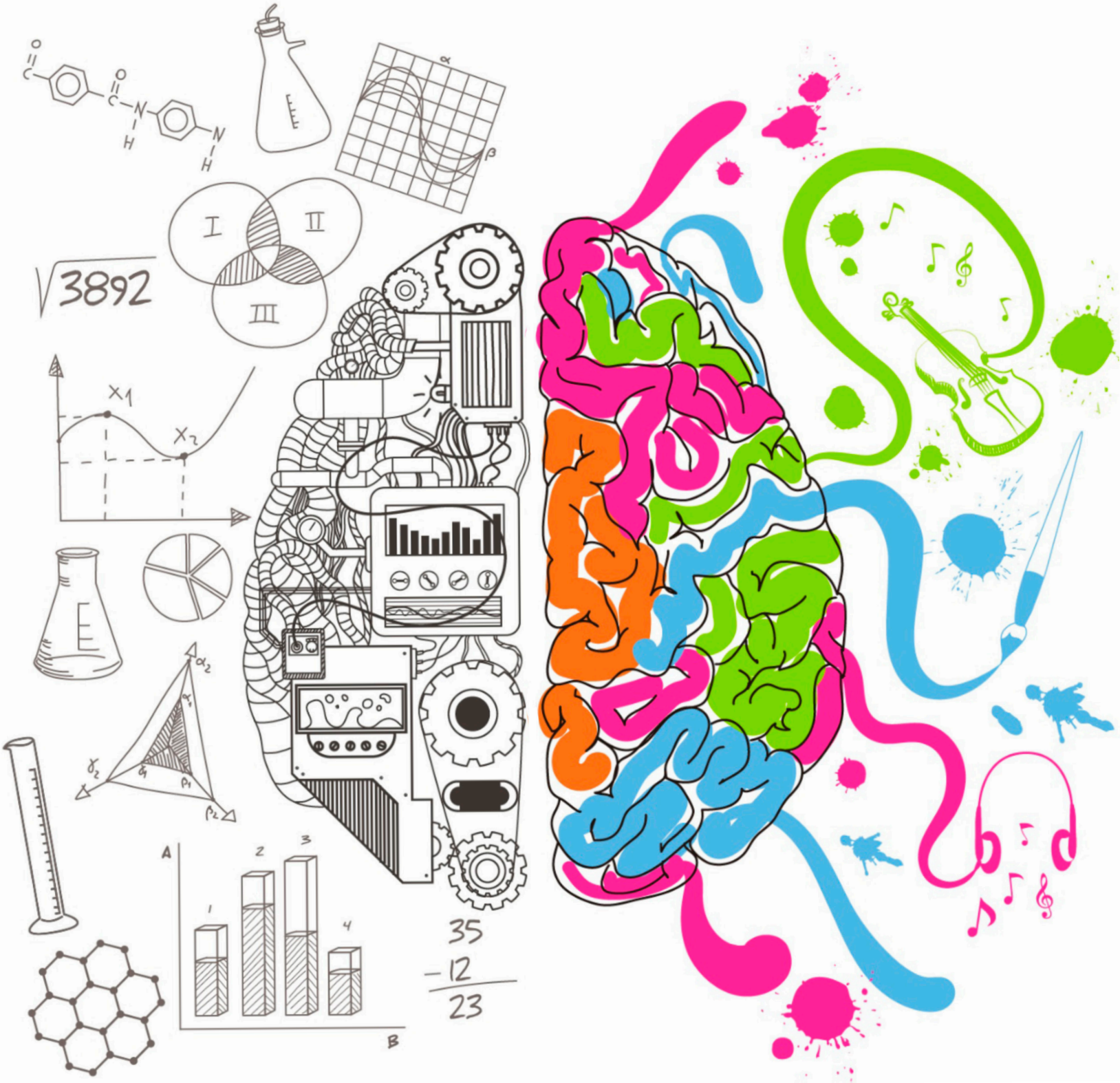


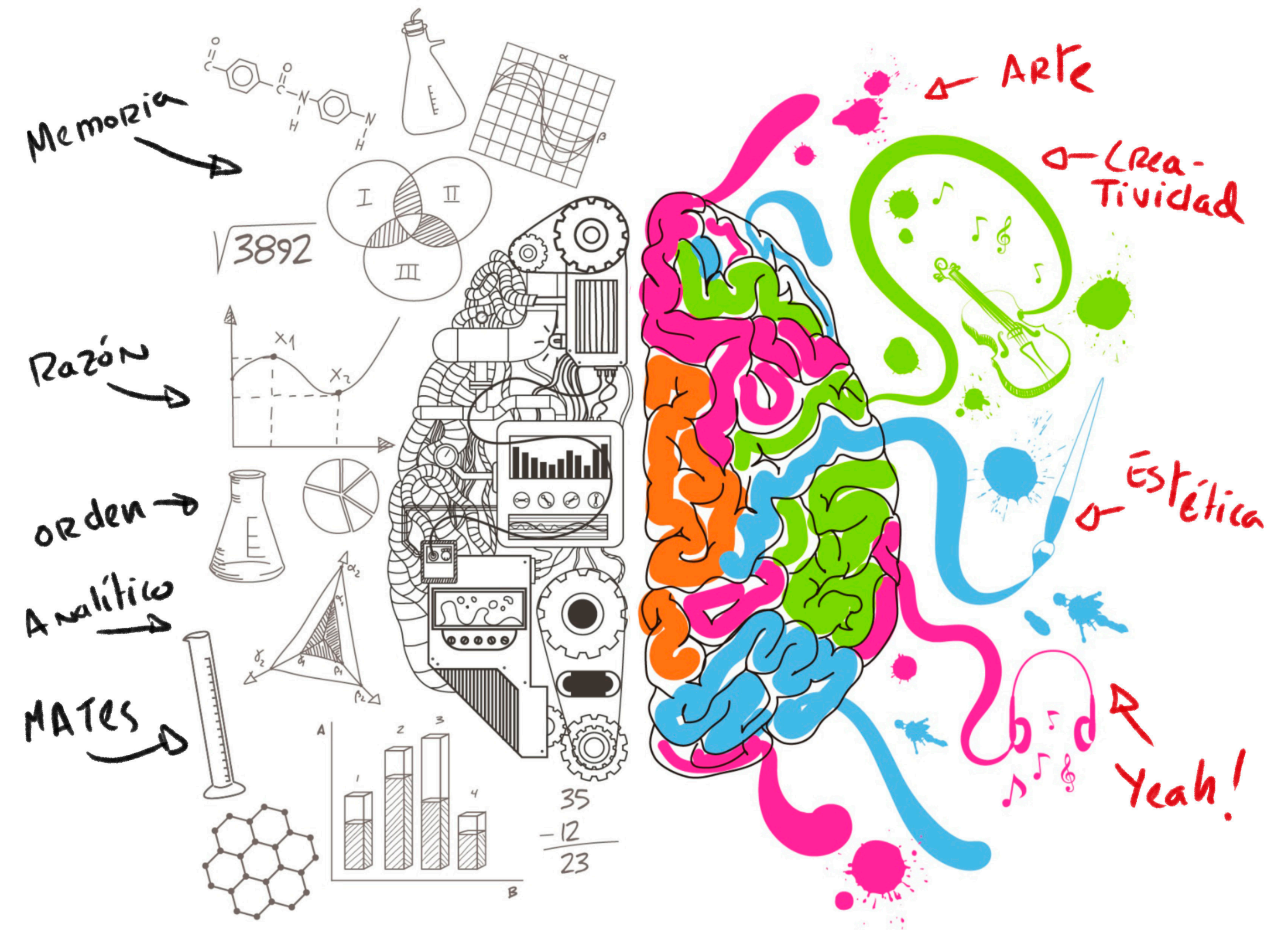

PAT
PAT
PAT
MUTTS ©2017 PATRICK MCDONNELL · DISTRIBUTED BY KING FEATURES SYNDICATE
1/19






I
II
III
√3892
X1
X2
A
B
1
2
3
4
35
-12
23

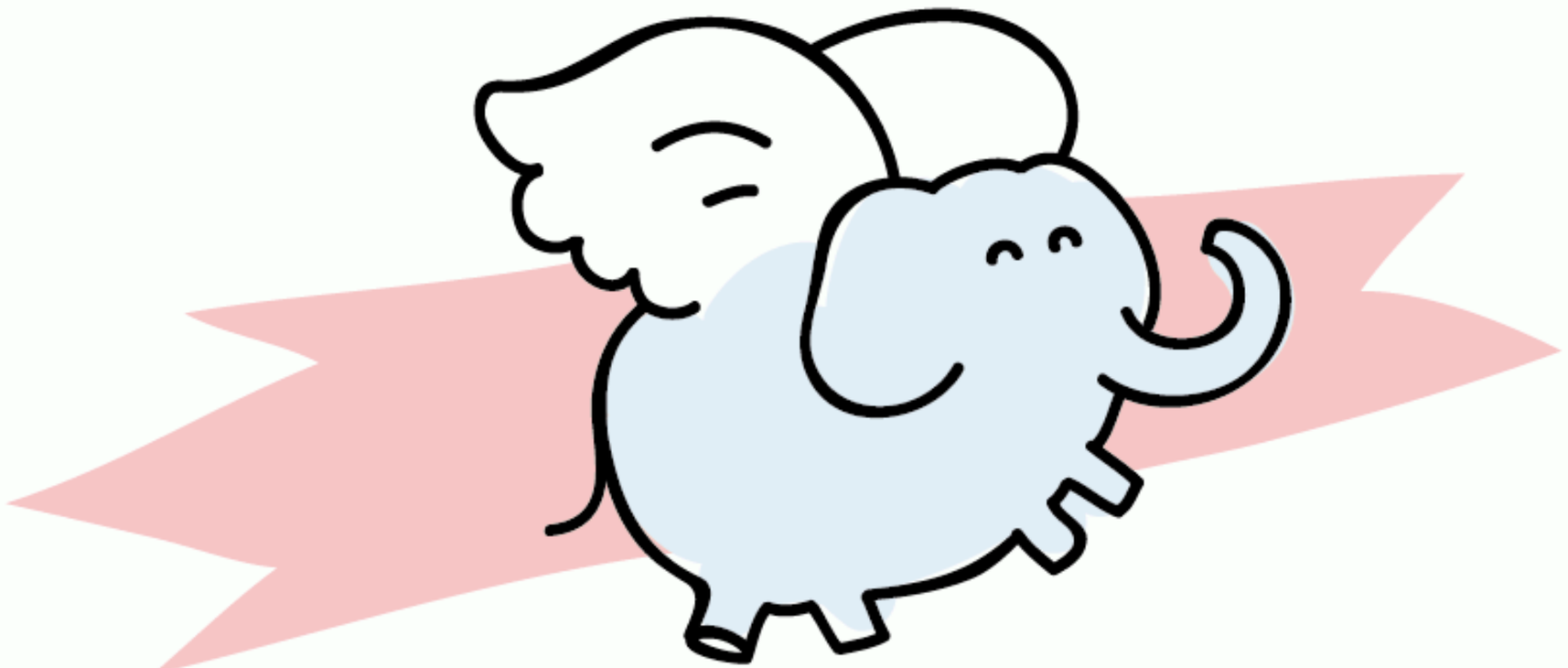

I
II
III
√3892
X1
X2
35
-12
23
A
B
1
2
3
4


Memoria
Razón
orden
Analítico
MATES
ARTE
Crea-
tividad
Estética
Yeah!
√3892
I
II
III
X1
X2
A
B
1
2
3
4
35
-12
23

si estás esperando el momento perfecto es ahora


Si estás esperando
EL MOMENTO
PERFECTO ES
AHORA
mr wonderful*
mrwonderful.es

y como no sabía que era imposible lo hizo



Y COMO NO SABÍA
QUE ERA IMPOSIBLE...
LO HIZO.

mr. wonderful*

frase: A.Einstein
mrwonderfulshop.es

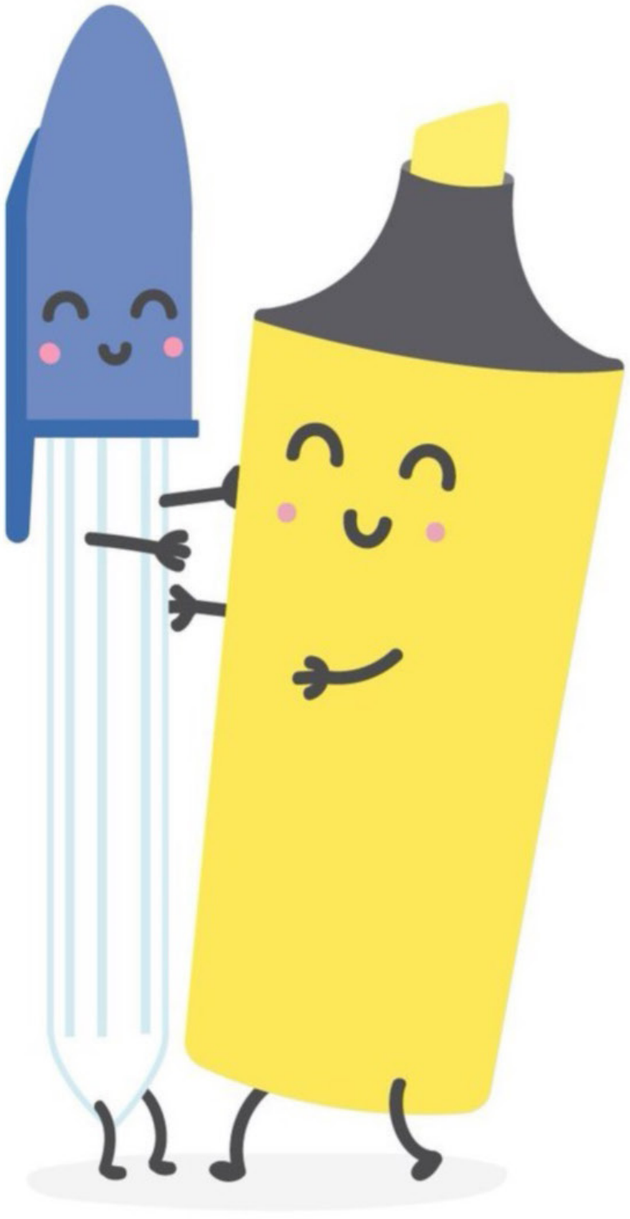
lo mejor del lunes es volver a verte

LO MEJOR

del lunes

ES VOLVER

a verte



mr. wonderful* | MRWONDERFUL.ES
#MRWONDERFULSHOP

A

B

Una habitación
con una cama
y una silla.



A

B

Una habitación con una cama y una silla.



A

B

Una habitación con una cama y una silla.

SE ENTIENDE

INFORMA

SE PROCESA





Una habitación con una cama y una (dos) sillas.

V

VI



Una habitación con una cama y una (dos) sillas.

LOS PROFESORES...

V

VI



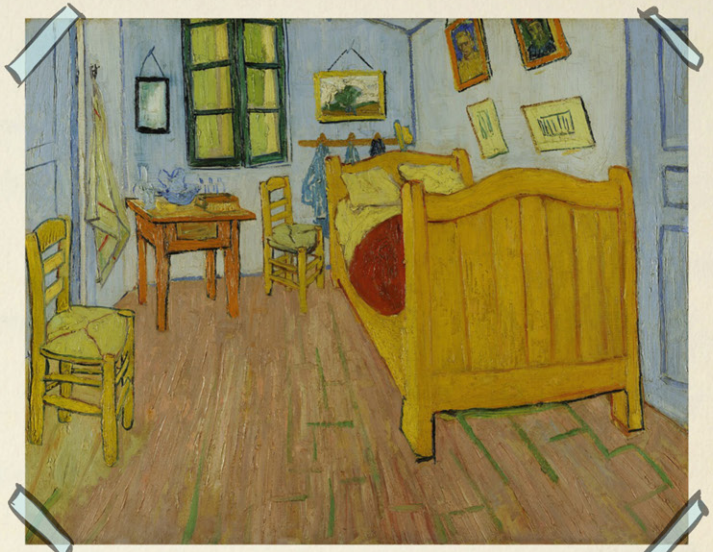
Una habitación con una cama y una (dos) sillas.

LOS PROFESORES...

ⓐ Solemos utilizar la imagen sólo como EJEMPLO, no como FUENTE de INFORMACIÓN

V

VI



Una habitación con una cama y una (dos) sillas.

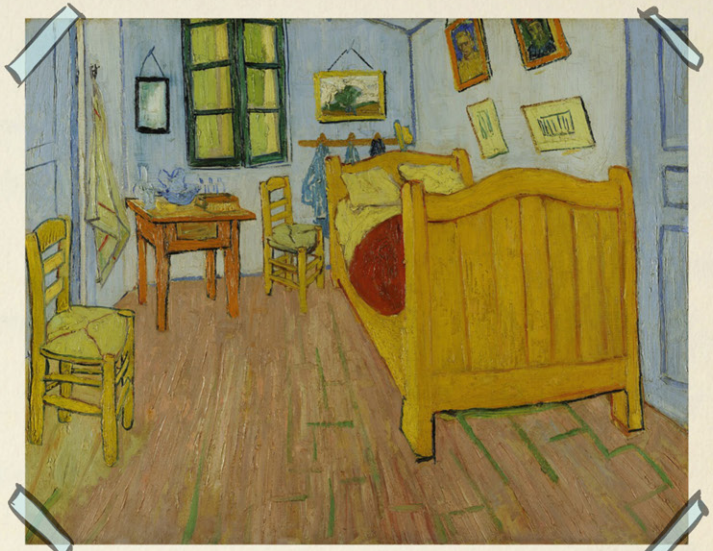
LOS PROFESORES...

(a) Solemos utilizar la imagen sólo como EJEMPLO, no como FUENTE de INFORMACIÓN

(b) Solemos centrarnos en la imagen como RECURSO unidireccional.

V

VI



Una habitación con una cama y una (dos) sillas.

LOS PROFESORES...

ⓐ Solemos utilizar la imagen sólo como EJEMPLO, no como FUENTE de INFORMACIÓN

ⓑ Solemos centrarnos en la imagen como RECURSO unidireccional.

IMAGEN...
SUSCITA PREGUNTAS

V

VI



Una habitación con una cama y una (dos) sillas.

LOS PROFESORES...

ⓐ Solemos utilizar la imagen sólo como **EJEMPLO**, no como FUENTE de INFORMACIÓN

ⓑ Solemos centrarnos en la imagen como **RECURSO** unidireccional.

IMAGEN...
SUSCITA PREGUNTAS

¿QUÉ APARECE?

¿CÓMO aparece?

¿POR QUÉ aparece?

V

VI



Una habitación con una cama y una (dos) sillas.

LOS PROFESORES...

ⓐ Solemos utilizar la imagen sólo como EJEMPLO, no como FUENTE de INFORMACIÓN

ⓑ Solemos centrarnos en la imagen como RECURSO unidireccional.

IMAGEN...
SUSCITA PREGUNTAS

¿QUÉ APARECE? → ELEMENTOS

¿CÓMO aparece? → FORMA

¿POR QUÉ aparece? → MOTIVOS



Una habitación con una cama y una (dos) sillas.

LOS PROFESORES...

ⓐ Solemos utilizar la imagen sólo como EJEMPLO, no como FUENTE de INFORMACIÓN

ⓑ Solemos centrarnos en la imagen como RECURSO unidireccional.

IMAGEN...

SUSCITA PREGUNTAS

¿QUÉ APARECE? → ELEMENTOS

¿CÓMO aparece? → FORMA

¿POR QUÉ aparece? → MOTIVOS

ELEMENTOS, FORMA, MOTIVOS → APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ARTÍSTICA

V

VI



Una habitación con una cama y una (dos) sillas.

LOS PROFESORES...

ⓐ Solemos utilizar la imagen sólo como EJEMPLO, no como FUENTE de INFORMACIÓN

ⓑ Solemos centrarnos en la imagen como RECURSO unidireccional.

IMAGEN...

SUSCITA PREGUNTAS

¿QUÉ APARECE? → ELEMENTOS

¿CÓMO aparece? → FORMA

¿POR QUÉ aparece? → MOTIVOS

→ APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ARTÍSTICA

→ EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO

→ COMPETENCIAS BÁSICAS

→ INTEGRAL — HOLÍSTICO

V

VI

LECTURA ENRIQUECIDA

LECTURA ENRIQUECIDA

COMPRESIÓN LECTORA 2.0

LECTURA ENRIQUECIDA

COMPRESIÓN LECTORA 2.0

ESTÍMULO CREATIVO


BE HAPPY :)
¿QUIÉN ES ESTE HIPSTER?


¿Cómo es su vida?
¿ES FELIZ?
¿Cómo se llama?
¿Dónde vive?
¿Rico?
¿Pobre?
¿Izquierda?
¿Derecha?
¿Tiene familia?
¿Chicos?
¿Chicas?
¿Perros o gatos?
¿En qué trabaja?
¿Qué le gusta?
¿QUIÉN ES ESTE HIPSTER?
BE HAPPY :)


¿QUÉ SUCEDE AQUÍ?


¿QUÉ SUCEDE AQUÍ?
¿GUERRA?
¿CONFLICTO?
¿Cómo se llaman?
¿PAZ?
¿SE conocen?
¿Dónde viven?
¿Son Felices?
¿Van a clase?
¿Tienen Padres?
¿Va armado?
¿Tienen móvil?

PENSAMIENTO VISUAL es una herramienta que consiste en volcar y manipular ideas a través de dibujos simples y reconocibles

PENSAMIENTO VISUAL es una herramienta que consiste en volcar y manipular ideas a través de dibujos simples y reconocibles



PENSAMIENTO VISUAL es una herramienta que consiste en volcar y manipular ideas a través de dibujos simples y reconocibles

CREANDO CONEXIONES

FACILITANDO COMPRENSIÓN



PENSAMIENTO VISUAL es una herramienta que consiste en volcar y manipular ideas a través de dibujos simples y reconocibles

- CREANDO CONEXIONES
- FACILITANDO COMPRENSIÓN



- DEFINIENDO OBJETIVOS



PENSAMIENTO VISUAL es una herramienta que consiste en volcar y manipular ideas a través de dibujos simples y reconocibles

- CREANDO CONEXIONES
- FACILITANDO COMPRENSIÓN



- DEFINIENDO OBJETIVOS



- IDENTIFICANDO PROBLEMAS



- BUSCANDO SOLUCIONES



Pensamiento Visual es una herramienta que consiste en volcar y manipular ideas a través de dibujos simples y reconocibles



GENERANDO NUEVAS IDEAS



BUSCANDO SOLUCIONES

IDENTIFICANDO PROBLEMAS



CREANDO



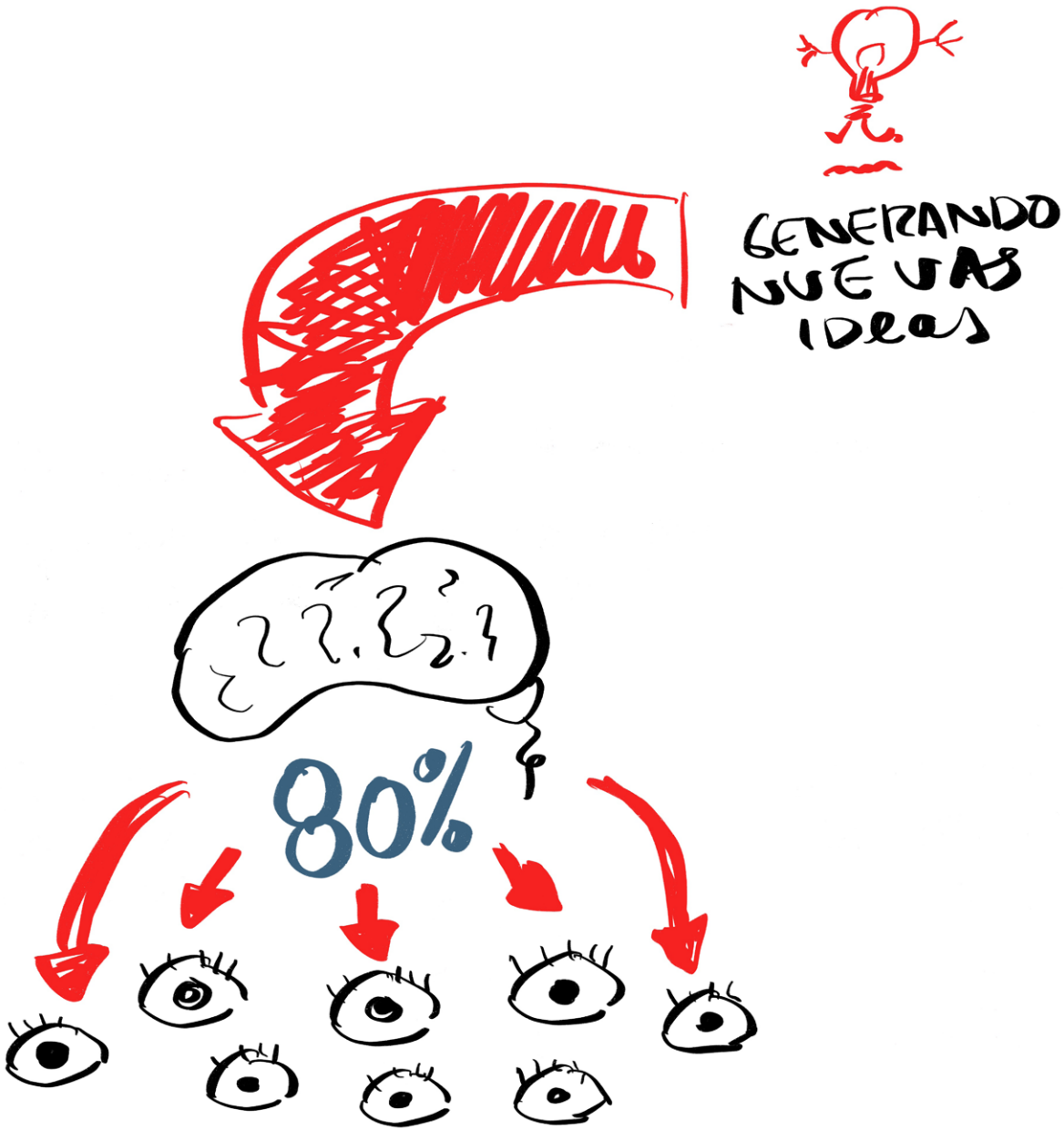
CONEXIONES

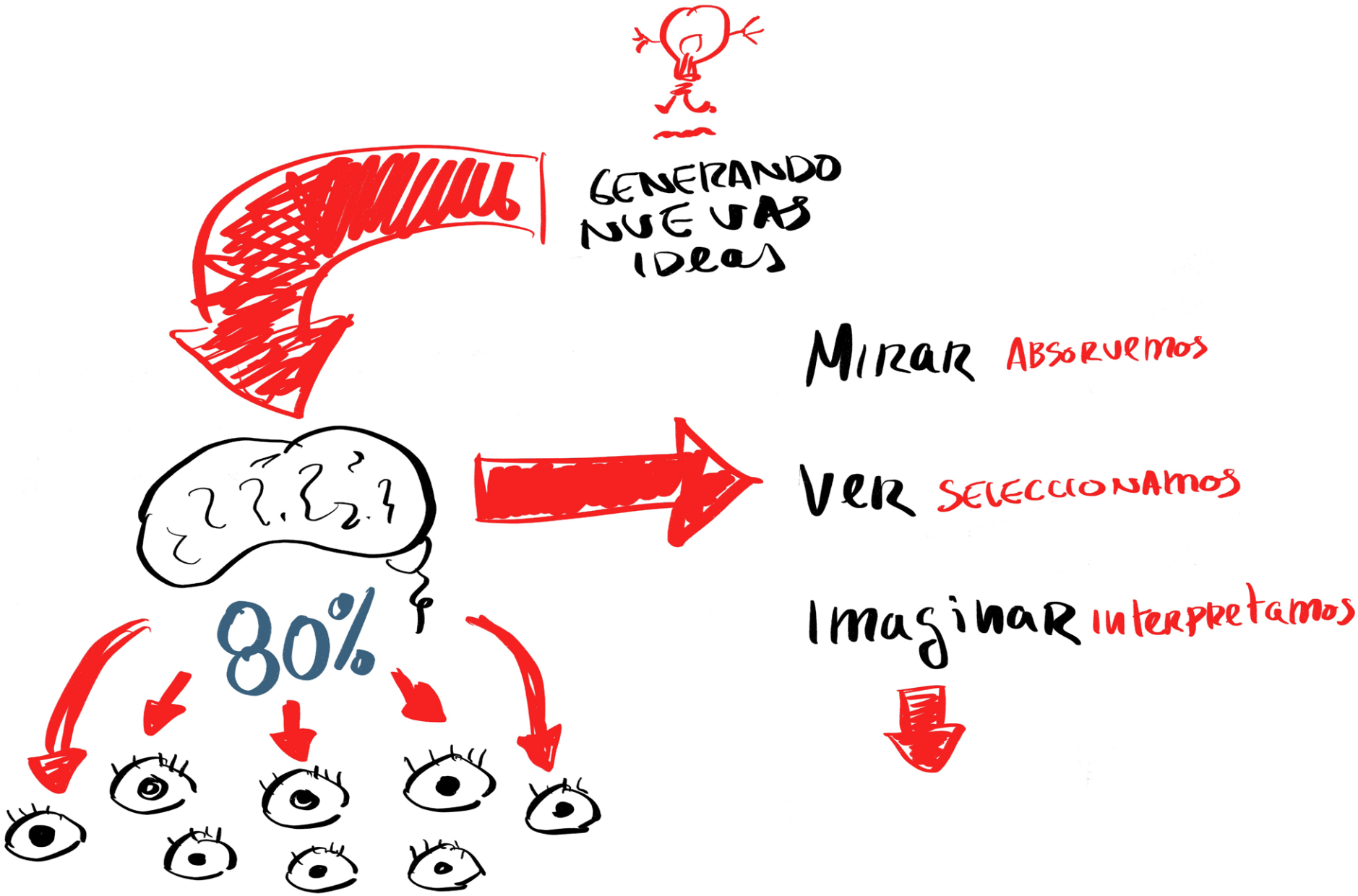
FACILITANDO COMPRENSIÓN

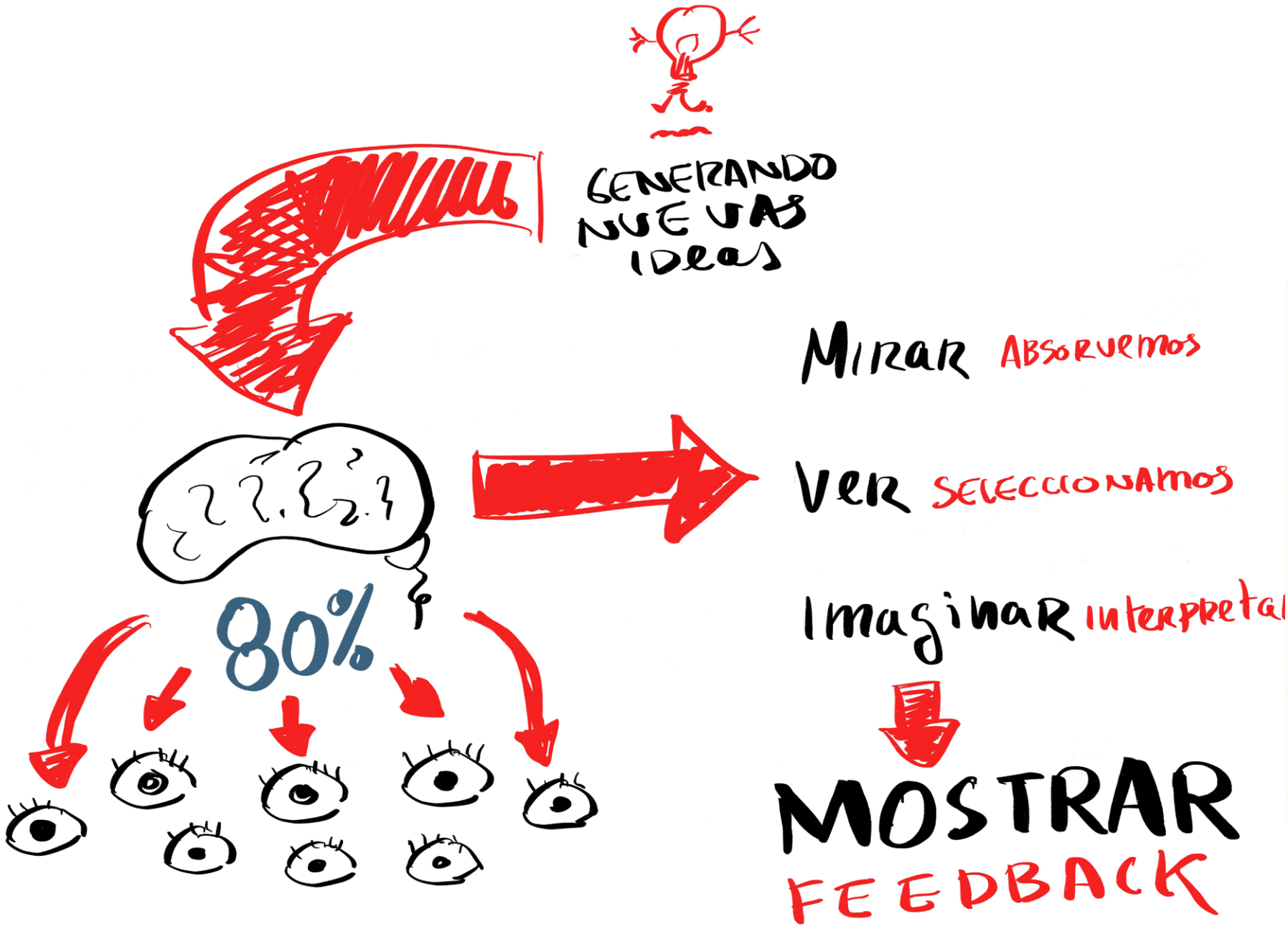


DEFINIENDO OBJETIVOS




GENERANDO
NUEVAS
IDEAS
80%

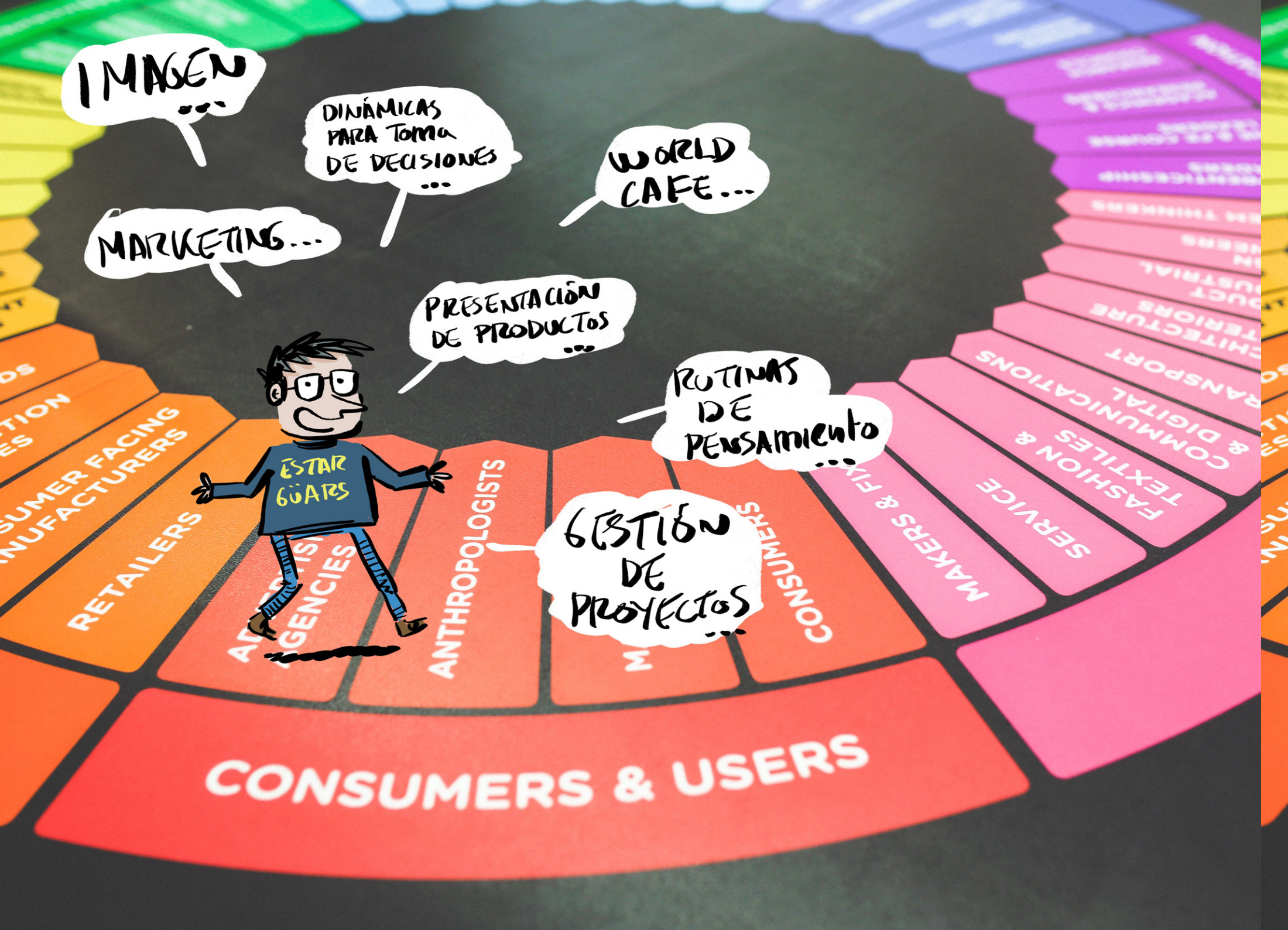

GENERANDO
NUEVAS
IDEAS
MIRAR ABSORVEMOS
VER SELECCIONAMOS
IMAGINAR INTERPRETAMOS
80%

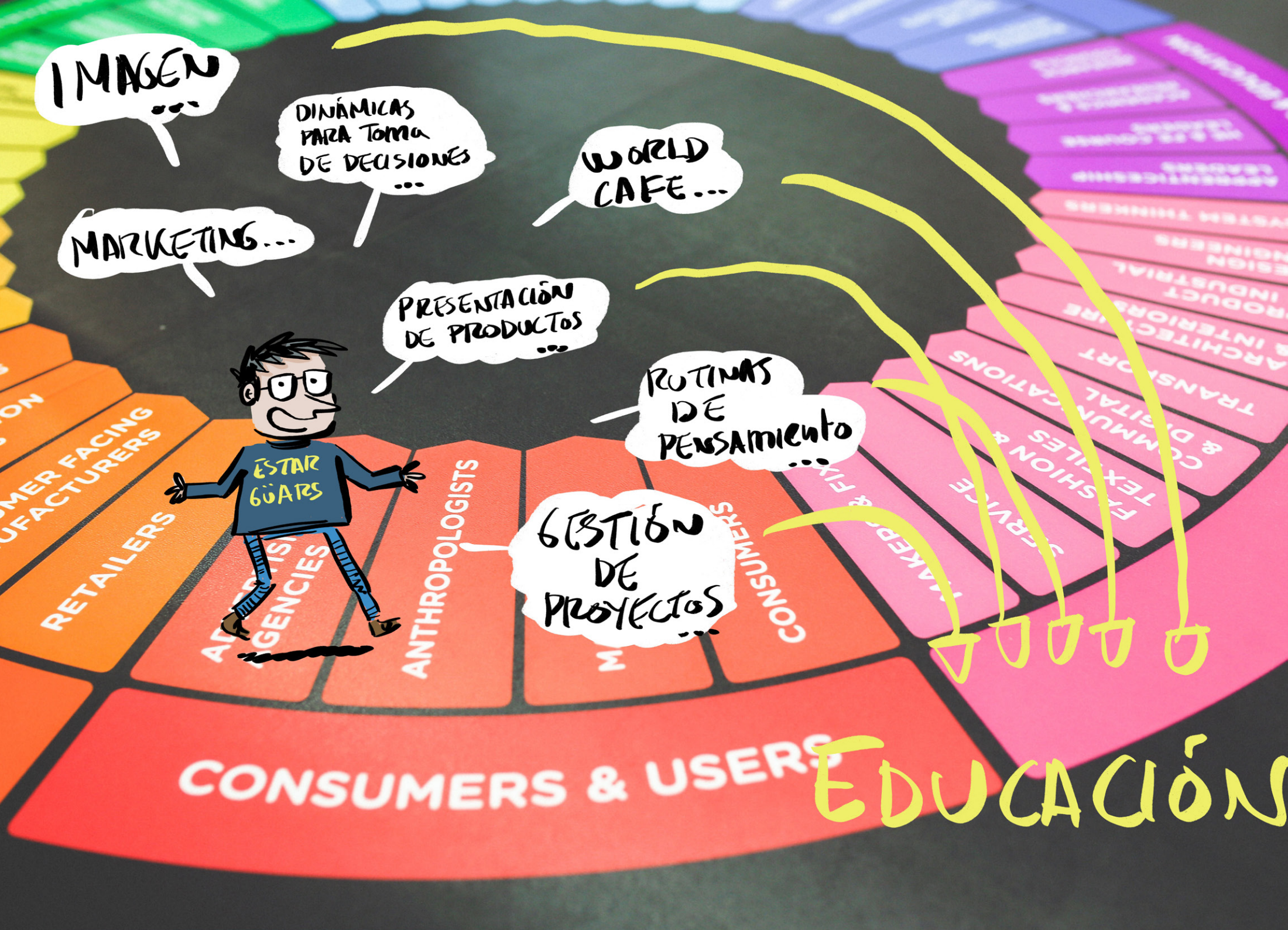

GENERANDO
NUEVAS
IDEAS
80%
MIRAR ABSORVEMOS
VER SELECCIONAMOS
IMAGINAR INTERPRETAMOS
MOSTRAR
FEEDBACK


ESTUDIAR
ESCUPIR
?
OLVIDAR
@ramon_besonias


DINERITO
DINERITO

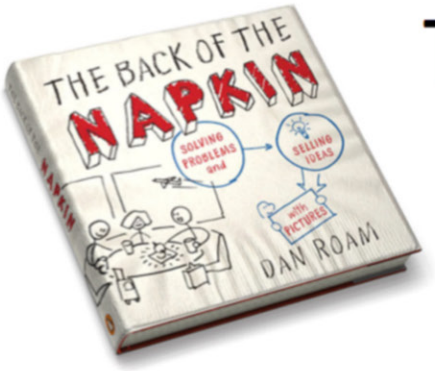

LAS PRIMERAS APLICACIONES DIDACTICAS DEL VISUAL THINKING SURGEN EN LOS 90.
¡EN EL MUNDO EMPRESARIAL!
ESTAR


IMAGEN...
DINÁMICAS PARA TOMA DE DECISIONES...
WORLD CAFE...
MARKETING...
PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS...
RUTINAS DE PENSAMIENTO...
GESTIÓN DE PROYECTOS...
ESTAR GÜAPS
RETAILERS
ANTHROPOLOGISTS
CONSUMERS
MAKERS & FIX
SERVICE
FASHION & TEXTILES
COMMUNICATIONS & DIGITAL
CONSUMERS & USERS


IMAGEN...
DINÁMICAS PARA TOMA DE DECISIONES...
WORLD CAFE...
MARKETING...
PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS...
RUTINAS DE PENSAMIENTO...
GESTIÓN DE PROYECTOS...
ESTAR GÜAPS
RETAILERS
ANTHROPOLOGISTS
CONSUMERS
CONSUMERS & USERS
EDUCACIÓN


TU MUNDO EN UNA
SERVILLETA
DAN ROAM
Elegido como uno de los libros del año por las revistas *BusinessWeek*, *Time* y *Fast Company*
RESOLVER PROBLEMAS
Y VENDER IDEAS
mediante DIBUJOS
8.ª EDICIÓN


Del autor del bestseller TU MUNDO EN UNA SERVILLETA
DAN ROAM
BLA BLA BLA
QUE HACER CUANDO LAS PALABRAS NO FUNCIONAN

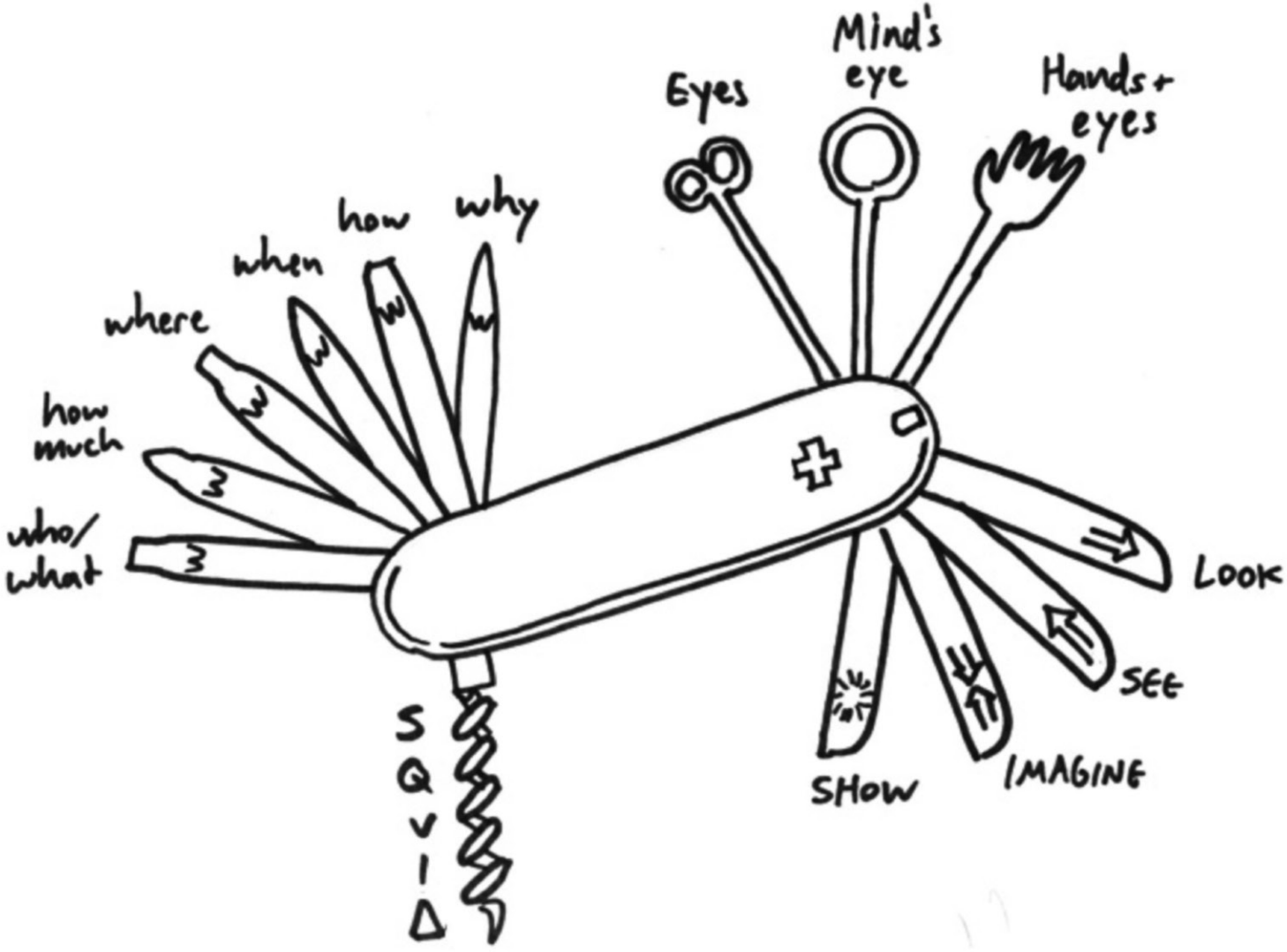


The Visual Thinking Toolkit

Drawn from:

The Back of the Napkin
Solving Problems and Selling Ideas with Pictures

by Dan Roam

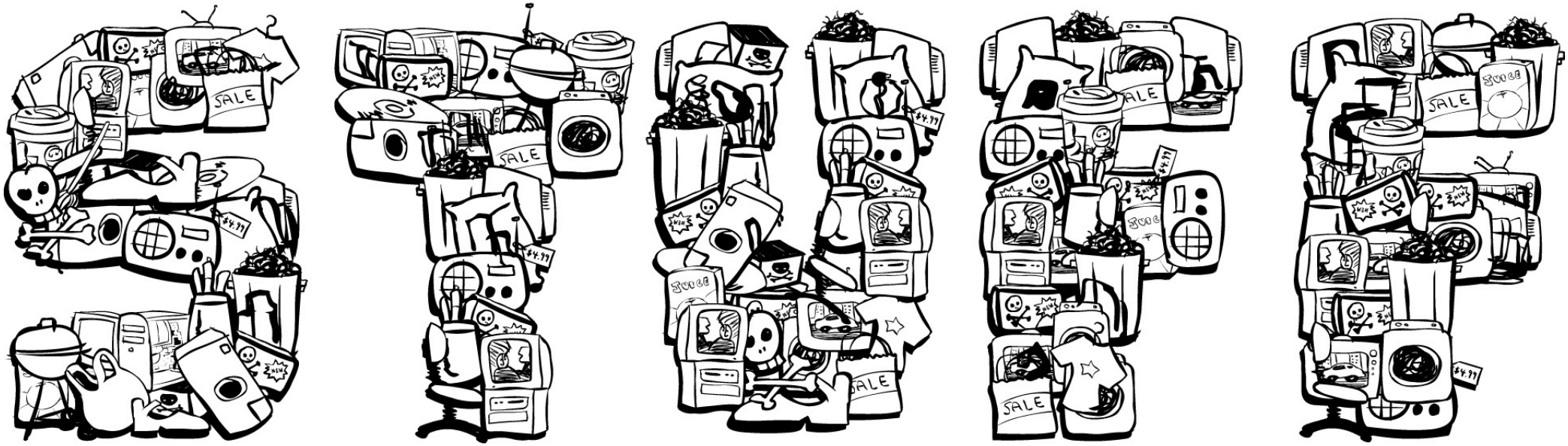


PORTFOLIO

Copyright © 2008
Dan Roam
all rights reserved

Available everywhere from
Portfolio

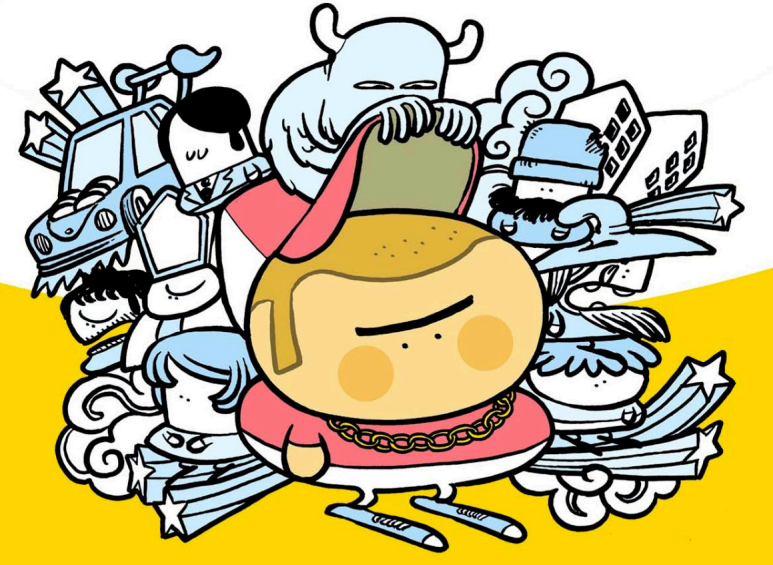
THE STORY OF



WITH ANNIE LEONARD

Aleix Saló

Españistán





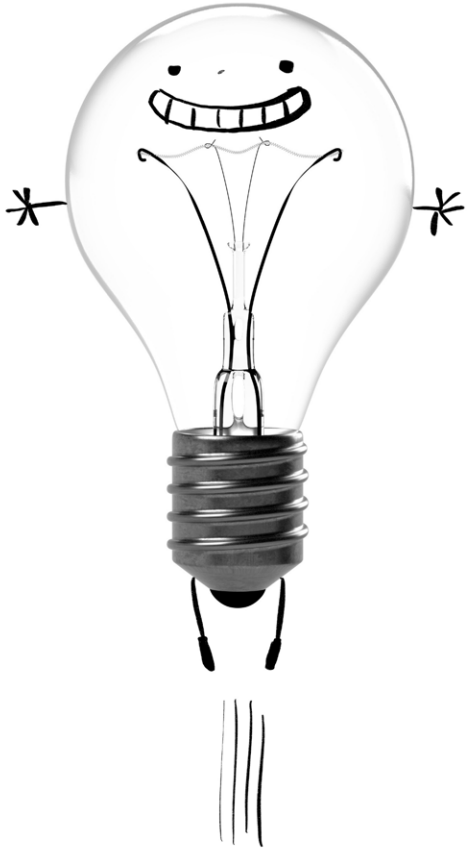
DiBUJARiO

get the picture

motiva

VISUAL THINKING

¡AL INFINITO Y MÁS ALLA!

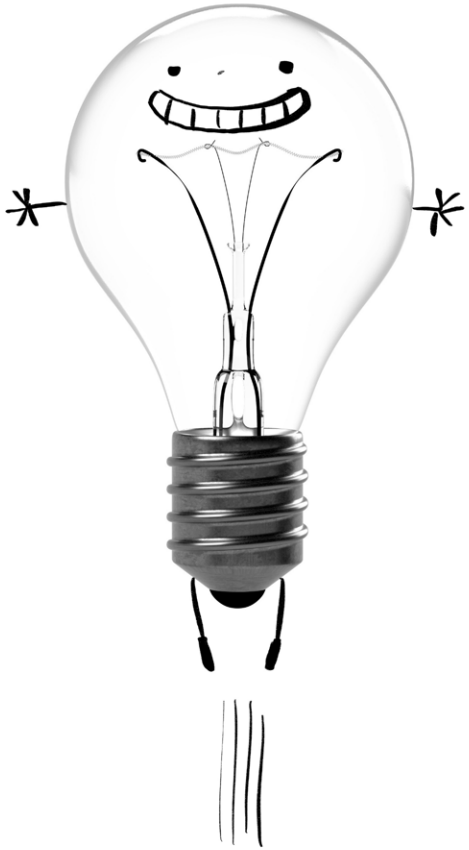


1 motiva

2 Fomenta la atención

VISUAL THINKING

¡AL INFINITO Y MÁS ALLA!



1 motiva

2 Fomenta la atención

3 Estimula la Autonomía

VISUAL THINKING



1 motiva

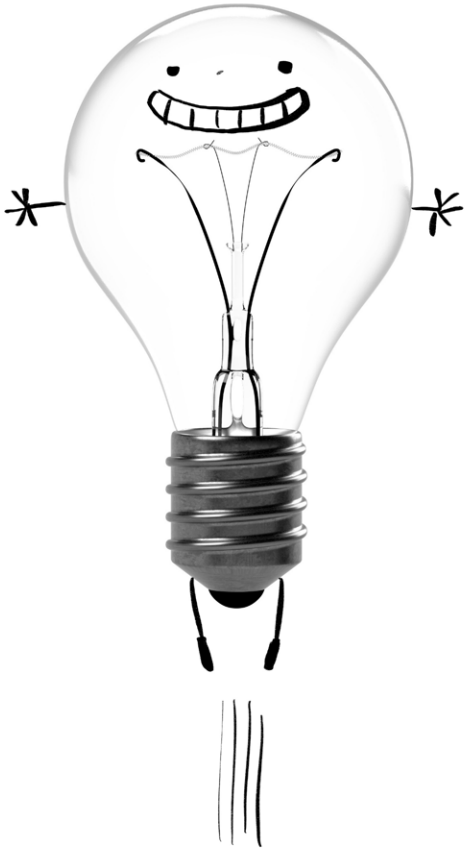
2 Fomenta la atención

3 Estimula la Autonomía

4 Arte y Estética

VISUAL THINKING

¡AL INFINITO Y MÁS ALLA!



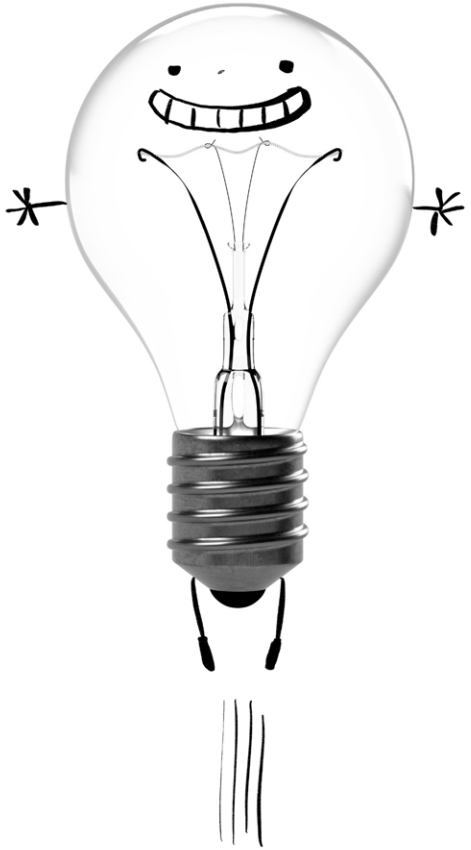
1 motiva

2 Fomenta la atención

3 Estimula la Autonomía

VISUAL THINKING

¡AL INFINITO Y MÁS ALLA!



4 Arte y Estética

5 FACILITA LA comprensión

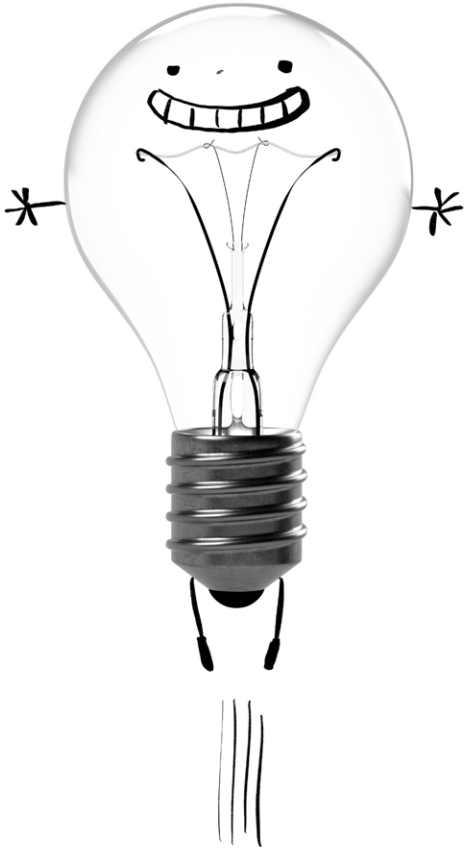
1 motiva

2 Fomenta la atención

3 Estimula la Autonomía

VISUAL THINKING

¡AL INFINITO Y MÁS ALLA!



4 Arte y Estética

5 Facilita la comprensión

5 Creatividad al POWER!

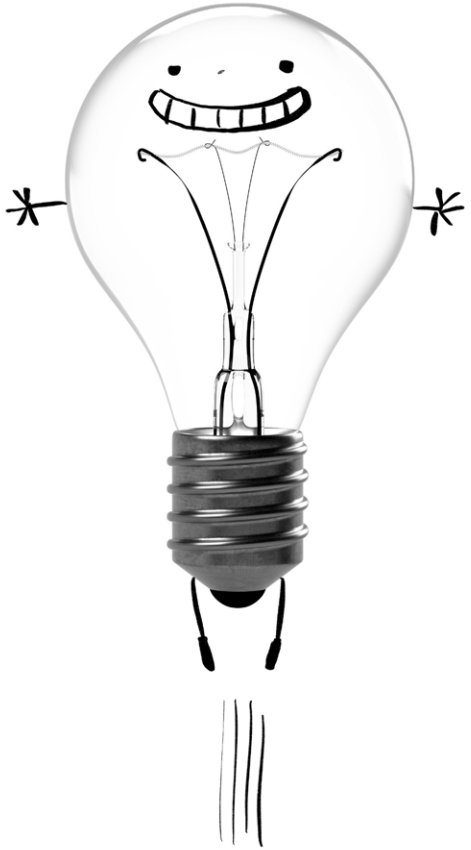
1 motiva

2 Fomenta la atención

3 Estimula la Autonomía

VISUAL THINKING

¡AL INFINITO Y MÁS ALLA!

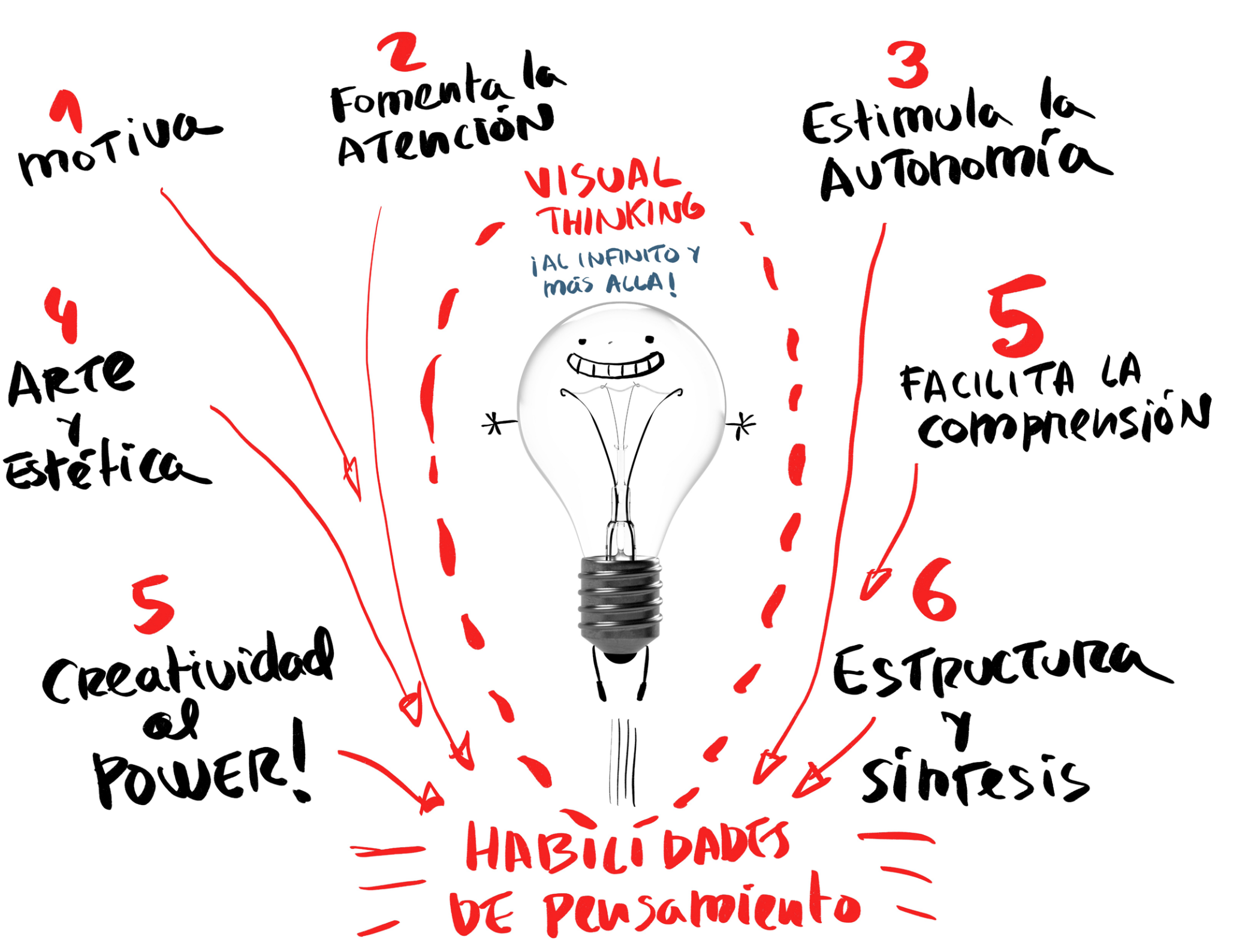


4 Arte y Estética

5 FACILITA LA comprensión

5 Creatividad al POWER!

6 Estructura y síntesis


1
motiva
2
Fomenta la
atención
3
Estimula la
Autonomía
VISUAL
THINKING
¡AL INFINITO Y
MÁS ALLA!
4
ARTE
y
Estética
5
FACILITA LA
comprensión
5
Creatividad
al
POWER!
6
ESTRUCTURA
y
síntesis
HABILIDADES
DE PENSAMIENTO


¿OS ACORDÁIS CUANDO TENÍAIS UNA IDEA ANTES? PUES AHORA.. ¡PUAJ!
EN SERIO, MI VIDA ES UNA CACA
YO ANTES ERA UNA METÁFORA VISUAL
PERO AHORA ...
¡ME SUSTITUYEN POR LEDS!


NI PARA METÁFORA VISUAL SIRVO...
¿DÓNDE ESTÁ EL ECOPARQUE?

LET'S ROCK

FINAL

PRINCIPIO

CÓMICS → PROCESO

TU AULA, CON TUS ALUMNES

LA VIDA LO DIRÁ

4 LET'S ROCK

A

EL LADO BONITO VISUAL THINKING

10 BENEFICIOS del PENSAMIENTO VISUAL

@garbinelarralde

1
Activa ATENCIÓN



2
Estimula INVESTIGACIÓN AUTÓNOMA



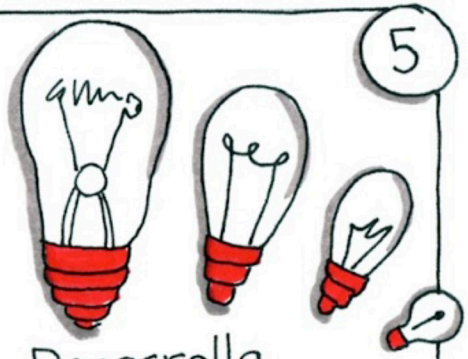
3
Facilita COMPRENSIÓN CONCEPTOS



4
Entrena EXTRACCIÓN IDEAS FUNDAMENTALES



5
Desarrolla CAPACIDAD SÍNTESIS



6
Fortalece HABILIDADES PENSAMIENTO



7
estructura CONTENIDOS



8
Potencia CREATIVIDAD



9
Cultiva EMOCIÓN ESTÉTICA



10
Contribuye MOTIVACIÓN



GÉNERO NARRATIVO: NOVELA

Narración literaria media, extensa y perfecta para definirla narrativa. Alguien cuenta una historia a otros en un entorno + o - pasado

EL NARRADOR:

Voz que cuenta y cuenta los hechos desde una "mirada" concreta de los mismos.

- **interno:**
  - + narrador protagonista.
  - + narrador personaje secundario / testigo
- **externo:**
  - narrador omnisciente: actúa como si conociera todas las características del relato.
  - observador objetivo: actúa como una especie de cámara cinematográfica.
  - narrador editor: finge que él no ha escrito la obra.. (cartas)

LA HISTORIA NARRADA:

LA ACCIÓN:

Conjunto de acontecimientos que se suceden siguiendo un orden determinado. (puede o no coincidir con el orden real.)

- ACCIÓN (sucesión de hechos) cómo se suceden
- HISTORIA (conjunto de acontecimientos) cómo pasan en el tiempo real.

LOS PERSONAJES

Son los que causan o sufren los acontecimientos. Profundidad psicológica:

- ESTEREOTIPOS (Modelos de conducta, convencionalismo social previamente establecidos reconocibles)
- TIPOS (Individualidad propia, complejidad psicológica)

el espacio

- REAL (existe)
- IMAGINARIO (Puede existir)
- FANTÁSTICO (no existe)

el tiempo

- EXTERNO: Época en la que se desarrolla la acción.
- INTERNO: Cómo se ordenan cronológicamente los acontecimientos.
  - ↳ORDEN lineal
  - ↳ORDEN RETROSPECTIVO
  - ↳ORDEN PROSPECTIVO

in media res · in extremis res · contrapuntio

modalidades discursivas del relato:

PLURALIDAD DISCURSIVA

mod. discursiva: m. descriptiva + m. narrativa + m. dialogada.

- **TEXTO NARRADO**

Lo que hacen los personajes sin mostrar lo que dicen.

- **ESTILO DIRECTO**

Conversación de los personajes con palabras literales.

- **ESTILO INDIRECTO**

Se dice lo que comentan los personajes, pero en palabras propias.

- **MONÓLOGO**

Ofrece la voz y visión del personaje.

Subgéneros de la novela

Picaresca · Moderna · de aprendizaje (Vital) · Didáctica · Histórica · Policíaca · Ficción · Fantástica · Realista y Naturalista

Notes:

@laura.rgrana

GÉNERO DRAMÁTICO: TEATRO

Obras literarias escritas para su representación por unos actores en un escenario. Las características de uso del diálogo y la ausencia de un narrador.

ESTRUCTURA DE UNA OBRA DRAMÁTICA

Texto principal:

- **-DIVISIÓN-**
  - Acto (salida y bajada del telón)
  - cuadro (cambio del decorado)
  - escena (entrada o salida de actores)
- **-FORMAS DE EXPRESIÓN-**
  - Diálogo: conversación de dos personajes
  - Monólogo: una persona (soliloquio)
  - Aparte: una idea y el resto no se entera
  - Coro: conciencia colectiva
- **-DESARROLLO DE LA ACCIÓN-**
  - Exposición: principio de la obra.
  - Nudo: momento de mayor tensión.
  - Desenlace: se resuelve el problema.

Texto secundario:

- **-ACOTACIONES-**
  - Sobre la acción
  - Datos e indicaciones
  - ↳Iluminación
  - ↳Sonidos
  - Sobre los personajes

RASGOS FUNDAMENTALES

-DE UNA OBRA DRAMÁTICA-

la acción

Acontecimientos que definen a los personajes según su comportamiento.

los personajes

Realizan la acción a través del diálogo.

LA TENSIÓN DRAMÁTICA

Estado anímico producido en el espectador por los acontecimientos de la obra.

unidades

-DE LA ACCIÓN DRAMÁTICA-

- Unidad (Un lugar, unidad y una acción)
- Integridad (Acción completa)
- Verosimilitud (apariencia de verdadero)
- Interés (debe atraer la atención del espectador)

LA REPRESENTACIÓN TEATRAL

ESCENOGRAFÍA + ACTORES + DIRECTOR + CONTEXTO = ESPECTÁCULO

PERSONAJES

- Principales: giran sobre ellos el peso de la acción.
  - ↳Protagonista.
  - ↳Antagonista.
- Secundarios: Ayudan a los principales.
- Alegóricos: transmiten ideas abstractas o conceptos elogiosos.

escenografía

- Decorado
- Vestuario
- Iluminación
- Sonido

GÉNEROS LITERARIOS TEATRALES



Notes:

@laura.rgrana

BASES & ALKALIS

AN INTRODUCTION

definition:

a substance which reacts with an acid to produce a salt and water only, and are metal hydroxides or metal oxides

- contains either oxide ions, O^{2-}, or hydroxide ions, OH^-

PHYSICAL PROPERTIES

- slippery to the touch in aqueous solution
- taste astringent
- red litmus ⇒ blue
- mostly insoluble ALKALIS
- bitter taste, feel soapy
- dissolve in water
- good conductor of electricity
- soapy to the touch
- corrosive if concentrated

bases react with acids

alkalis: soluble bases

COMMON BASES

sodium oxide	Na_2O
zinc oxide	ZnO
copper(II) oxide	CuO

ALKALIS

definition:

a compound that is a soluble base, and produces hydroxide ions, OH^-, as the only negative ions when dissolved in water

- usually group I metal oxides and hydroxides

reactions CHEMICAL PROPERTIES

ACID (neutralisation)

BASE + ACID → SALT + WATER

AMMONIUM SALT

ALKALI + AMMONIUM SALT → SALT + WATER + AMMONIA

EXAMPLE:

sodium hydroxide + ammonium sulfate → sodium sulfate + water + ammonia

$2NaOH_{(aq)} + (NH_4)_2SO_4{}_{(aq)} \rightarrow Na_2SO_4{}_{(aq)} + H_2O_{(l)} + 2NH_3{}_{(g)}$

METAL SALT

ALKALI + SALT → SALT + METAL HYDROXIDE

with metal A: salt of metal B; of metal A: of metal B

EXAMPLE:

sodium hydroxide + copper(II) sulfate → sodium sulfate + copper(II) hydroxide

$NaOH_{(aq)} + CuSO_4{}_{(aq)} \rightarrow Na_2SO_4{}_{(aq)} + Cu(OH)_2{}_{(s)}$

TYPES OF OXIDES

4

METALLIC → BASIC

NON-METALLIC

TYPES OF ACIDS

2

INORGANIC

- usually stron
- more corrosi
- mostly man
- from mine
- can also
- e.g. sulf

ORGANIC

- weaker
- less corrosive
- found in fruits or living tissue
- e.g. ethanoic, tartaric, citric

EXTRA

highly reactive do not

contain carbon

mostly insoluble in water (sometimes

biological origin

CHEMISTRY YOUR BEST!

Antithesis

Antithesis

TEMA 01. EL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN

LAS FUNCIONES DEL LENGUAJE

BLA BLA BLA BLA BLA

según Roman Jakobson.

FUNCIÓN REPRESENTATIVA

Sólo transmitimos información



FUNCIÓN EXPRESIVA

El emisor transmite sus sentimientos, pensamientos o IDEAS



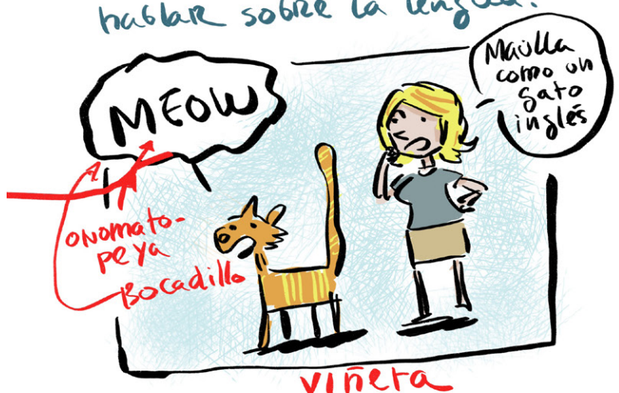
FUNCIÓN APELATIVA

Tratamos de conseguir una respuesta, verbal o no, por parte del RECEPTOR



FUNCIÓN METALINGÜÍSTICA

Utilizamos la lengua para hablar sobre la lengua.



FUNCIÓN FÁTICA

Comprobamos si el canal está abierto.



FUNCIÓN POÉTICA

El lenguaje llama la atención sobre sí mismo.

(...) OH PEQUEÑO
EMPERADOR SIN ORBE,
CONQUISTADOR SIN PATRIA,
MÍNIMO TIGRE DE SALÓN, NUPCIAL
SULTÁN DEL CIELO
DE LAS TEJAS ERÓTICAS,
EL VIENTO DEL AMOR
EN LA INTEMPERIE
RECLAMAS
Y POSAS
CUATRO PIES DELICADOS
EN EL SUELO,
OLIENDO
DESCONFIANDO,
DE TODO LO
TERRESTRE,
PORQUE TODO
ES INMUNDO
PARA EL
INMACULADO
PIE
DEL
GATO

PABLO NERUDA
ODA AL GATO
(FRAGMENTO)



@KRISPAMPARO — CIFUENTES — CURSO 2017/18

Bloque temático CLIMAS DEL MUNDO.

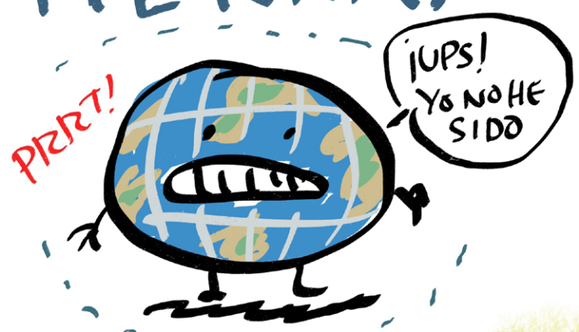
02

TIEMPO METEREOLÓGICO

o ATMOSFÉRICO.

@ LA ATMÓSFERA.

- Es la cubierta gaseosa que protege y cubre la TIERRA.



ATMÓSFERA.

- HACEN POSIBLE LA VIDA
- PROTEGE DE LAS RACIACIONES
- Los GASES contaminantes ALTERAN SU COMPOSICIÓN



- EL TIEMPO ATMOSFÉRICO DEPENDE DE UNA SERIE DE **FACTORES**



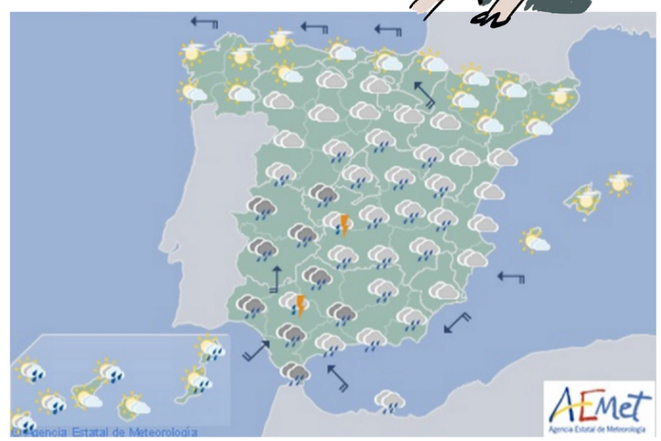
RELACIÓN DIRECTA

PRESIÓN ATMOSFÉRICA

VIENTO

- EL TIEMPO ATMOSFÉRICO **INFLUYE CONSIDERABLEMENTE EN NUESTRA VIDA COTIDIANA**





FUENTE: AEMET.

PLÁSTICA

LOVE OF LESBIAN

"EN BUSCA DEL MAGO"

ABECEDARIO CIENTÍFICO

versión 2016

CIFUENTES

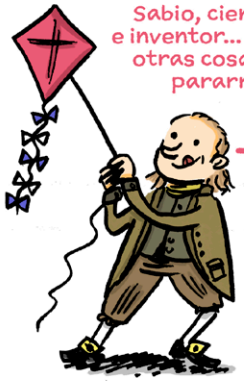
Albert Einstein



Físico. Creador de la Teoría de la Relatividad y una de las mentes más brillantes del siglo XX.

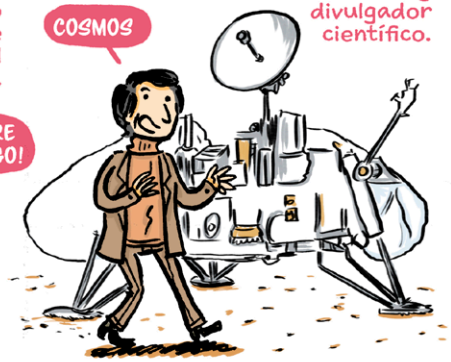
Benjamin Franklin

Sabio, científico e inventor... entre otras cosas, del pararrayos.



Carl Sagan

Astrónomo y divulgador científico.



Dimitri Mendeléyev



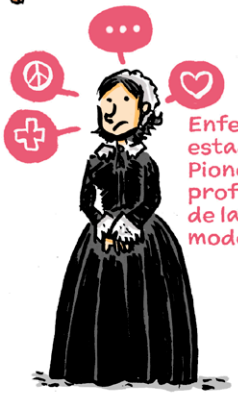
Químico. Descubridor del patrón subyacente en la Tabla Periódica de los Elementos.

Edwin Hubble

Astrónomo. uno de los primeros en demostrar que el Universo se expande.



Florence Nightingale



Enfermera y estadística. Pionera en la profesionalización de la enfermería moderna.

Galileo Galilei



Astrónomo, ingeniero, filósofo, matemático y físico. Para muchos es el "Padre de la Ciencia".

Hedy Lamarr

Actriz, ingeniera y co-inventora de la primera versión del Espectro Ensanchado.



Isaak Newton

Físico, matemático y sabio. Estableció los principios de la mecánica clásica y la Ley de la Gravitación universal.



Jane Goodall

Primatóloga y activista pro derechos de los animales.



Konrad Lorenz

Zoólogo, uno de los padres de la Etología. Fue el primero en describir la impronta animal.



Leonardo da Vinci

Artista, científico, ingeniero, modelo de Polímata renacentista.



Marie Curie

Física y química. Desarrolló la teoría de la Radioactividad.



Nicola Tesla



Inventor, ingeniero y físico. Pionero en el estudio de la robótica, el electromagnetismo, la computación y la física nuclear.

Oswald Avery



Biólogo molecular. Co-descubridor del funcionamiento del ADN como transformador.

Pitágoras

Filósofo y matemático.



Rachel Carson



Bióloga y percusora en la Protección Ambiental.

Santiago Ramón y Cajal

Investigador, médico y humanista.



Tycho Brahe

Astrónomo y obersvador del cielo.



Ukichiro Nakaya

Físico creador de los primeros copos de nieve artificiales.



Virginia Apgar

Pediatra. Ideó un revolucionario test para evaluar la salud de los recién nacidos.



William Ramsay

Químico y profesor.



Zora Neale Hurston

Antropóloga y folkorista



ABECEDARI DE FILÒSOFES



HANNAH ARENDT
1906/1975



SIMONE DE BEAUVOIR
1908/1986



MARGARET CAVENDISH
1623/1673



VICTORIA CAMPS
1941



CHANTAL DELSOL
1947



NANCY FRASER
1947



HYPATIA
370/415



GRACIELA HIERRO
1928/2003



ISABEL DE BOHEMIA
1618/1680



LUCE IRIGARAY
1930



JULIA KRISTEVA
1941



SUSANNE LAGER
1895/1985



MARÍA MONTESSORI
1870/1952



MARTHA NUSSBAUM
1947



AYN RAND
1905/1982



SUSAN SONTAG
1933/2004



TERESA DE JESÚS
1515/1582



MARY WOLLSTONECRAFT
1759/1797



MARÍA ZAMBRANO
1904/1991

16 N
DIA MUNDIAL DE LA FILOSOFIA

©CIFUENTES
@KRISPAMPARO

CC BY NC SA

4 LET'S ROCK

A

EL LADO BONITO VISUAL THINKING

B

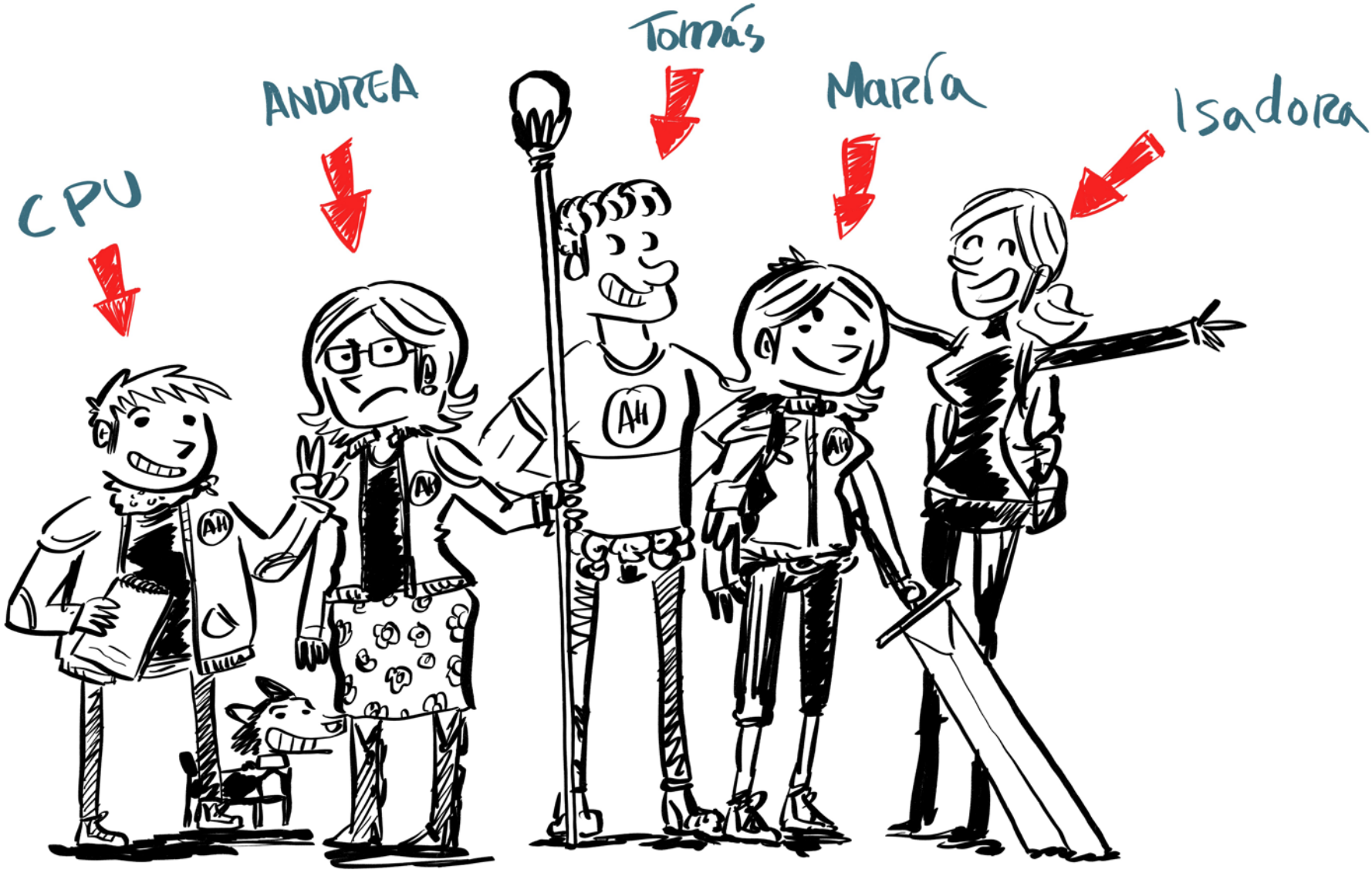
¡ATRÉVETE A DIVERGER!

ACTIVIDADES DIFERENTES

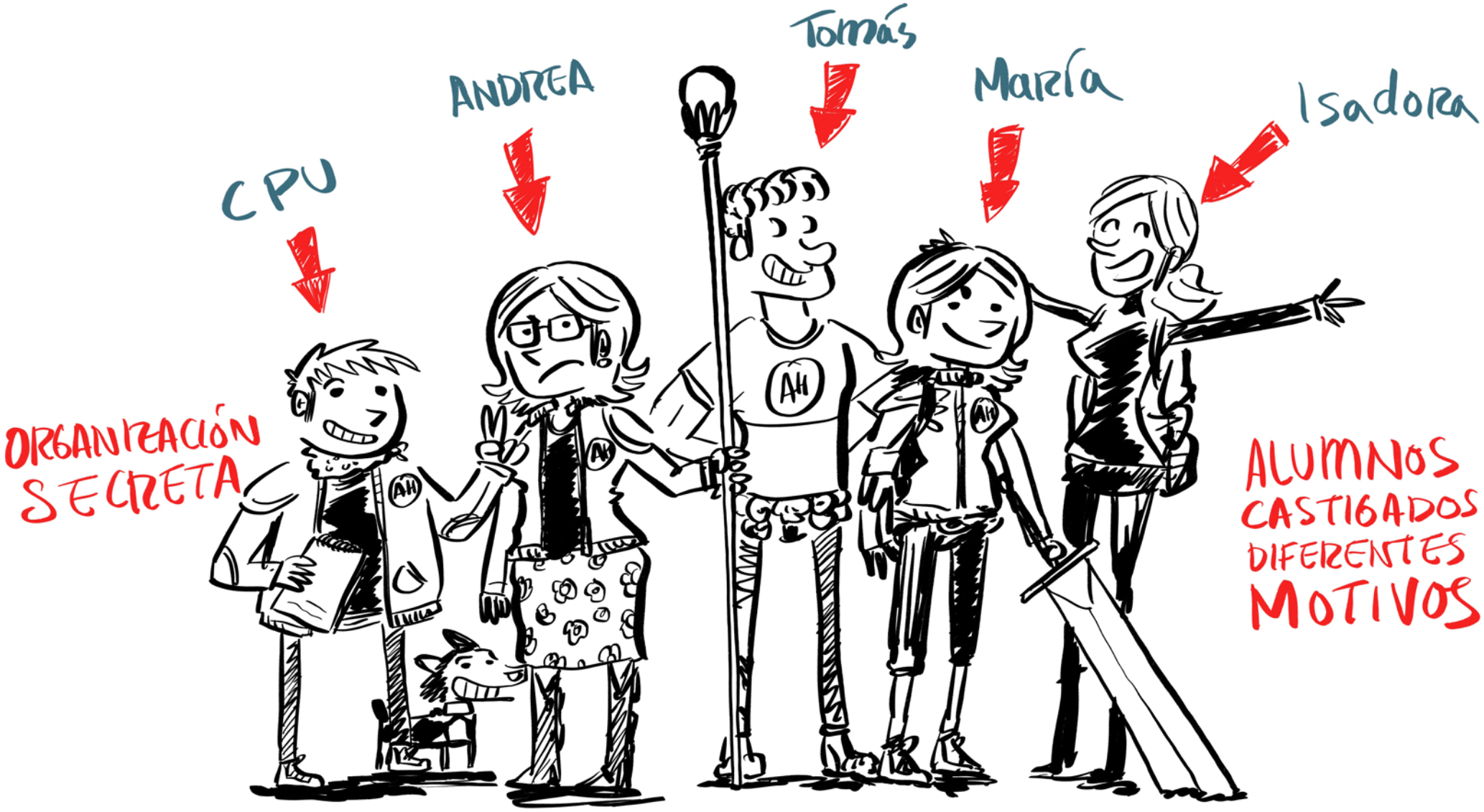
ENFOQUE STORYTELLING


PROFESORA KRISPA
NACIÓ EN UR HACE 3500 AÑOS
AGENTES DE LA HISTORIETA
only in @revista_xiudit
@KRISPAMPARO
CIFUENTES


PROFESORA KRISPA
NACIÓ EN UR HACE 3500 AÑOS
VIAJERA TEMPORAL
AGENTES DE LA HISTORIETA
only in @revista_xiudit
@KRISPAMPARO
CIFUENTES



AGENTS DE LA HISTORIETA



AGENTS DE LA HISTORIETA


¡SONRÍA PARA EL INSTA, MAJESTAD!
NTES
Richard Montesinos

NAVIDAD DE 1776.
WASHINGTON CRUZA EL DELAWARE.

MESES DESPUÉS DE LA DECLARACIÓN DE INDEPENDENCIA DE FILADELFIA, EL EJÉRCITO CONTINENTAL, ACOSADO POR LA DESMORALIZACIÓN, LAS DERROTAS Y LAS DESERCIONES, ES CAPITANEADO POR EL GENERAL GEORGE WASHINGTON EN UNA MANIOBRA QUE CAMBIARÁ EL CURSO DE LA GUERRA.

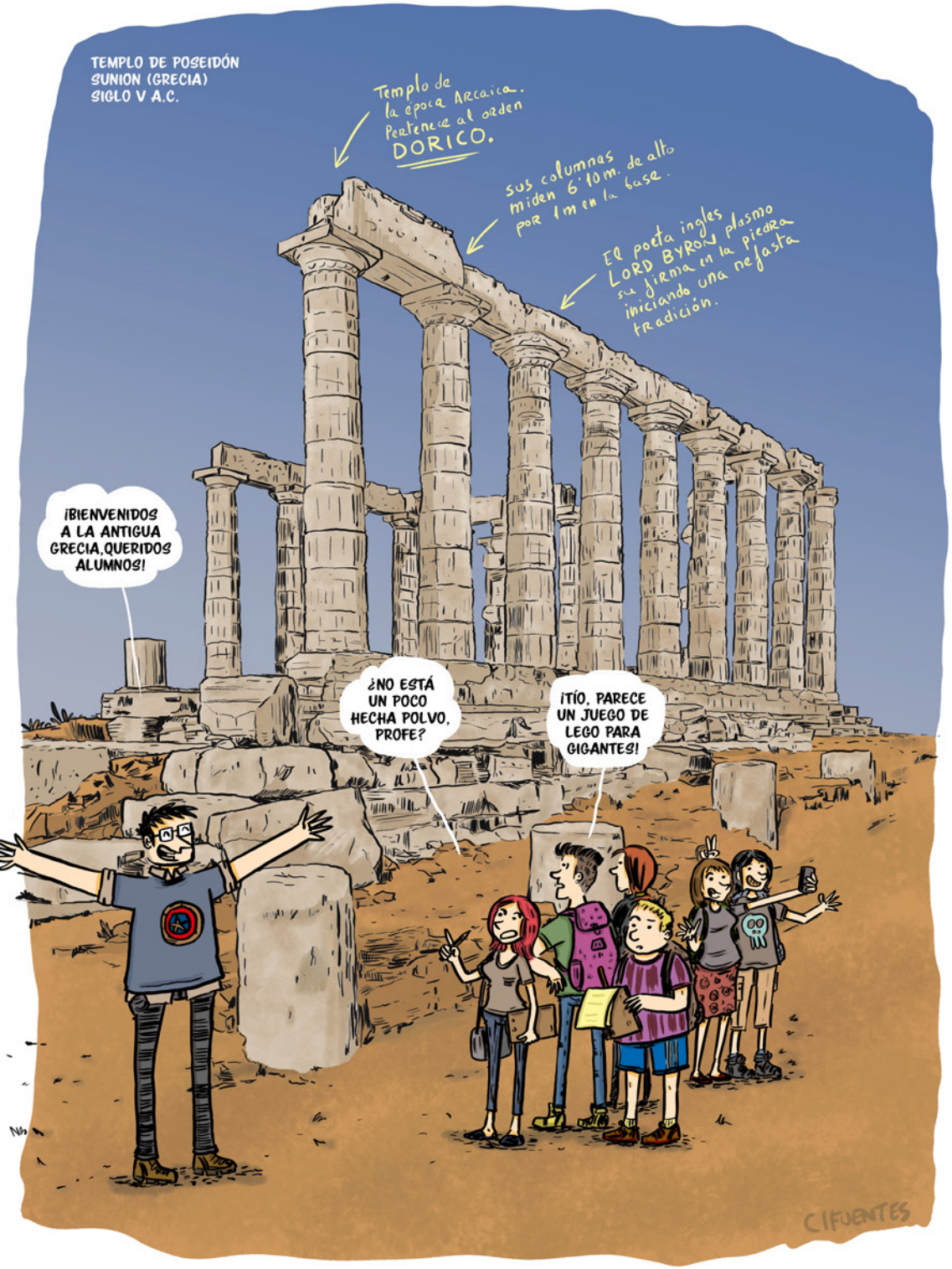
EL PINTOR EMANUEL LEUTZE PINTÓ AL FUTURO PRIMER PRESIDENTE DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA EN POSE ERGUIDA,MIRANDO CON VALENTÍA AL INFINITO SIN SABER QUÉ NUEVAS LE DEPARARÁ SU AUDAZ MOVIMIENTO DE TROPAS.

¡POR ÚLTIMA VEZ! ESO QUE LLEVA EN LA CABEZA ES UNA PELUCA, NO UNA MOFETA!

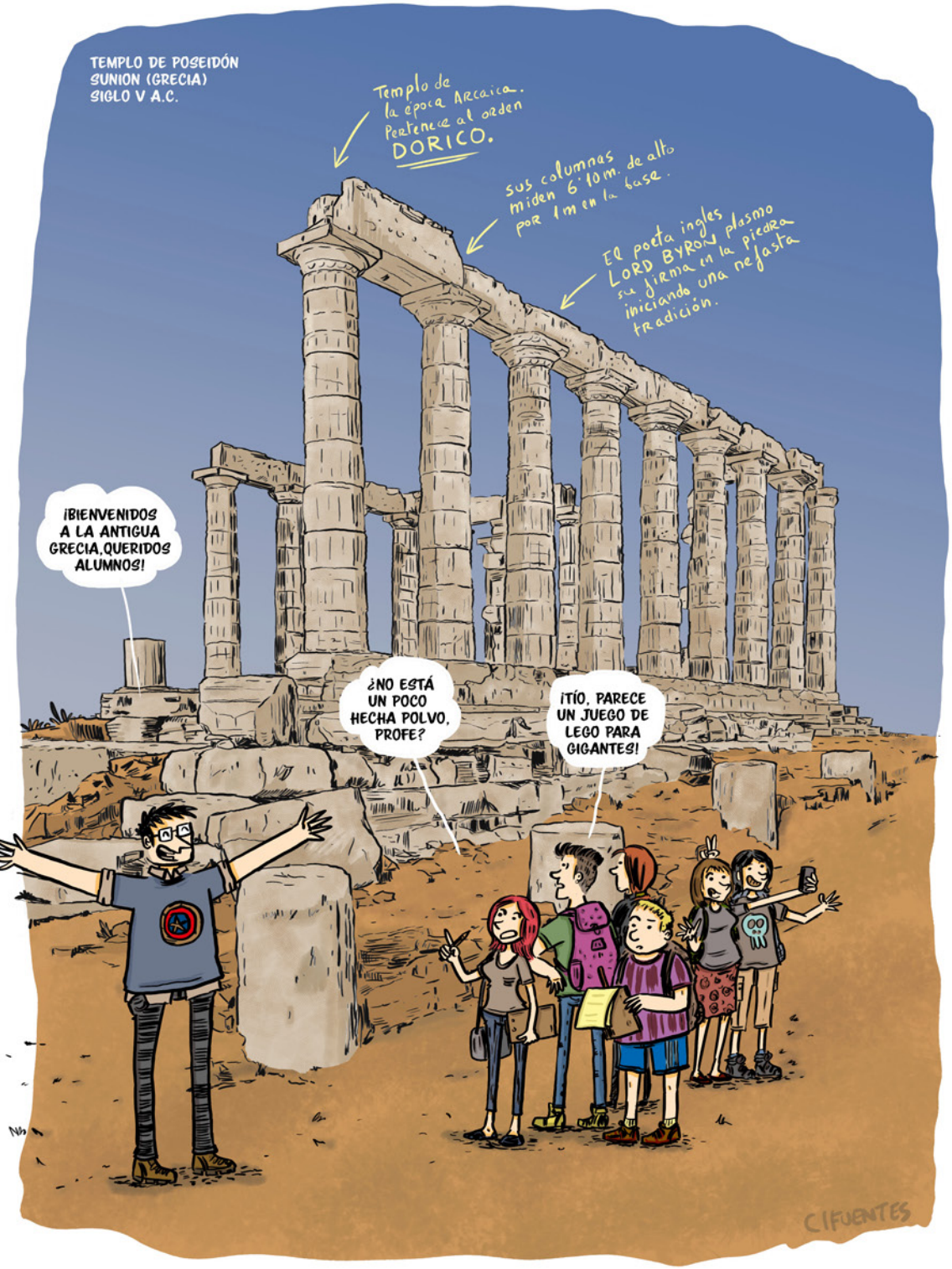
VALE PROFE, ES QUE PARECÍA EL PELO DE DONALD TRUMP.

cinematics after Leutze


¡ANIMO PROFE! ¡ESTAMOS CONTIGO!
¡SONRÍE PARA MI INSTAGRAM, PLIS!
PONME UN 10
YA HABLAREMOS CUANDO ACABE EL COMBATE...
¡ESTA ME LA PAGÁIS!
© CIFUENTES

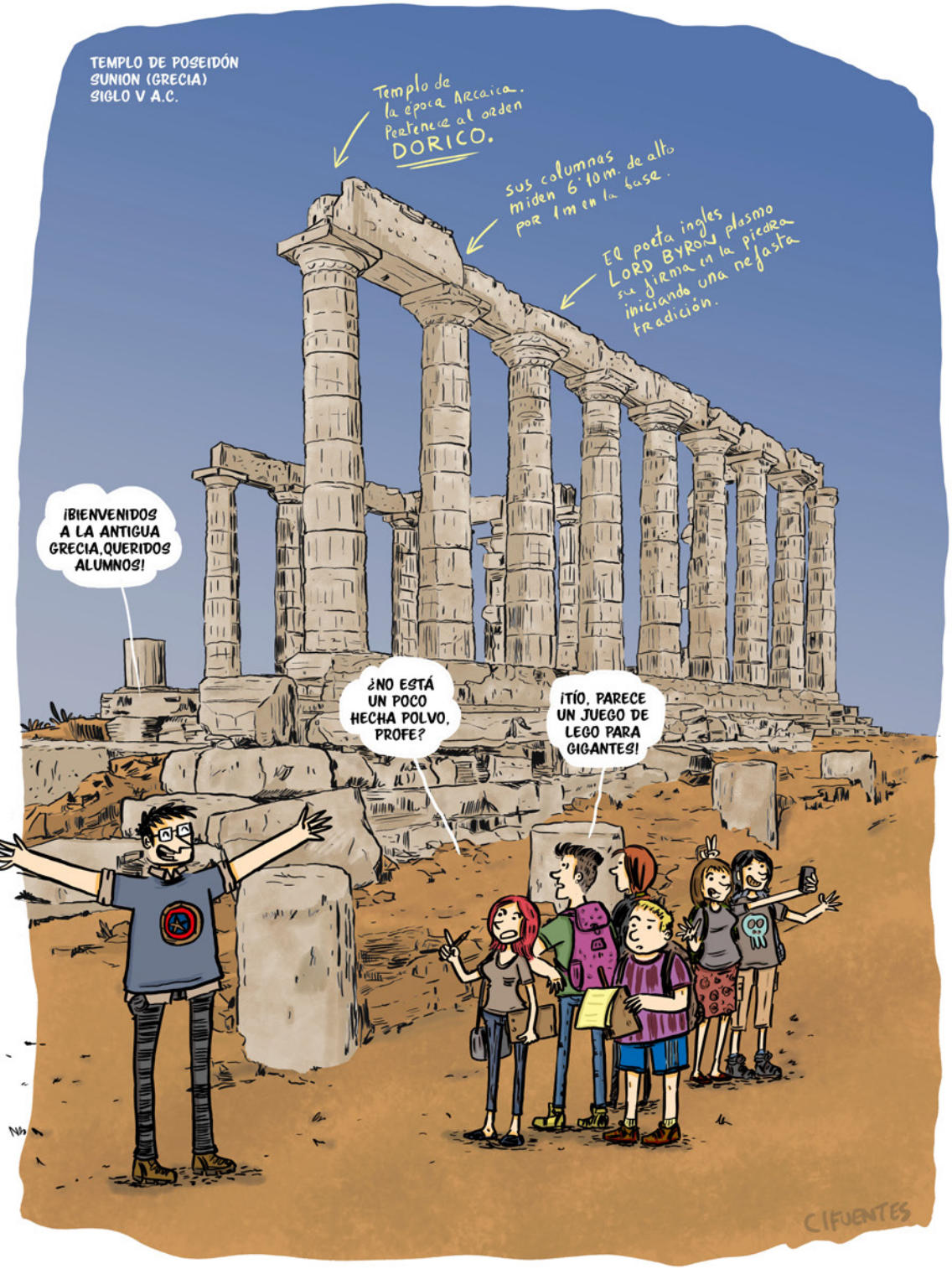


4. NO ES NECESARIO EXPLICAR CON CÓMICS



4. NO ES NECESARIO EXPLICAR CON CÓMICS

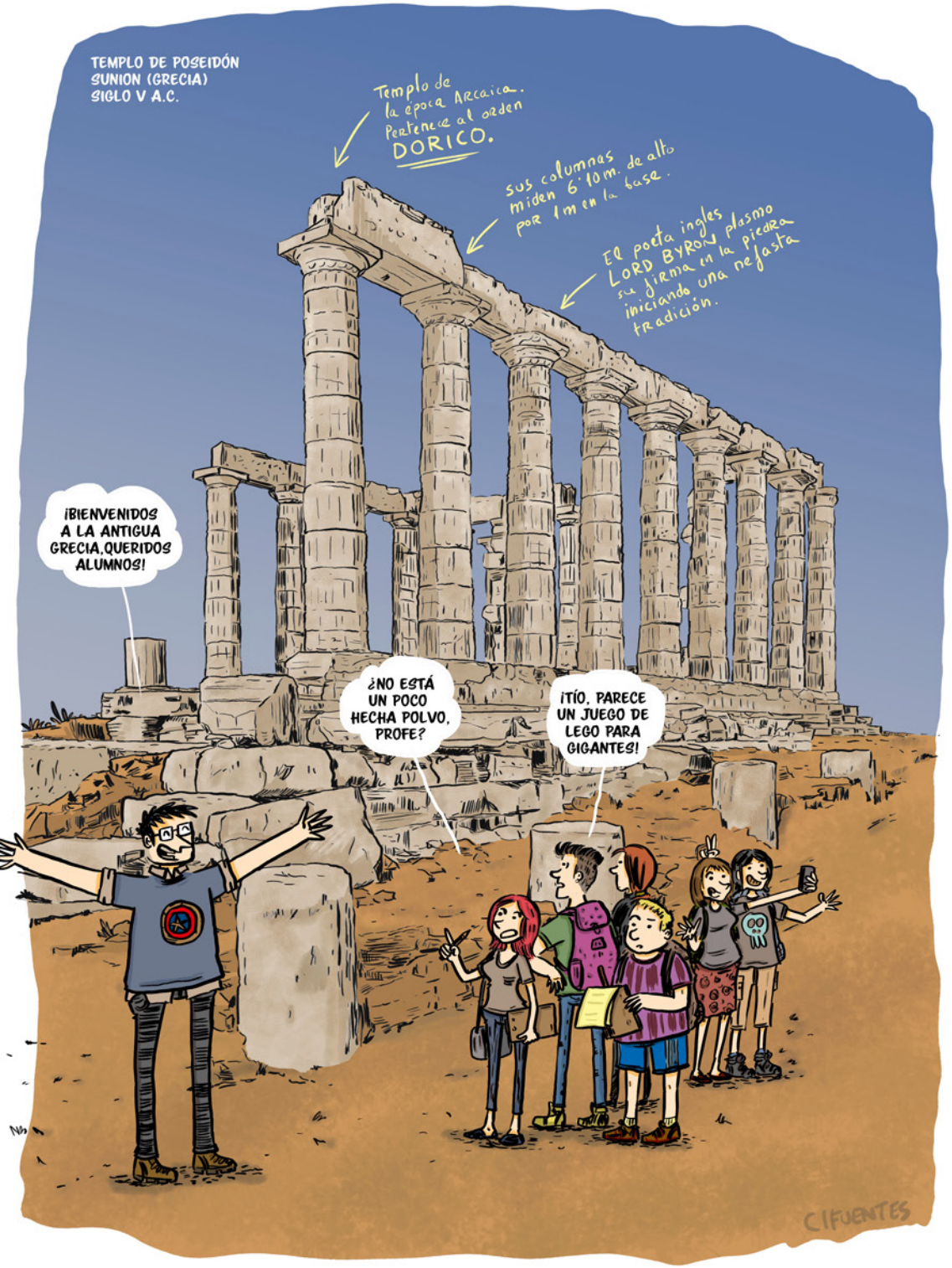
RECURSOS PERSONALIZADOS



4. NO ES NECESARIO EXPLICAR CON CÓMICS

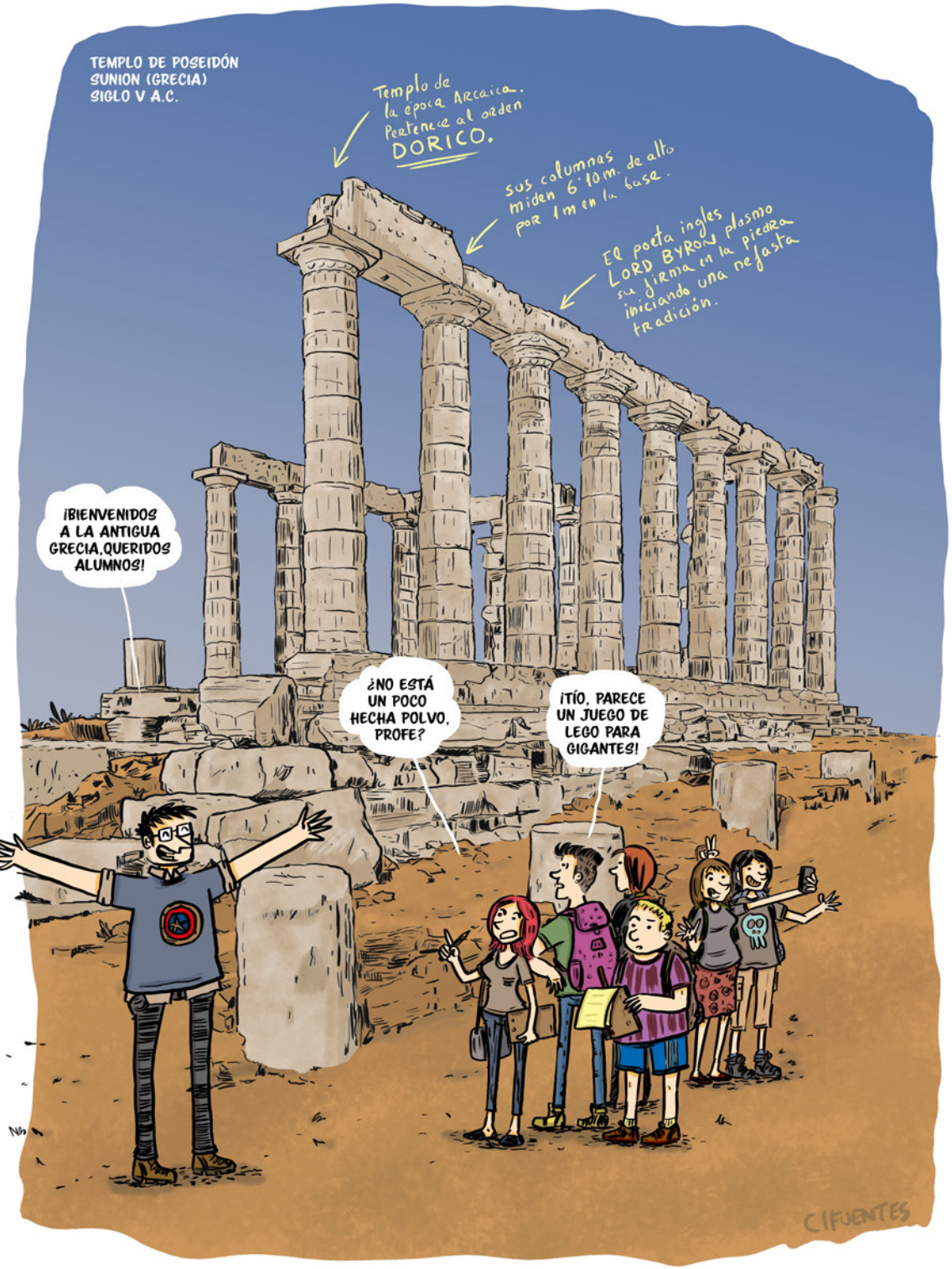
RECURSOS PERSONALIZADOS

HISTORIA CON GARRA



4. NO ES NECESARIO EXPLICAR CON CÓMICS

- RECURSOS PERSONALIZADOS
- HISTORIA CON GARRA
- CREACIÓN VISUAL

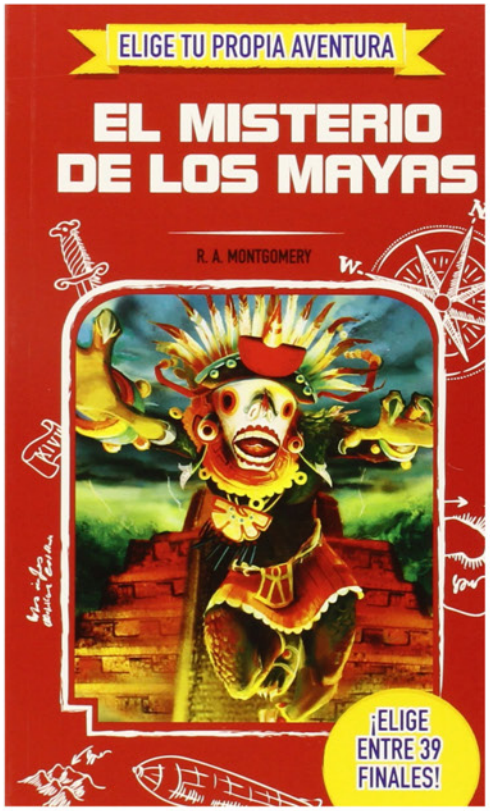


4. NO ES NECESARIO EXPLICAR CON CÓMICS

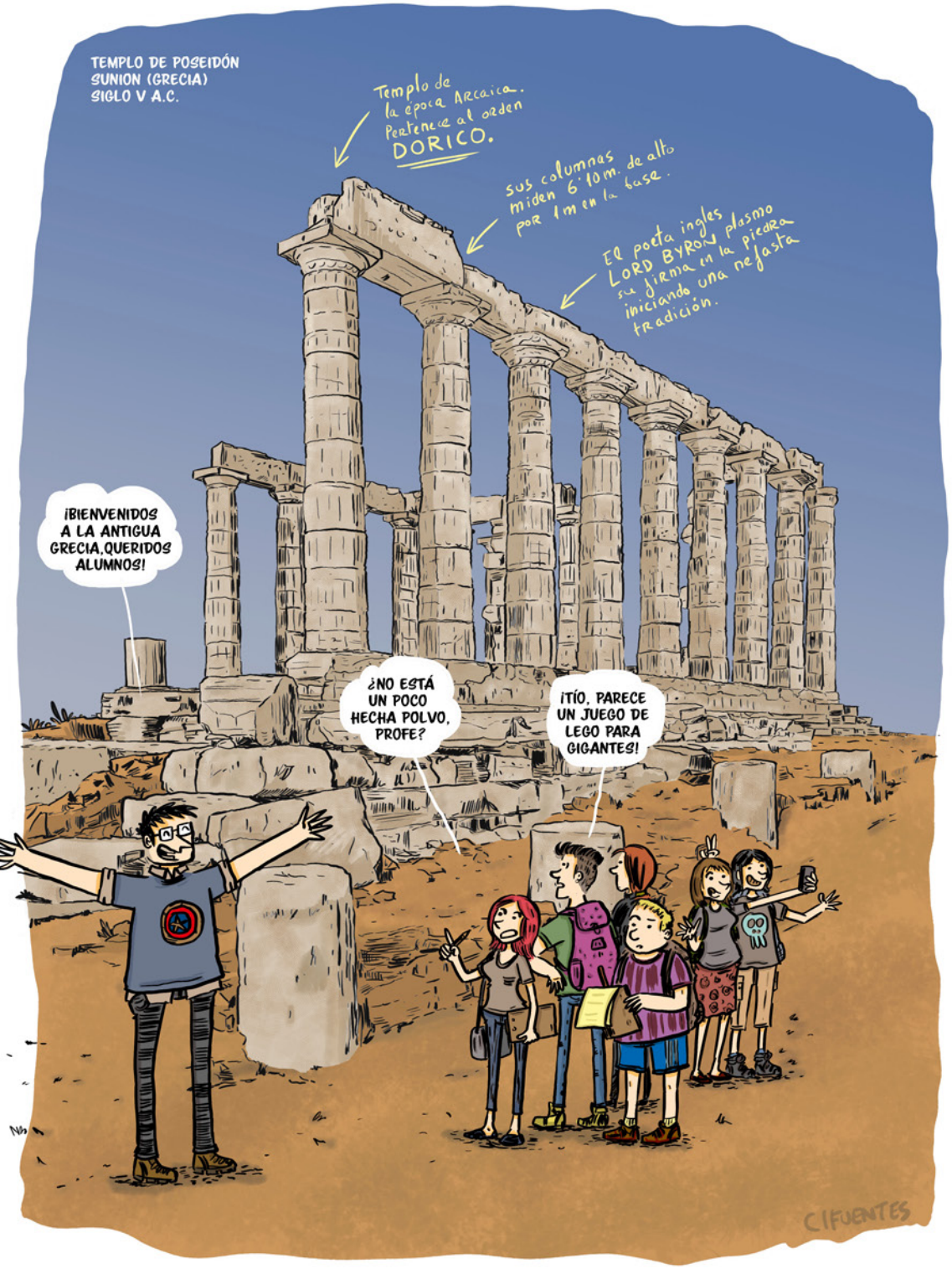
RECURSOS PERSONALIZADOS

HISTORIA CON GARRA

CREACIÓN VISUAL



DINÁMICA DE LUDIFICACIÓN

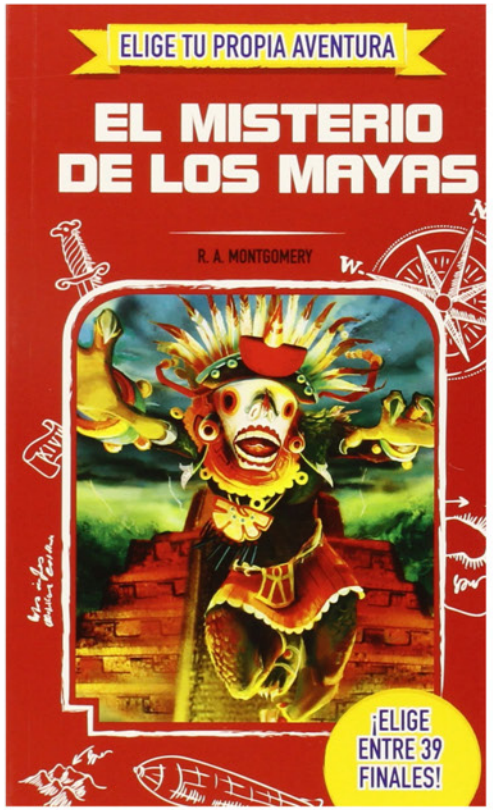


4. NO ES NECESARIO EXPLICAR CON CÓMICS

RECURSOS PERSONALIZADOS

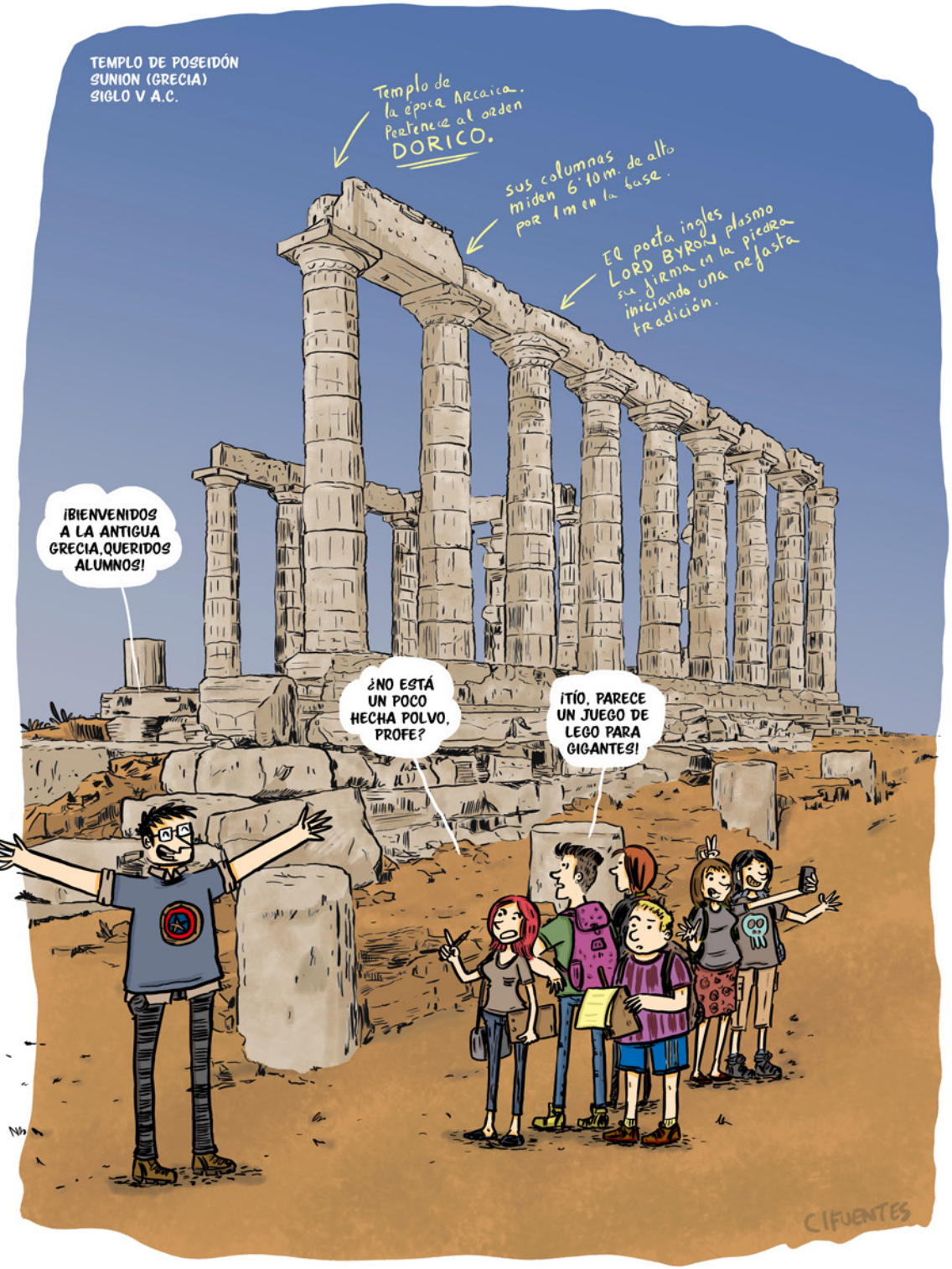
HISTORIA CON GARRA

CREACIÓN VISUAL



DINÁMICA DE LUDIFICACIÓN

JUEGO DE ROL SIMPLIFICADO

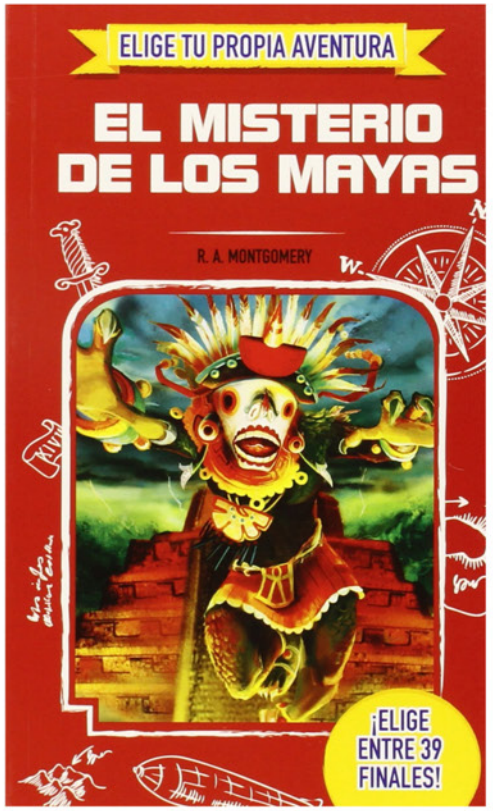


4. NO ES NECESARIO EXPLICAR CON CÓMICS

RECURSOS PERSONALIZADOS

HISTORIA CON GARRA

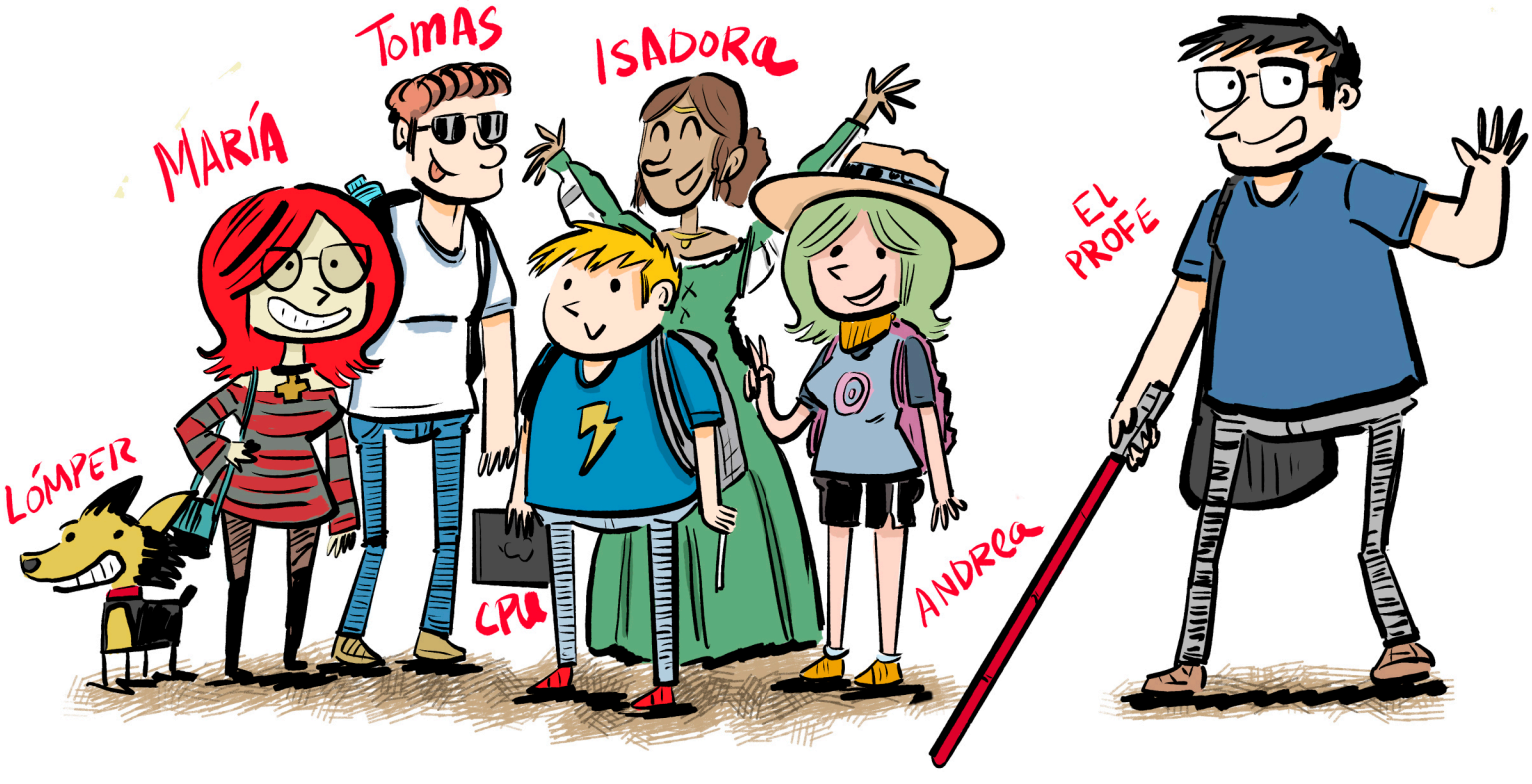
CREACIÓN VISUAL



DINÁMICA DE LUDIFICACIÓN

JUEGO DE ROL SIMPLIFICADO

CREACIÓN DE CONTENIDOS VISUALES


TOMÁS
ISADORA
MARÍA
LÓMPER
CPU
ANDREA
EL PROFE

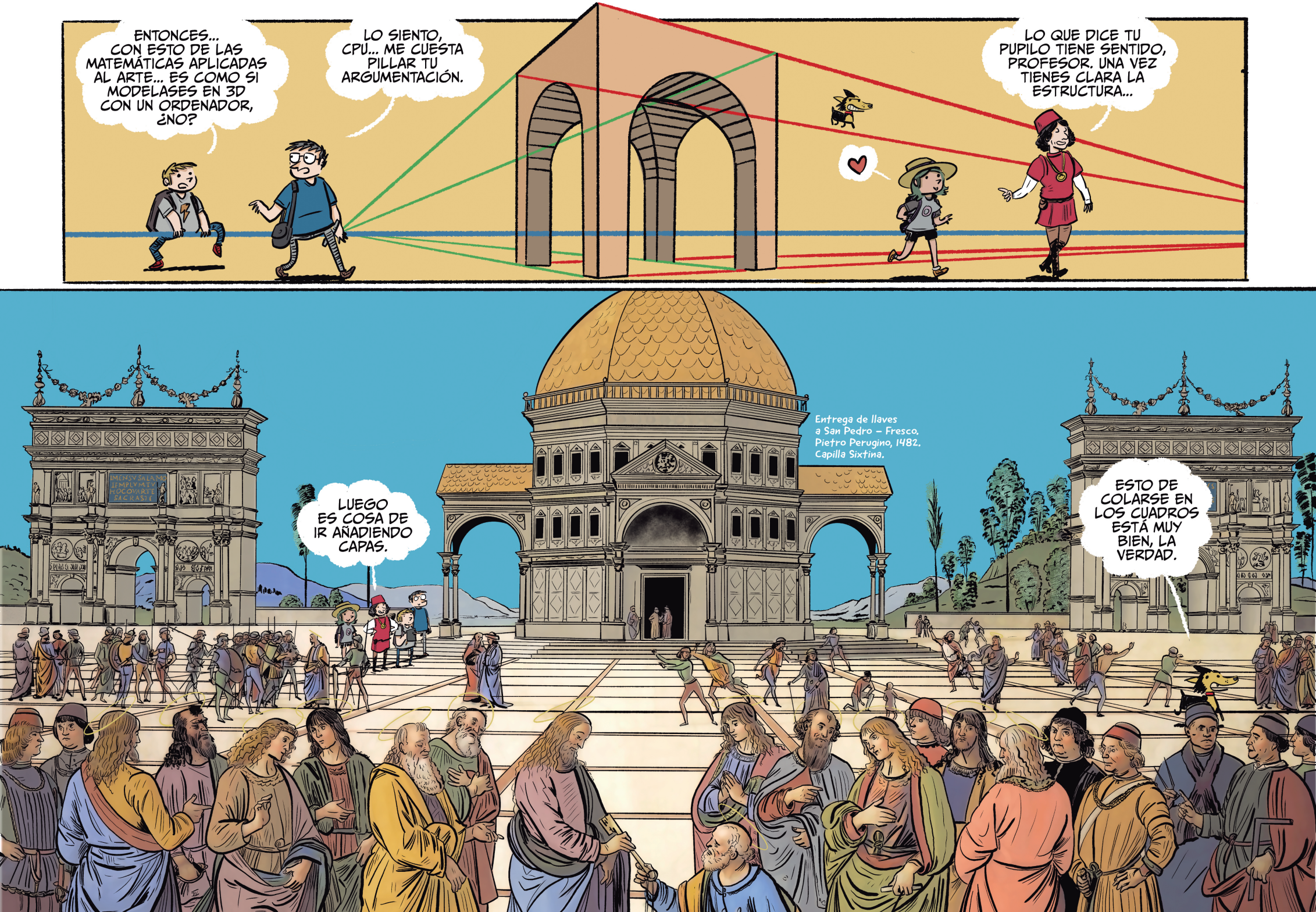
HISTORIA DEL ARTE EN CÓMIC

RENACIMIENTO

VOLUMEN 3

PEDRO CIFUENTES




ENTONCES... CON ESTO DE LAS MATEMÁTICAS APLICADAS AL ARTE... ES COMO SI MODELASES EN 3D CON UN ORDENADOR, ¿NO?
LO SIENTO, CPU... ME CUESTA PILLAR TU ARGUMENTACIÓN.
LO QUE DICE TU PUPILO TIENE SENTIDO, PROFESOR. UNA VEZ TIENES CLARA LA ESTRUCTURA...
Entrega de llaves a San Pedro – Fresco. Pietro Perugino, 1482. Capilla Sixtina.
LUEGO ES COSA DE IR AÑADIENDO CAPAS.
ESTO DE COLARSE EN LOS CUADROS ESTÁ MUY BIEN, LA VERDAD.

PEDRO CIFUENTES

¡VAYA SIGLO NOS ESPERA!

Instrucciones para salvar el mundo

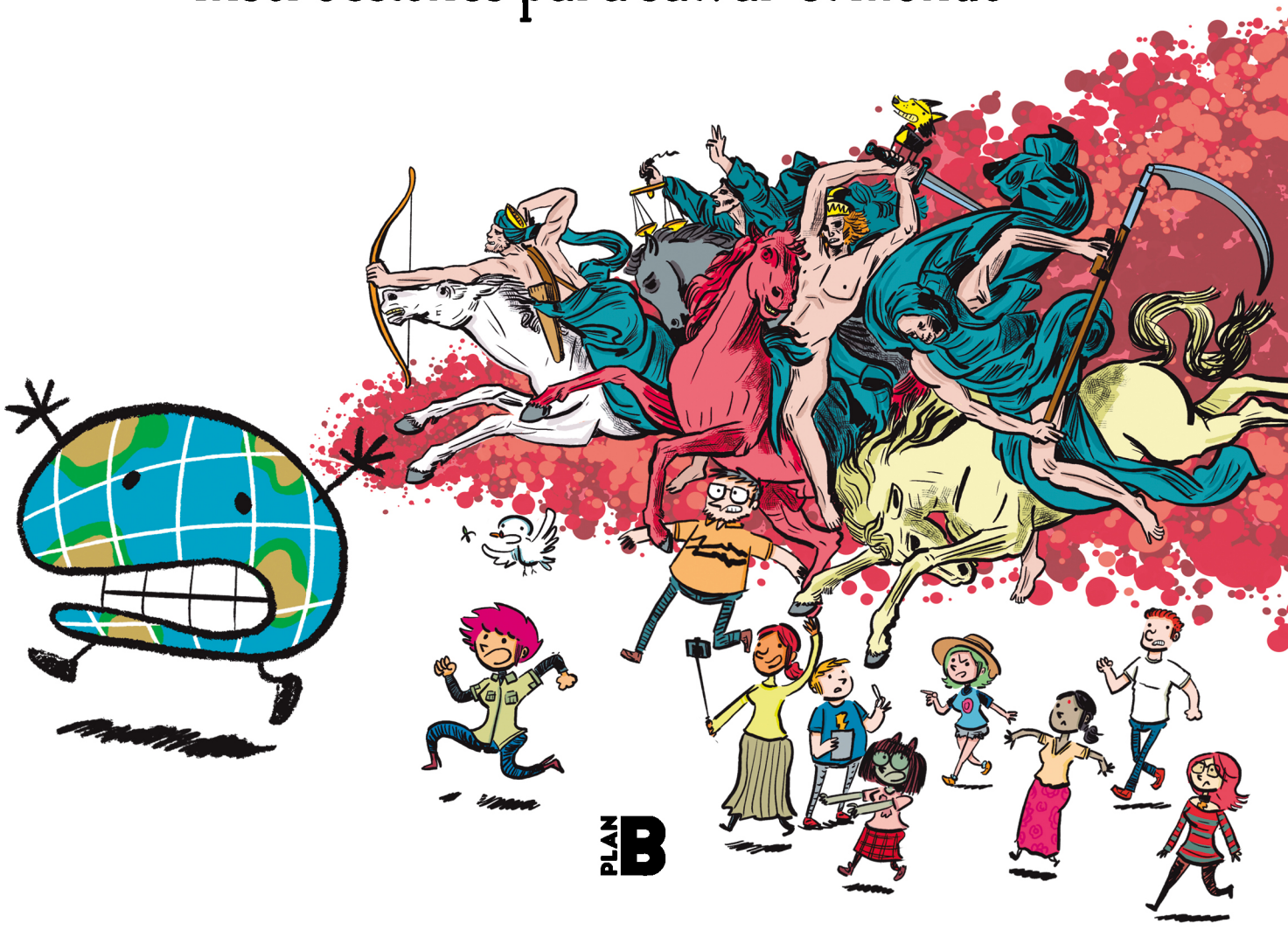


PLAN B

PEDRO CIFUENTES

¡PLANETA A LA FUGA!

Instrucciones para salvar el mundo



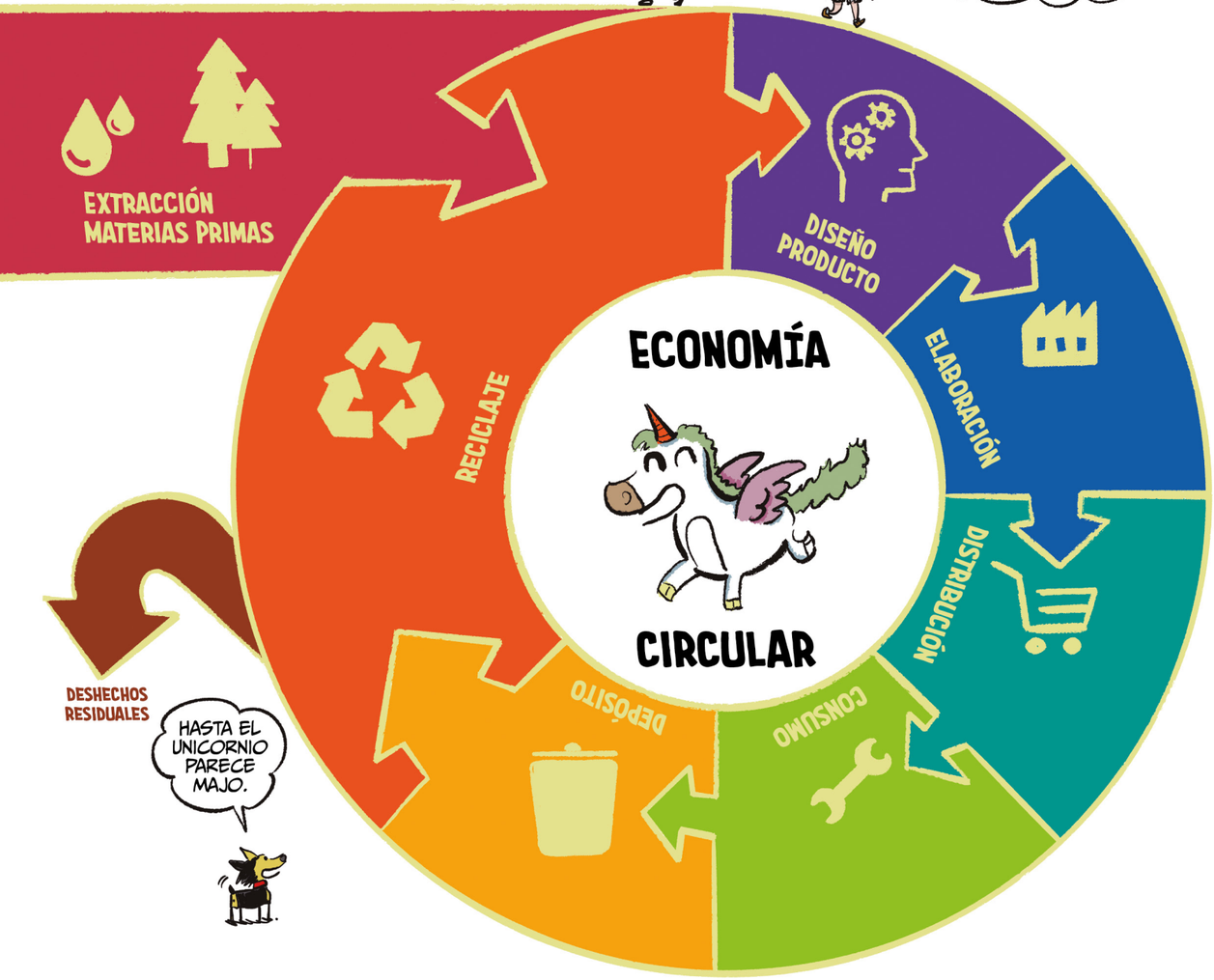
PLAN B

DE HECHO, EN ESE MUNDO IDEAL, NUESTRO SISTEMA PRODUCTIVO SERÍA TAL QUE ESTE.

VAMOS, IGUALITO A LO QUE TENEMOS AHORA.

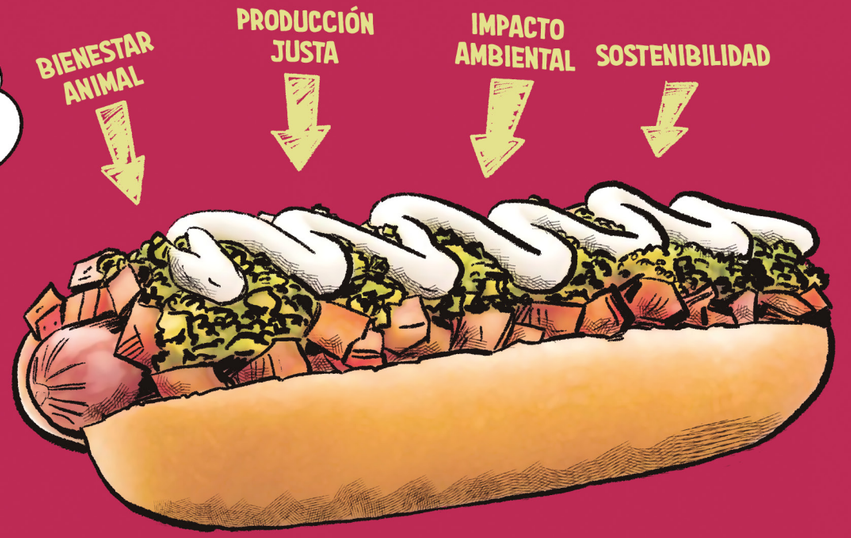
JO, QUÉ PASADA, TODO EN SU SITIO.

BUENO... ES UNA META A LA QUE PODEMOS ASPIRAR, ¿VERDAD, PROFE?

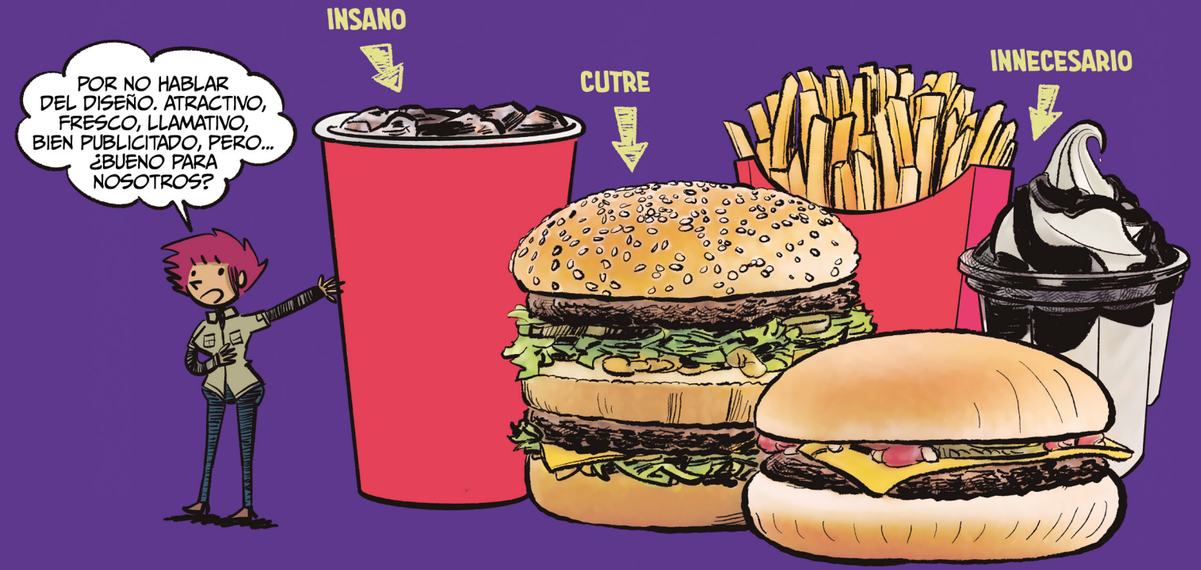


HASTA EL UNICORNIO PARECE MAJO.

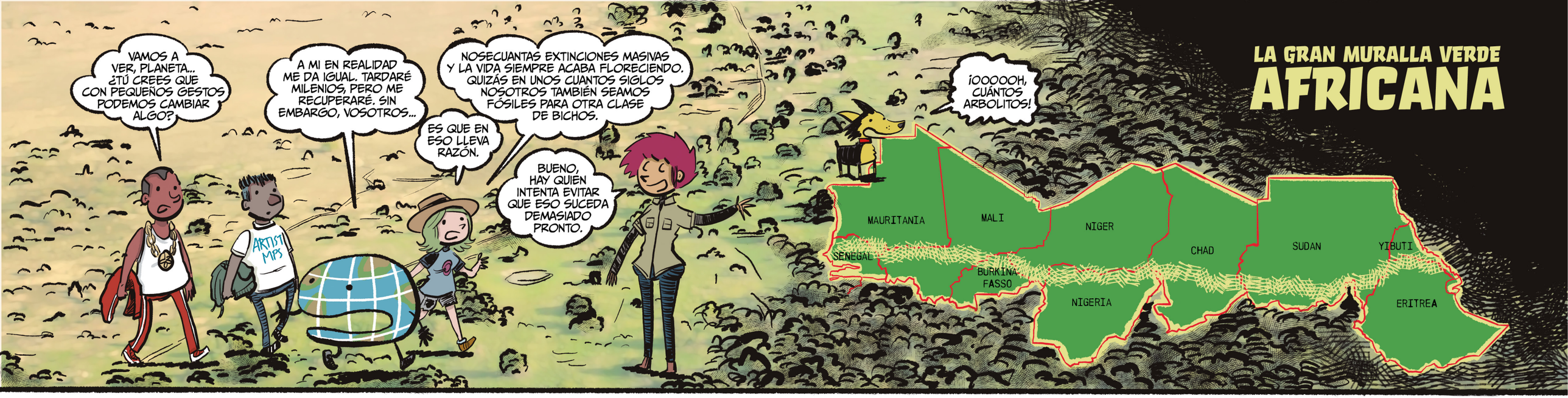
PARA EMPEZAR, LAS MATERIAS PRIMAS CON LAS QUE SE REALIZA UN PRODUCTO TAN COTIDIANO COMO ESTE SE PUEDEN CUESTIONAR.



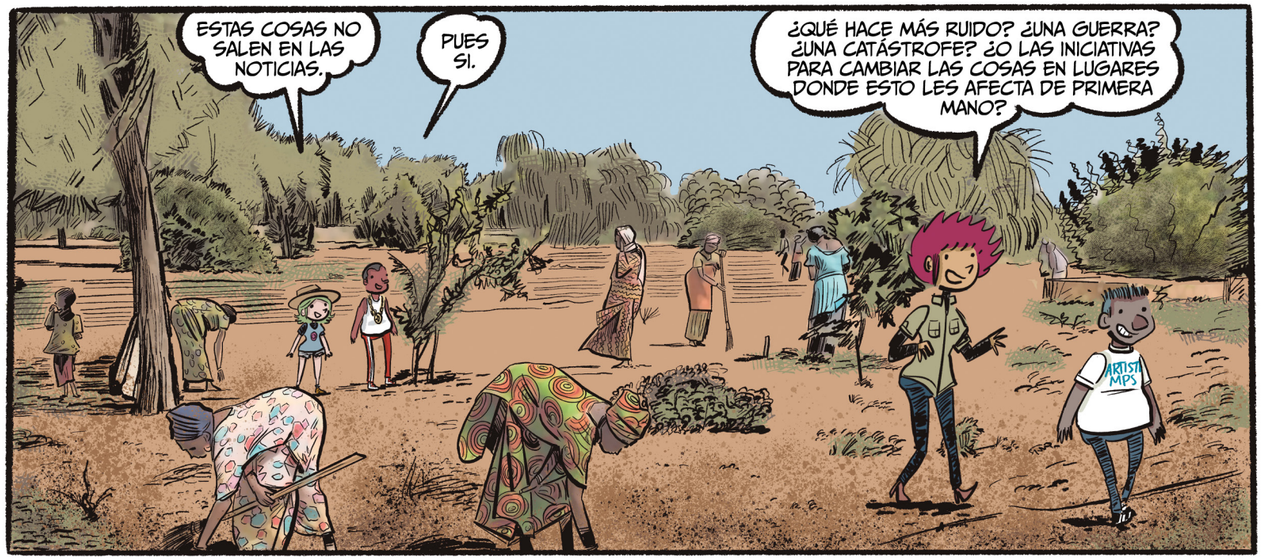
POR NO HABLAR DEL DISEÑO. ATRACTIVO, FRESCO, LLAMATIVO, BIEN PUBLICITADO, PERO... ¿BUENO PARA NOSOTROS?

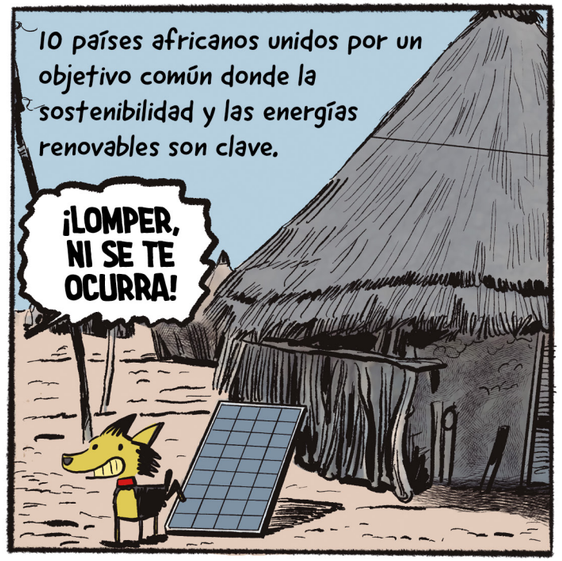


LA GRAN MURALLA VERDE AFRICANA





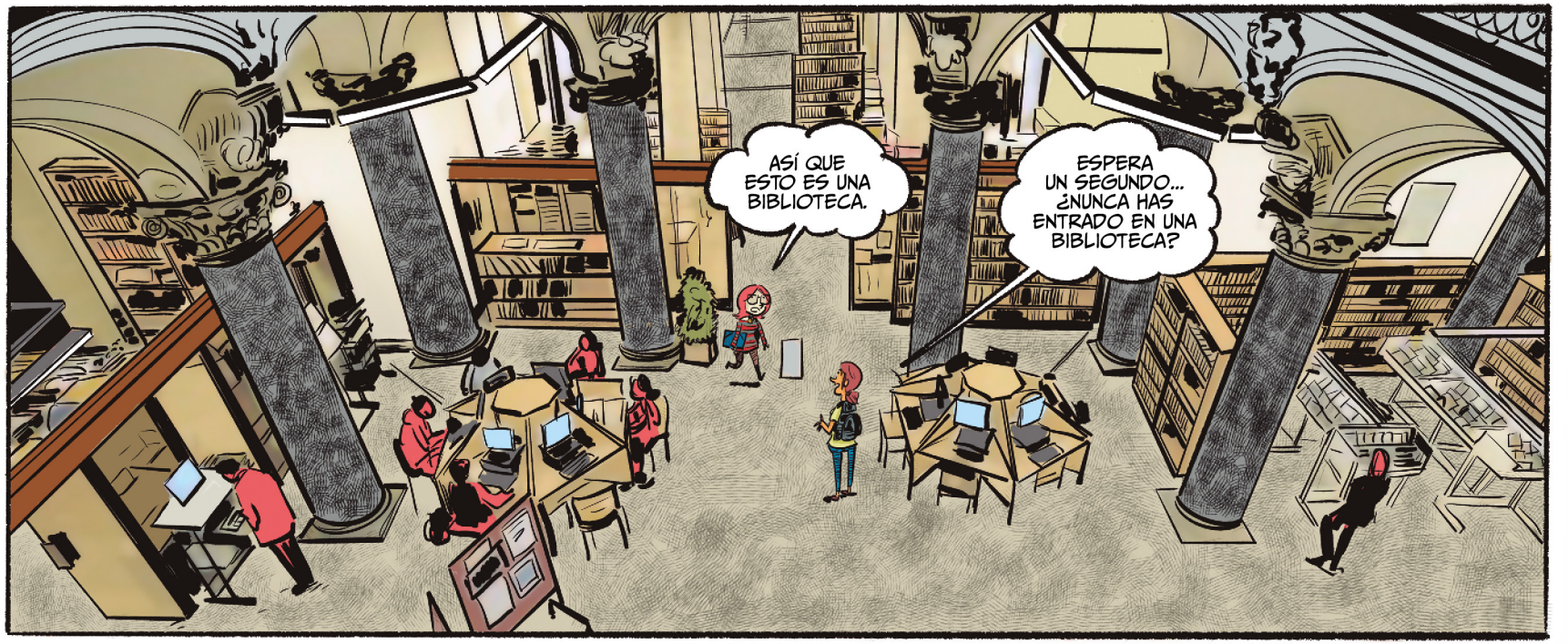


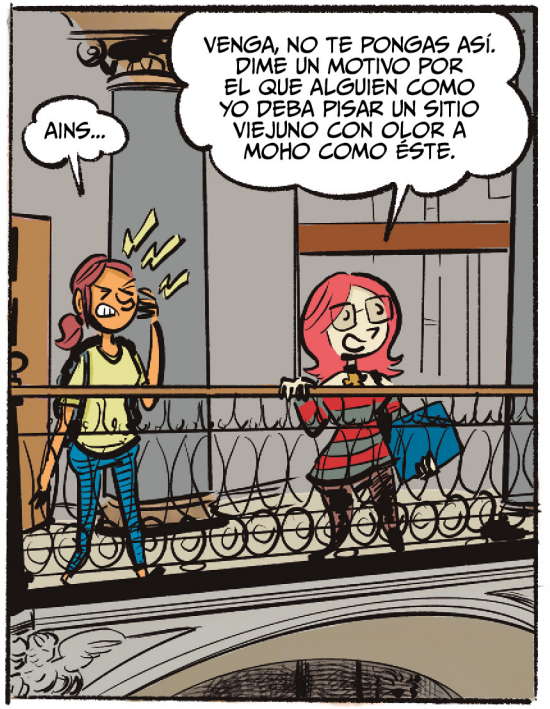


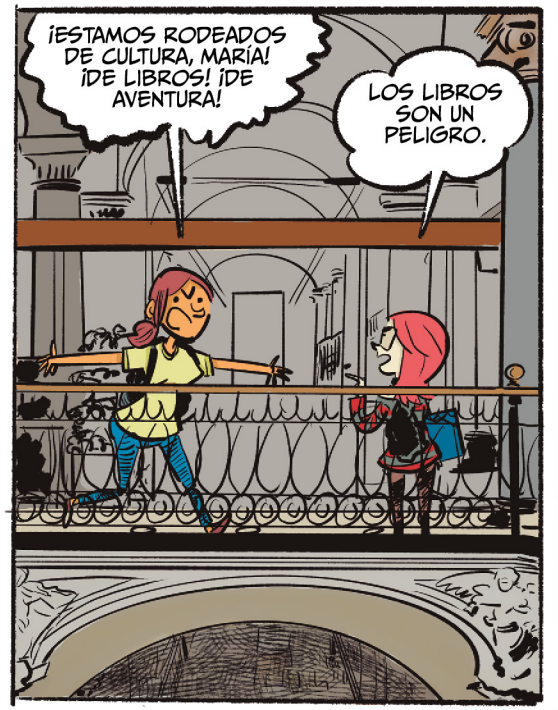
HISTORIA DE LA LITERATURA UNIVERSAL

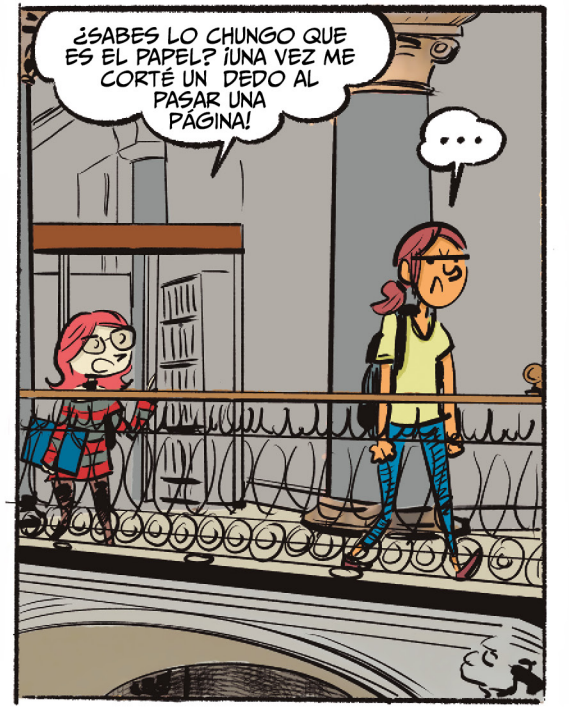



VAYA...


ASÍ QUE ESTO ES UNA BIBLIOTECA.
ESPERA UN SEGUNDO... ¿NUNCA HAS ENTRADO EN UNA BIBLIOTECA?


AINS...
VENGA, NO TE PONGAS ASÍ. DIME UN MOTIVO POR EL QUE ALGUIEN COMO YO DEBA PISAR UN SITIO VIEJUNO CON OLOR A MOHO COMO ÉSTE.


¡ESTAMOS RODEADOS DE CULTURA, MARÍA! ¡DE LIBROS! ¡DE AVENTURA!
LOS LIBROS SON UN PELIGRO.


¿SABES LO CHUNGO QUE ES EL PAPEL? ¡UNA VEZ ME CORTÉ UN DEDO AL PASAR UNA PÁGINA!
...


EL EQUILIBRIO ENTRE
PASARSE
NO LLEGAR

EL EQUILIBRIO ENTRE

PASARSE

NO LLEGAR



VENDER BIEN LA IDEA

- INSTRUCCIONES CLARAS
- JUSTIFICACIÓN
- DISEÑO DE PERSONAJES

Formato

- mural
- maqueta
- comic strip
- Humor gráfico

¿Porqué?

- Estética
- Síntesis
- Planteamiento

LET'S ROLL!

PERSPECTIVA GLOCAL

DESDE LA EXPERIENCIA INMEDIATA ➡ UNIVERSAL



VALLTORTA

PERSPECTIVA GLOCAL

DESDE LA EXPERIENCIA INMEDIATA ➡ UNIVERSAL



VALLTORTA

- PUNTO DE PARTIDA CERCANO
- VISITABLE
  - ✗ CENTRO
  - ✗ FAMILIA
- CURRICULAR HOLÍSTICO

PERSPECTIVA GLOCAL

DESDE LA EXPERIENCIA INMEDIATA ➡ UNIVERSAL



INSTRUCCIONES CLARAS

MATERIALES
ROLES
TEMPORALIZACIÓN
TAREAS



PRODUCTO

VALLTORTA

- PUNTO DE PARTIDA CERCANO
- VISITABLE
  - ✕ CENTRO
  - ✕ FAMILIA
- CURRICULAR HOLÍSTICO

PERSPECTIVA GLOCAL

DESDE LA EXPERIENCIA INMEDIATA ➡ UNIVERSAL



VALLTORTA

- PUNTO DE PARTIDA CERCANO
- VISITABLE
  - ✕ CENTRO
  - ✕ FAMILIA
- CURRICULAR HOLÍSTICO

INSTRUCCIONES CLARAS

MATERIALES
ROLES
TEMPORALIZACIÓN
TAREAS



PRODUCTO

- DEFINIDO
- EJEMPLOS
- PERSONALIZABLE

RESULTADO FINAL

EXPOSICIÓN PRESENTACIÓN ‖ PUESTA EN COMÚN



EVALUABLE

- TODO EL PROCESO
- ELABORACIÓN + PRODUCTO + EXPOSICIÓN ➡ PÚBLICO

4 LET'S ROCK

A

EL LADO BONITO

VISUAL THINKING

B

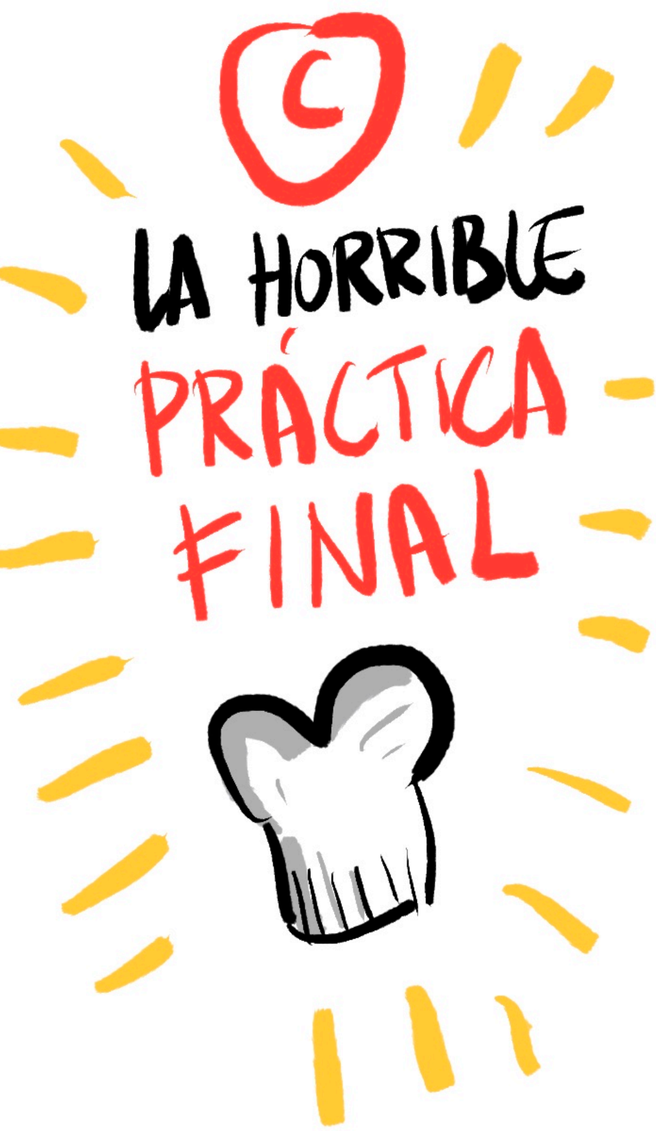
¡ATRÉVETE A DIVERGER!

ACTIVIDADES DIFERENTES

ENFOQUE STORYTELLING

C

LA HORRIBLE PRÁCTICA FINAL





INDIVIDUAL

destreza

Técnica

Tiempo



INDIVIDUAL

destreza

Técnica

Tiempo



GLOBAL



CUALQUIERA PUEDE



ANTMAN



CUALQUIERA
PUEDE



ANTMAN



STARMAN



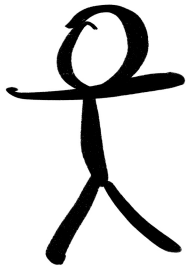
CUALQUIERA PUEDE



ANTMAN



STARMAN



STIGMAN



CUALQUIERA PUEDE



ANTMAN

1 ACCIONES



STARMAN

2

STIGMAN

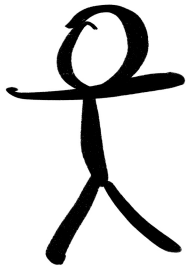
3



ANTMAN



STARMAN



STIGMAN

1 ACCIONES

2 LETTERING

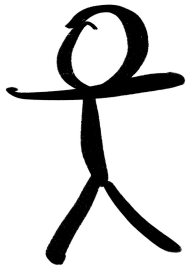
3



ANTMAN



STARMAN



STIGMAN

1 ACCIONES

2 LETTERING

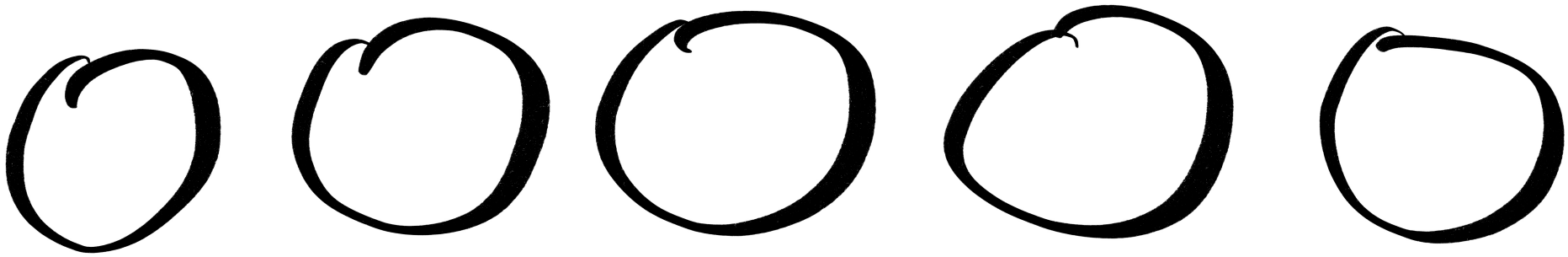
3



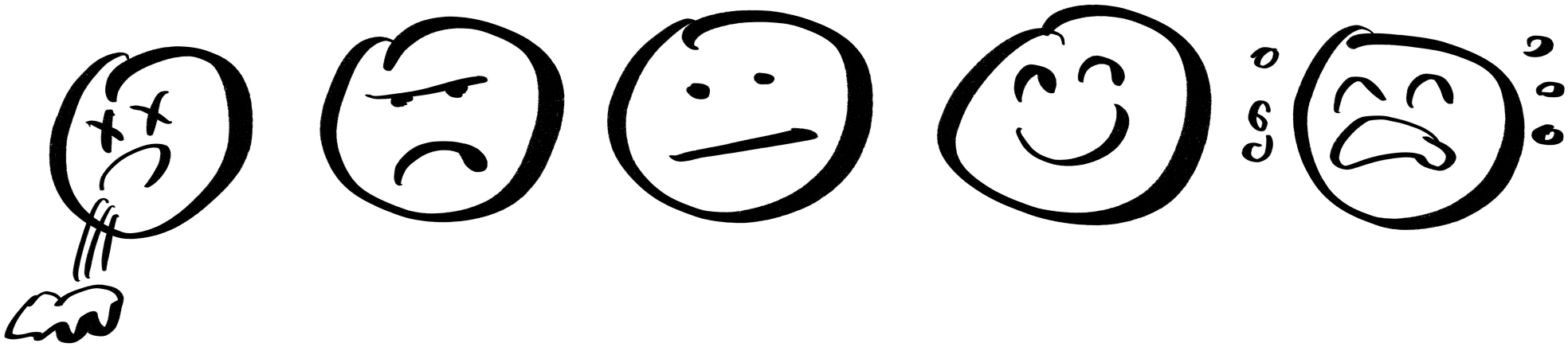
METÁFORAS VISUALES


CIFUENTES @KRISPAMPARO


ÉFESO 135ac



EMOCIONARIO

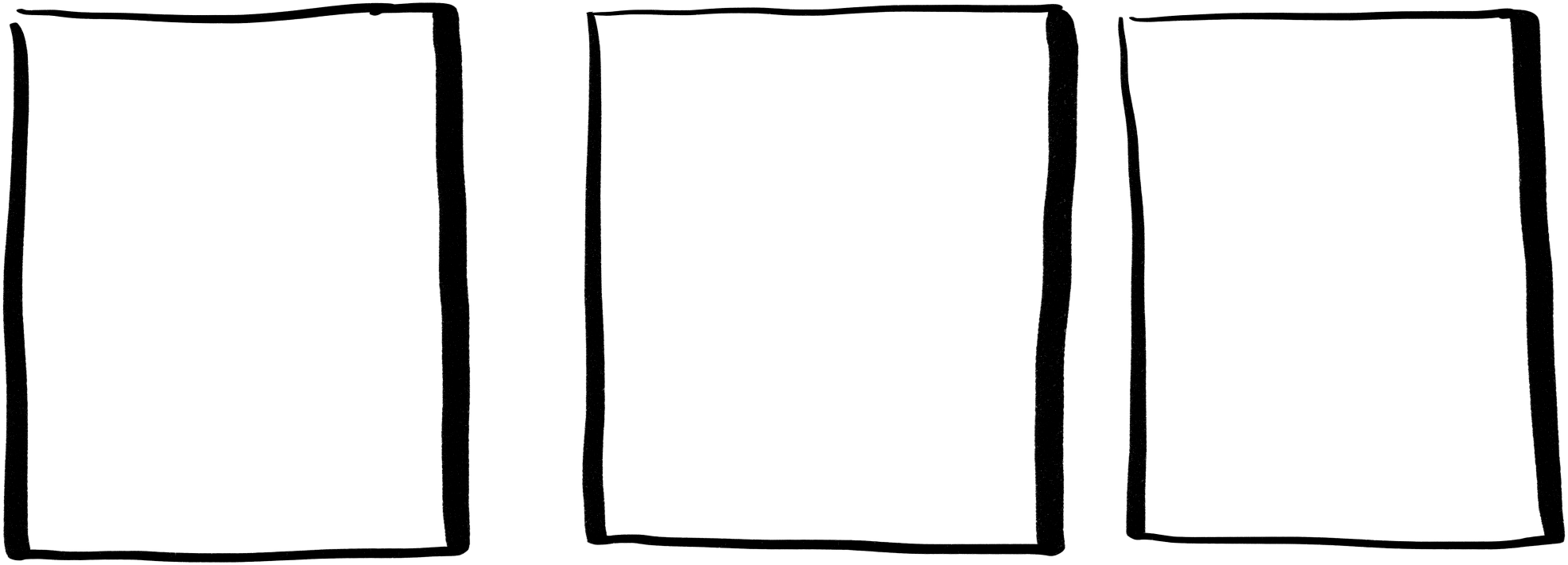


EMOCIONARIO

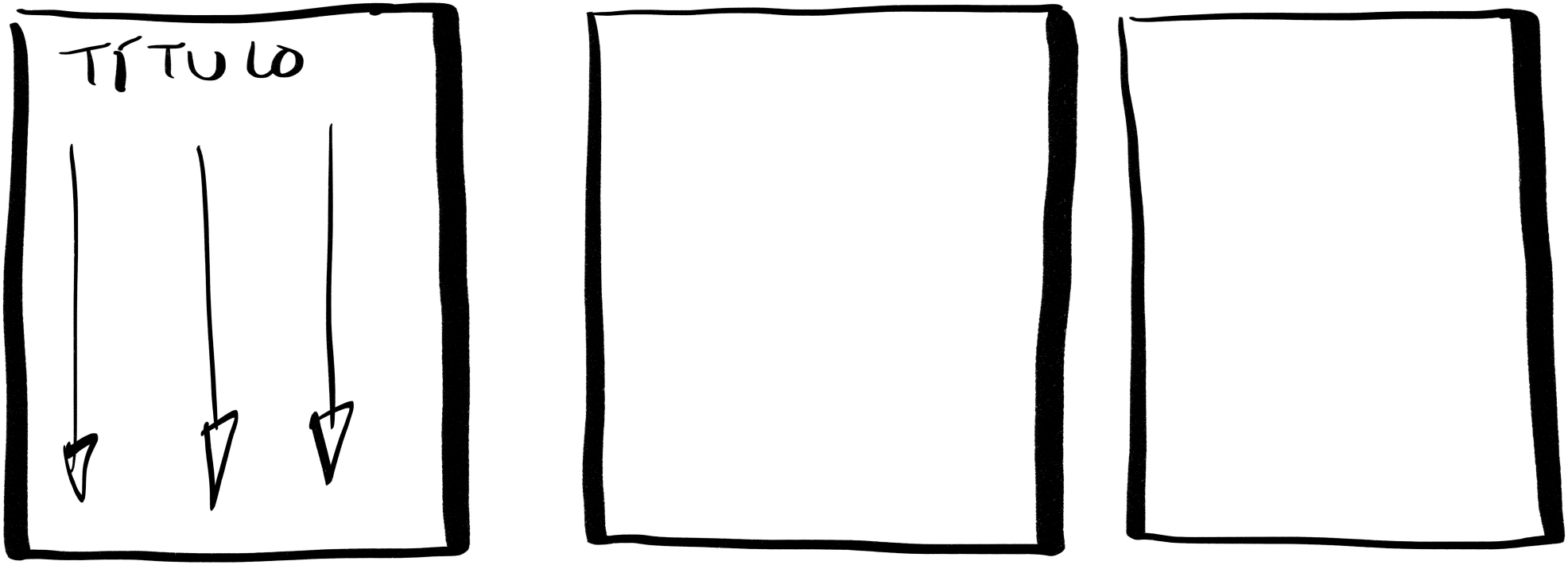

¡ARGH!
INSUFI CIENTE
SUFI CIENTE
¡BIEN HECHO!
¡OOOH!

EVALUATOR!

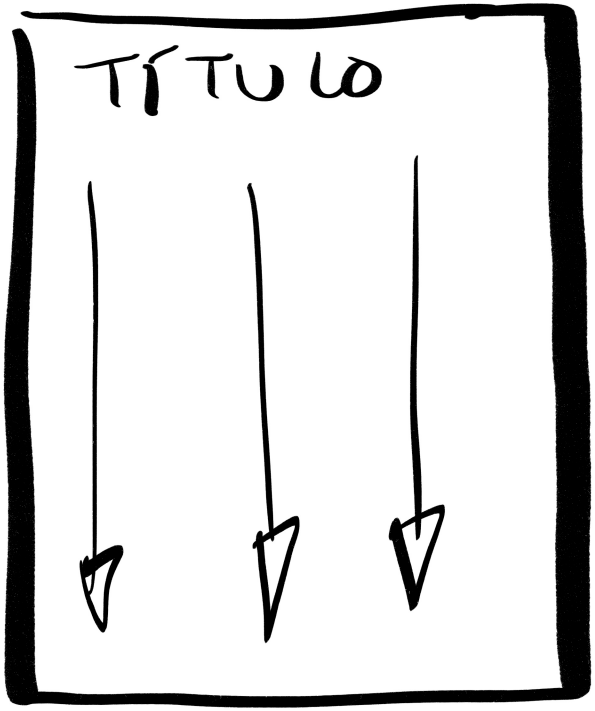

VEN CONMIGO SI QUIERES VIVIR



FLUJO



FLUJO



MODULAR

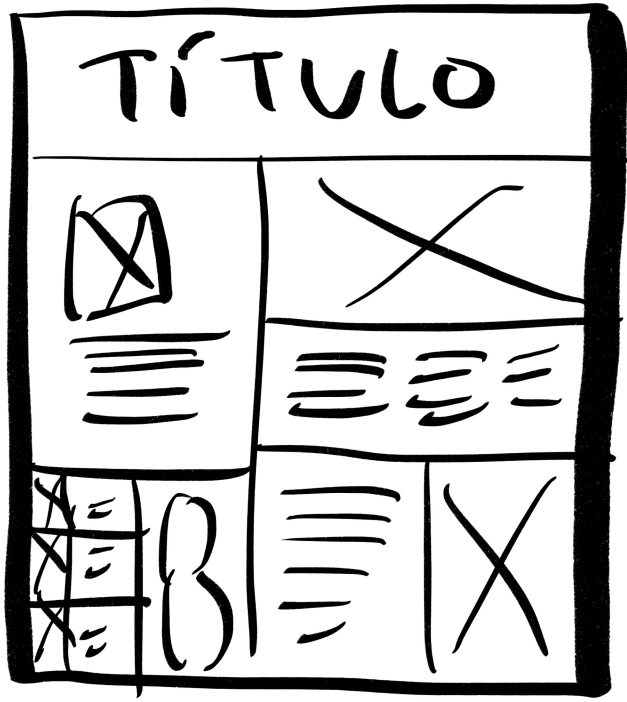
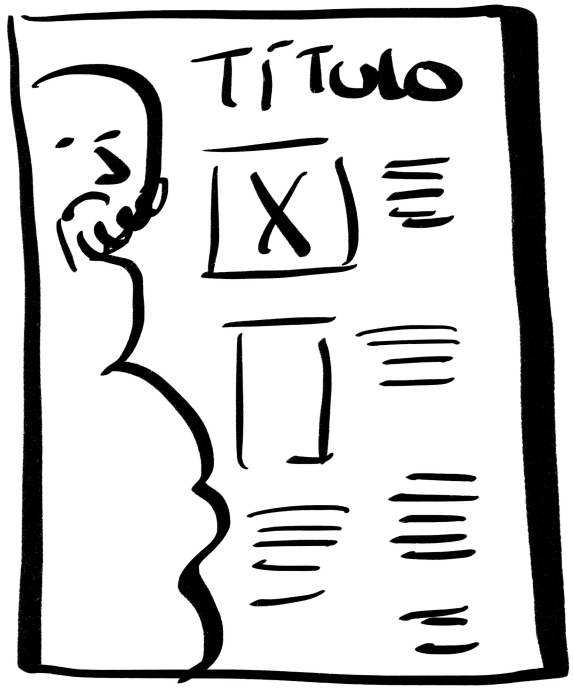
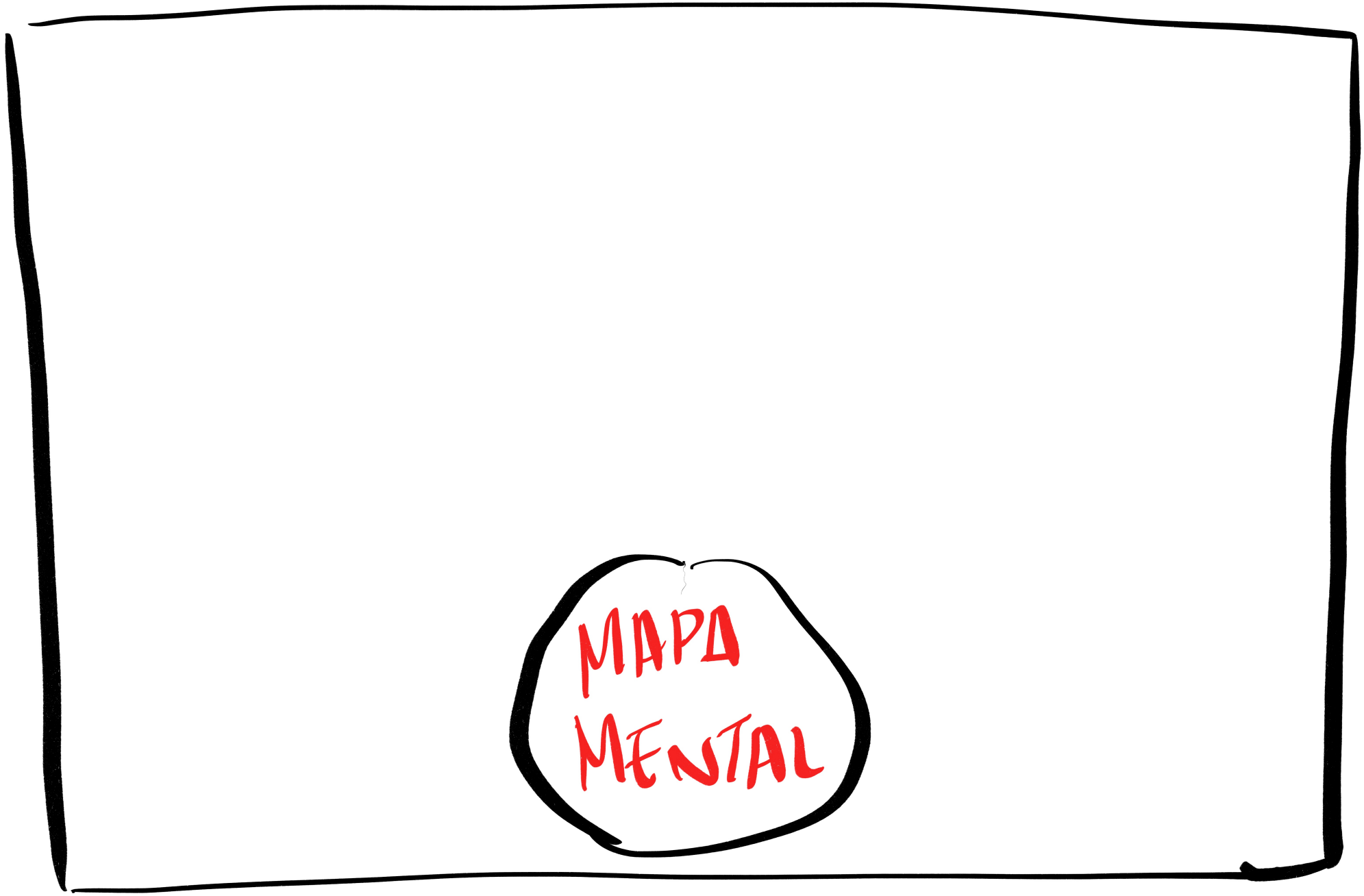
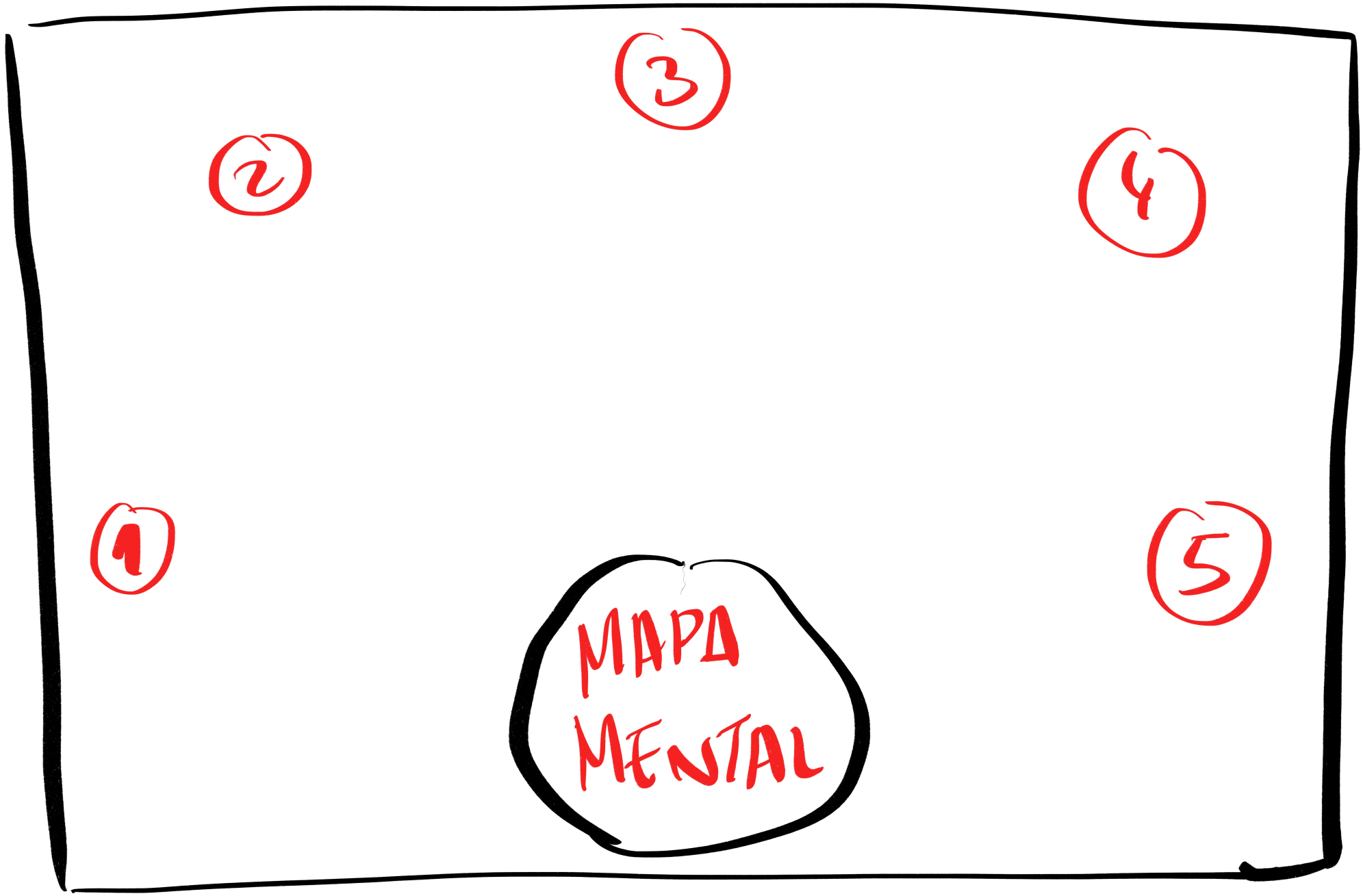
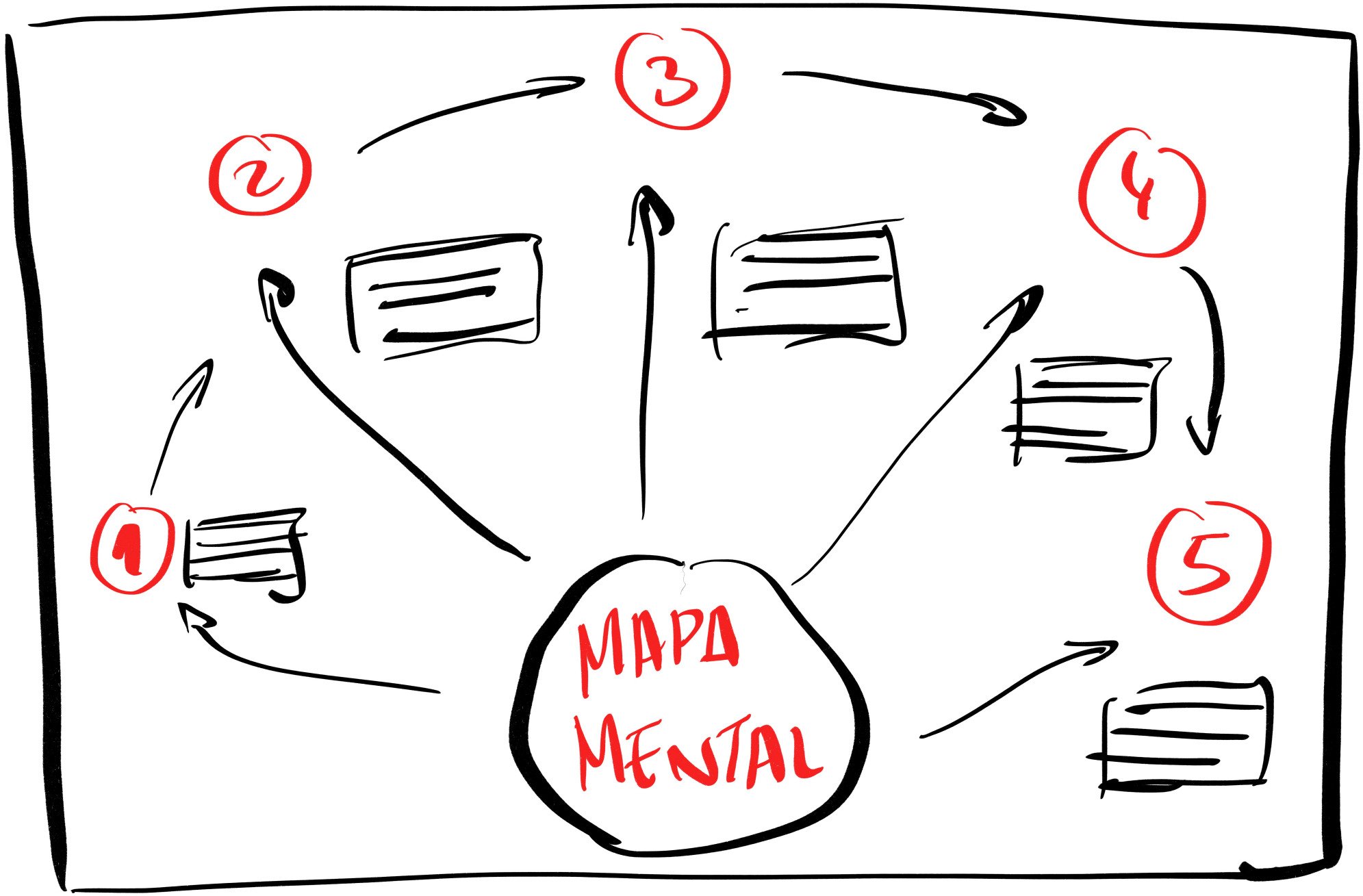


FIGURA RECTORA




MAPA
MENTAL


3
2
4
1
5
MAPA
MENTAL


3
2
4
1
5
MAPA
MENTAL

¡TODO BAJO EL PRISMA DEL CONOCIMIENTO!

ISAAC NEWTON
4 ENERO 1643
31 MARZO 1727
FÍSICA

SÓLO SÉ QUE NO SÉ NADA.

SÓCRATES
430 - 399aNE
FILOSOFÍA

GIRL POWER!

MARIE CURIE
7 NOVIEMBRE 1967
4 JULIO 1934
QUÍMICA

¡VIVAN LOS NÚMEROS!

10 DICIEMBRE 1815
27 NOVIEMBRE 1852
ADA LOVELACE
MATEMÁTICAS

EL SER HUMANO, LA MEDIDA DE TODAS LAS COSAS.

15 ABRIL 1452
2 MAYO 1519
LEONARDO DA VINCI
PLÁSTICA

CORRED SIEMPRE SIN MIEDO.

JESSE OWENS
12 SEPT. 1913/
31 MAR. 1980
EDUCACIÓN FÍSICA

¡ESTÁN LOCOS ESTOS PERSAS!

+/- 480 aNE
HERODOTO DE HALICARNASO
SOCIALES

¡VIVA LA ELIPSE!

355/
416 NE
HYPATIA de ALEJANDRÍA
CIENCIAS NATURALES

¡TOCATA Y FUGA!

J. SEBASTIAN BACH
MÚSICA

PROFE AND PERJUDICE.

JANE AUSTEN
INGLÉS
16 DIC. 1775/
18 JUL. 1817

NO SUBESTIMES LA INTELIGENCIA DE UNA MUJER.

HEDY LAMARR
TECNOLOGÍA
9 NOV. 1914
19 EN. 2000

EN UN LUGAR DE LA MANCHA...

MIGUEL DE CERVANTES
29 S. - 1547
22 AB. 1616
CASTELLANO

OH, FOLL AMOR...

AUSIAS MARCH
1397
1459
VALENCIÀ

TRATA A LOS DEMÁS COMO TE GUSTARÍA QUE TE TRATASEN.

IMMANUEL KANT
VALORES ÉTICOS
22 AG. 1724
12 Feb. 1804

NO TENGÁIS MIEDO A LA VIDA.

COLETTE
28 ENERO 1873
3 AGOSTO 1954
FRANCÉS

OBABA

BERNARDO ATXAGA
27 JULIO 1951
Euskera

FOLLAS NOVAS

ROSALÍA de CASTRO
24 F. 1837/ 15 JUL. 1885
GALEGO

ME GUSTAN LOS ENIGMAS.

ALAN TURING
23 JUN. 1912
7 JUN. 1954
INFORMÁTICA

THE KING OF CÓMICS.

JACK KIRBY
CREATIVIDAD
28 AG 1917
6 FeB 1994

FRENTE LA OSCURIDAD

FRENTE AL MIEDO

¡TODO BAJO EL PRISMA DEL CONOCIMIENTO!

ISAAC NEWTON
4 ENERO 1643
31 MARZO 1727
FÍSICA

SÓLO SÉ QUE NO SÉ NADA.

SÓCRATES
430 - 399aNE
FILOSOFÍA

GIRL POWER!

MARIE CURIE
7 NOVIEMBRE 1967
4 JULIO 1934
QUÍMICA

¡MENUDO PLANETA!

14 SEPT 1769
6 MAY 1859
GEOGRAFÍA
ALEXANDER VON HUMBOLDT

¡VIVAN LOS NÚMEROS!

10 DICIEMBRE 1815
27 NOVIEMBRE 1852
ADA LOVELACE
MATEMÁTICAS

CORRED SIEMPRE SIN MIEDO.

12 SEPT. 1913/
31 MAR. 1980
JESSE OWENS
EDUCACIÓN FÍSICA

APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS.

UMBERTO ECO
LATÍN

EL SER HUMANO, LA MEDIDA DE TODAS LAS COSAS.

15 ABRIL 1452
2 MAYO 1519
LEONARDO DA VINCI
PLÁSTICA

¡ESTÁN LOCOS ESTOS PERSAS!

+/- 480 aNE
HERODOTO DE HALICARNASO
SOCIALES

HEDY LAMARR
TECNOLOGÍA
9 NOV. 1914
19 EN. 2000

NO SUBESTIMES LA INTELIGENCIA DE UNA MUJER.

5 ENERO 1932
19 FEBRERO 1916

¡VIVA LA ELIPSE!

355/
416 NE
HYPATIA DE ALEJANDRÍA
CIENCIAS NATURALES

PRIDE AND PERJUDICE.

3 ABRIL 1934
JANE GOODALL
BIOLOGÍA

OH DIOSA...

SAFO DE LESBOS
GRIEGO
590aNE

¡TOCATA Y FUGA!

J. SEBASTIAN BACH
MÚSICA

JANE AUSTEN
INGLÉS
16 DIC. 1775/
18 JUL. 1817

JUSTICIA PARA EL OPRIMIDO.

PAULO FREIRE
ORIENTACIÓN
19 SEPT 1921
2 MAYO 1993

EN UN LUGAR DE LA MANCHA...

OH, FOLL AMOR...

ESCRIC PER SENTIR.

¿QUÉ ES DIOS?

LLEGIU ALS CLÀSSICS

1939
JOAN FRANCESC MIRA
CULTURA CLÁSICA

MIGUEL DE CERVANTES
29 S. - 1547
22 AB. 1616
CASTELLANO

AUSIÀS MARCH
1397/
1459
VALENCIÀ

CATALÀ
MERCÈ RODOREDA
10 OCT 1908
13 AB 1983

REZA ASLAN
RELIGIÓN
3 MAYO 1972

LA EDUCACIÓN ES EL ARMA MÁS PODEROSA.

NELSON MANDELA
MEDIACIÓN
18 JULIO 1918
5 DIC. 2013

NO TENGÁIS MIEDO A LA VIDA.

OBABA

BERNARDO ATXAGA
27 JULIO 1951
Euskera

FOLLAS NOVAS

ROSALÍA DE CASTRO
24 F. 1837/ 15 JUL. 1885
GALEGO

DESARROLLO Y LIBERTAD.

COLETTE
28 ENERO 1873
3 AGOSTO 1954
FRANCÉS

AMARTYA SEN
ECONOMÍA
3 NOV. 1933

ME GUSTAN LOS ENIGMAS.

ALAN TURING
23 JUN. 1912
7 JUN. 1954
INFORMÁTICA

THE KING OF CÓMICS.

JACK KIRBY
CREATIVIDAD
28 AG 1917
6 FEB 1994

TRATA A LOS DEMÁS COMO TE GUSTARÍA QUE TE TRATASEN.

IMMANUEL KANT
VALORES ÉTICOS
22 AG. 1724
12 Feb. 1804

LA LIGA DE LOS PROFES EXTRAORDINARIOS

@KIRKPAMPARO CIFUENTES

MUSIQUÍSSIMES

DONES CREADORES I INTERPRETS EN LA HISTÒRIA DE LA MÚSICA



KÀSSIA

CONSTANTINOBLE
810 - 865



BEATRIU DE DIA

OCCITÀNIA
FINALS XII - MITJANS XIII



MADDALENA CASULANA

TOSCANA
1544 - 1590



FRANCESA CACCINI

FLORÈNCIA
1587 - 1640(41)



BARBARA STROZZI

VENÈCIA 1619
PÀDUA 1677



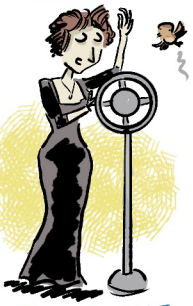
FANNY MENDELSSOHN

HAMBURG, 1805
BERLIN, 1847



CLARA WIECK (SCHUMANN)

LEIPZIG, 1819
FRANKFURT DEL MAIN, 1896



EDITH PIAF

PARIS, 1915
GRASSA, 1963



ELLA FITZGERALD

NEWPORT NEWS, 1917
BEVERLY HILLS, 1996



MATILDE SALVADOR

CASTELLÓ DE LA PLANA, 1918
VALÈNCIA, 2007



ALÍCIA DE LARROCHA

BARCELONA
1923 - 2009



MARIA CALLAS

NOVA YORK, 1923
PARIS, 1977



MONTSERRAT CABALLÉ

BARCELONA,
1933 - 2018



DELIA DERBYSHIRE

COVENTRY, 1937
NORTHAMPTON, 2001



ARETHA FRANKLIN

MEMPHIS, 1942
DETROIT, 2018



JANIS JOPLIN

PORT ARTHUR, 1943
HOLLYWOOD, 1970



JACQUELINE DU PRÉ

OXFORD, 1945
LONDRES, 1987



LAURIE SPIEGEL

CHICAGO, 1945



PATTI SMITH

CHICAGO, 1946



MADONNA

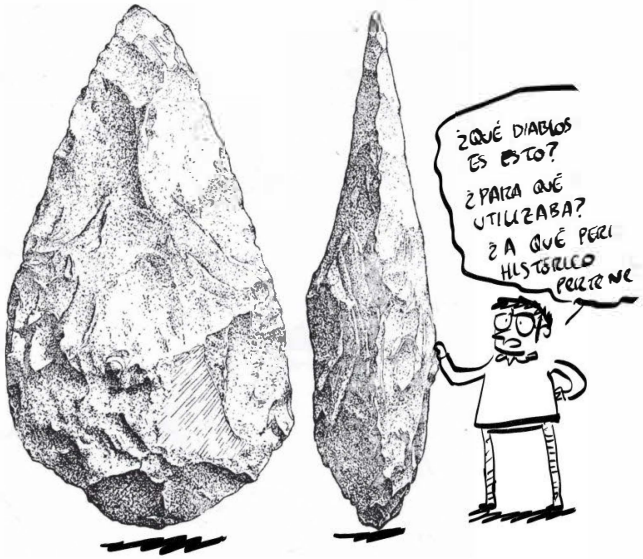
BAY CITY, 1958

SELECCIÓ I TEXTES: @KRISPAMPARO
IL·LUSTRACIONS: @ANNUSKIUS


MARY SHELLEY
FRANKENSTEIN OR THE MODERN PROMETHEUS
1797
1851
BRONTË SISTERS
EMILY
WUTHERING HEIGHTS
CHARLOTTE
JANE EYRE
THE TENANT OF WILDFELL HALL
ANNE
S.XIX
SAFO DE METILENE
CA 650/580 a.C
Πλουκλόθρον μ' ἀθάνατοι 'Αφρόδιτα
AGATHA CHRISTIE
MURDER ON THE ORIENT EXPRESS
DEATH ON THE NILE
1890
1975
CARMELINA SÀNCHEZ-CUTILLAS
ELS JEROGLÍFICS I LA PEDRA ROSETTA
ULTRA, L'AMIC I L'AMADA
1921
2009
SANTA TERESA DE JESÚS
FUNDACIONES
LAS MORADAS DEL CASTILLO INTERIOR
CAMINO DE PERFECCIÓN
1515
1582
TONY MORRISON
BELOVED
SONG OF SALOMON
1931
2019
J.K. ROWLING
CORMORAN STRIKE
HARRY POTTER
1965
CATERINA ALBERT
VICTOR CATALÀ
SOLITUD
LA INFANTICIDA
DRAMS RURALS
1869
1966
ROSALÍA DE CASTRO
1837 - 1885
FOLLAS NOVAS
CANTARES GALLEGOS
EN LAS ORILLAS DEL SAR
AMANTINE DUPIN
GEORGE SAND
HISTOIRE DE MA VIE
LA PETITE FADETTE
UN HIVERN À MAJORQUE
1804
1876
MERCÈ RODOREDA
ALOMA
LA PLAGA DEL DIAMANT
EL CARRER DE LES CAMELIES
1908
1983
VIRGINIA WOOLF
ORLANDO
THE WAVES
THE YEARS
FLUSH
1882
1941
JANE AUSTEN
SENSE AND SENSIBILITY
MANSFIELD PARK
EMMA
PRIDE AND PERJUDICE
1775
1817
EMILY DICKINSON
POEMS
LETTERS
1830
1886
ENHEDUANNA
2285 a.C
LOS POEMAS DEL TEMPLO
LAURA GALLEGO
1977
EL VALLE DE LOS LOBOS
MEMORIAS DE IDHUN
FINIS MUNDI
LA EMPERATRIZ DE LOS ETERNOS
© CIFUENTES
@KRISPAMPARO

NOM DEL VIAJER:
CURS:

TORNADA A CASA





1.

Aquestes deixalles han desaparegut del magatzem de l'institut. Volem que les recuperes i les tornes al seu periode temporal.

2.

Pots triar entre dues màquines del temps

VEHÍCLES PROPOSATS



DELOREAN MARTY MC FLY



TARDIS DOCTOR WHO

3.

Volem que ens narres el teu viatge en una redacció.

Tens 24 hores per tornar les dues reliquies al seu temps i explicar com és el periode al qual pertanyen.

DIRECTIUS DELS AGENTS TEMPORALS

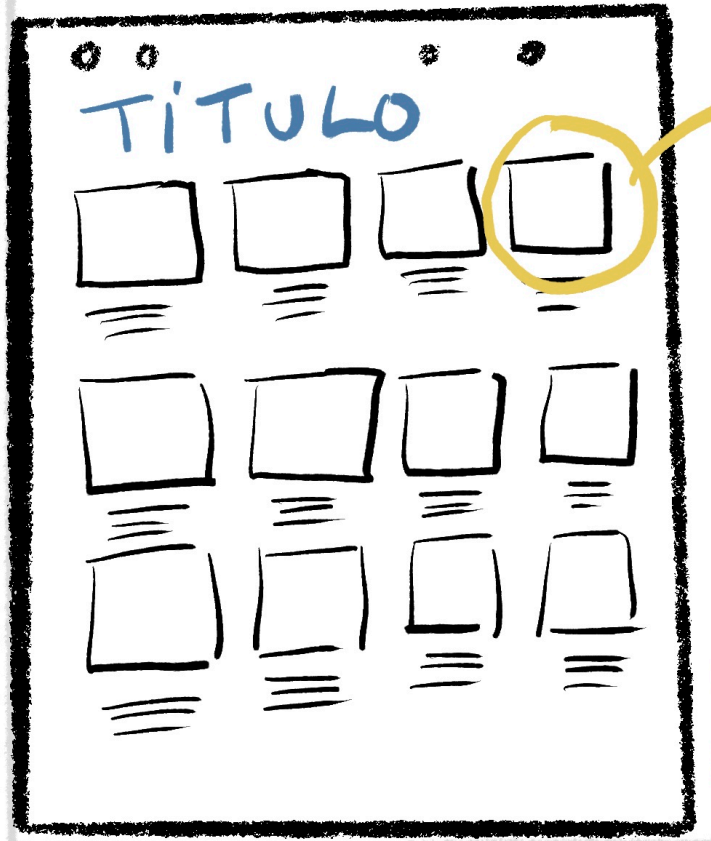
1. No reveleu la vostra identitat.

2. No reveleu informació del futur.

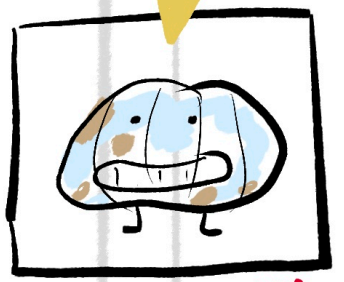
3. No canvieu l'ordre de la història.

4. No vos dugueu cap objecte del pasat al present.

AUCA: PRÁCTICA FINAL!



DIBUJO SIMBÓLICO



EL PLANETA TIERRA
BLA BLA BLA BLA

TEXTO BREVE

VERSOS

ETC.

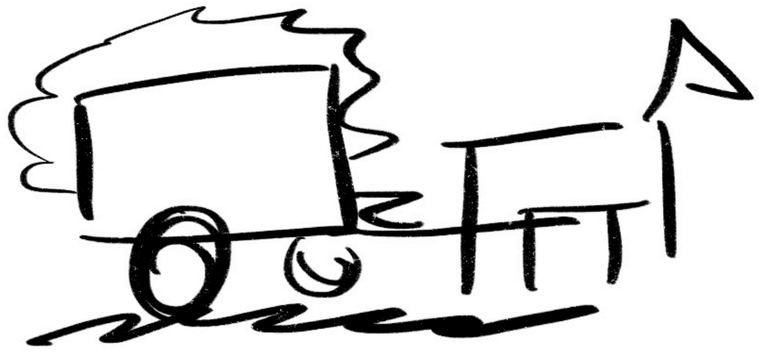
(A) DESCOMPONE TEMAS COMPLEJOS

(B) SINTETIZA INFORMACIÓN

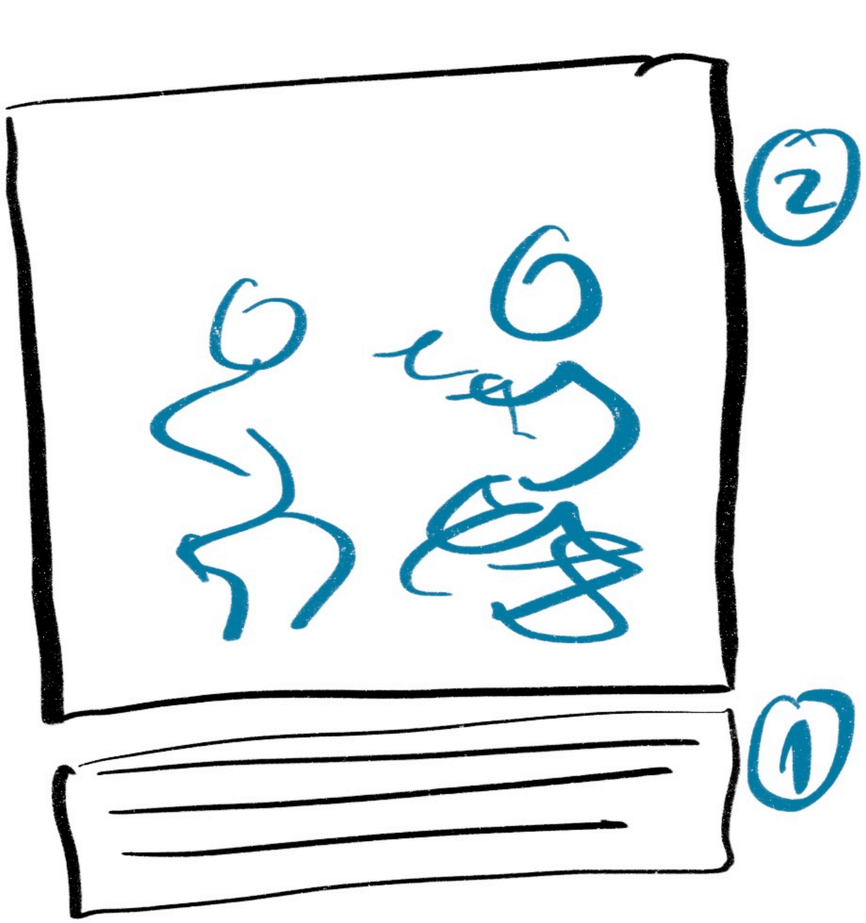
(C) EVALUACIÓN POR RÚBRICAS

1. PLAZO.
   - HASTA FINALES FEBRERO

2. INSTRUCCIONES
   - ESCANEA O SUBE LA ACTIVIDAD AL WEBEX A PARTIR DEL DÍA 15F

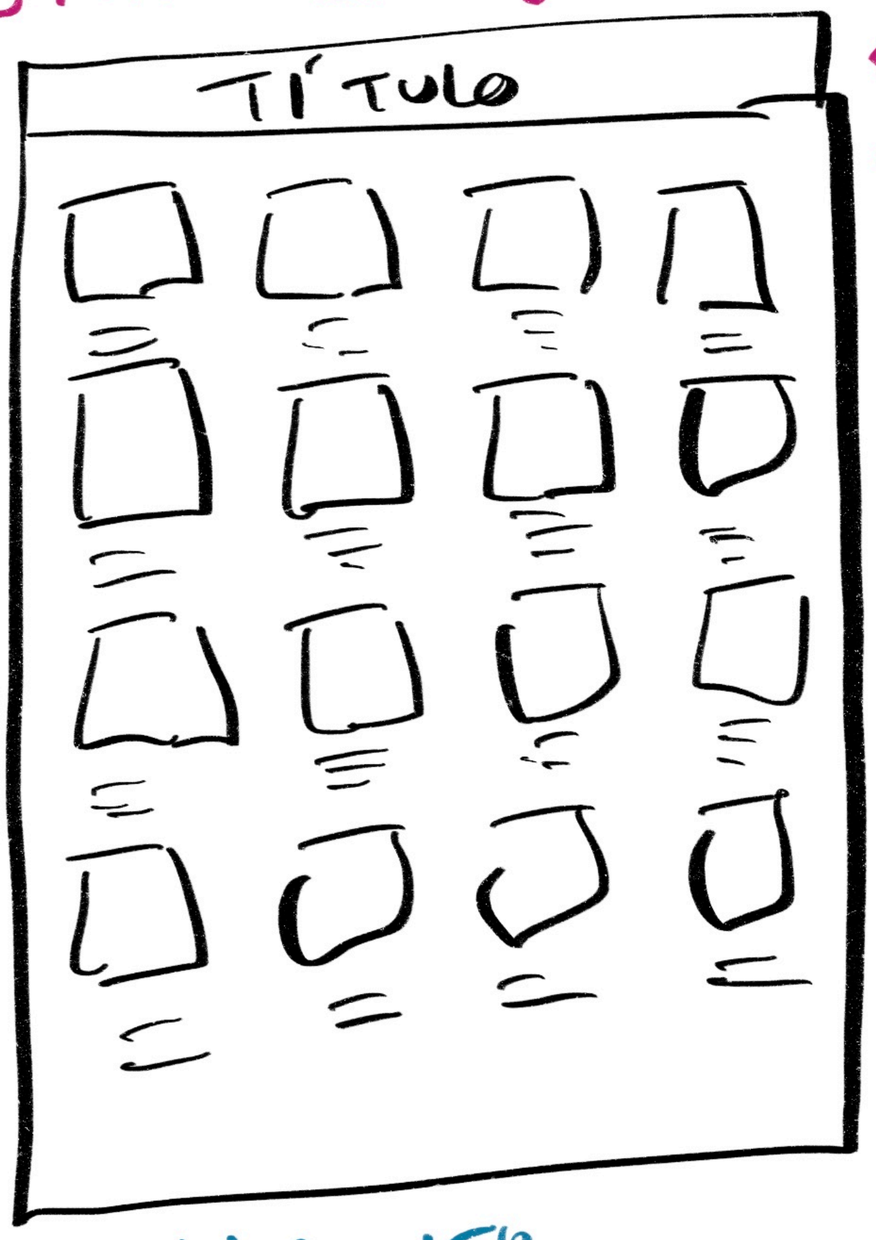


- MAESTROS ITINERANTES
- CUATRO REGLAS
- SABIDURÍA POPULAR



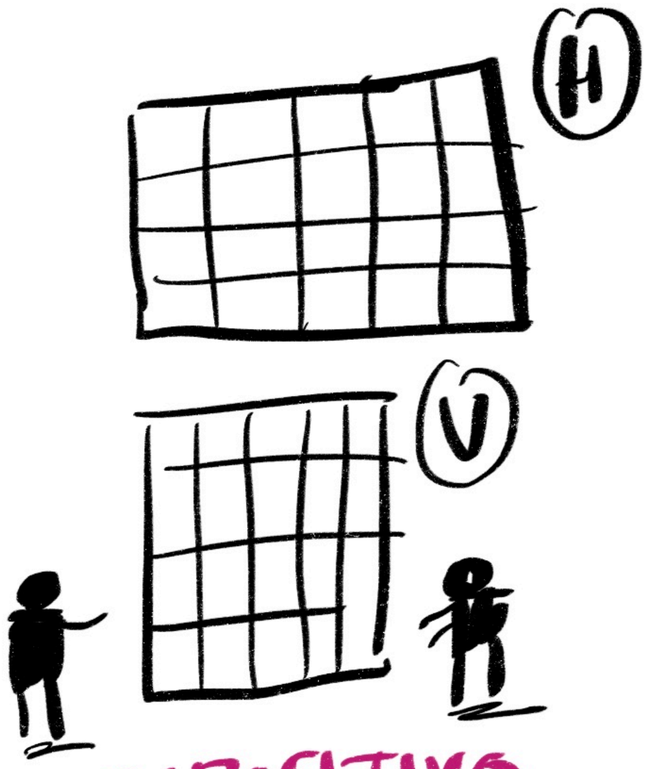


¿PARA QUÉ?



GUÍA al LECTOR

DIVISIÓN DEL TEMA COMPLEJO EN UNIDADES



DIBUJO

TEXTO

VERSO

NARRACIÓN DE LA VIÑETA, etc

- CUALQUIER TEMÁTICA
- SÍNTESIS Y GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

EL HUMANISMO

1-¿QUE ES EL HUMANISMO?



El humanismo fue un movimiento desarrollado en Europa en los siglos XIV y XV. Rompiendo las Tradiciones escolásticas medievales y destacando en su integridad las aptitudes propias de la naturaleza humana.

2- EL NACIMIENTO DE LA IMPRENTA.

Nació a mediados del siglo XV (1440) en la Ciudad de Maguncia. Su creador fue Johannes Gutenberg ante el interés de difundir los mensajes más rápido.



3- CONSECUENCIAS QUE TUVO LA IMPRENTA.

- La invención de la imprenta hizo posible la multiplicación de los Textos.
- Bajaron los precios de los libros porque antes se escribían a mano
- La gente leía más y subió la afición por los libros de Caballería.

4- LAS IDEAS DE LOS HUMANISTAS FRENTE EL PRESENTIMIENTO MEDIEVAL

- Uso de la razón sobre la fe: Se consideraba a la inteligencia humana como algo superior para juzgar la existencia
- La difusión del conocimiento y la educación: Querían que la población se empoderara y dejara de ser ignorante
- El interés por la filosofía y las ideas clásicas: se retoman las costumbres de la antigua Grecia y Roma que se abandonaron en la Edad Media.



8- LAS UNIVERSIDADES EUROPEAS.

Se caracterizaban por un grado importante de desarrollo económico y social

Las 2 primeras universidades Europeas fueron:

- Bolonia (1130-90)
- París (1208)



6-ERASMO DE ROTTERDAM

Nació el 28 de Octubre de 1466 y murió el 12 de julio de 1536. Fue un filósofo y Teólogo Cristiano neerlandés

7-EJEMPLOS DE HUMANISTAS.

- Francesco Petarca: Fue un poeta y humanista italiano (1304-1374)
- Leonardo Bruni: Fue un historiador, político y humanista italiano (1370-1444)
- Tomas Moro: Fue un gran político y humanista inglés (1475-1535)

9-EL OCIO EN LA NOBLEZA Y BURGESIA

El ocio es un tiempo es sobrante y libre del Trabajo.

Las damas a veces bordaban y Todos leían libros, como los de Caballería

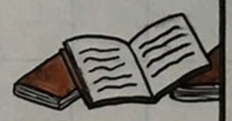


10-LIBROS DE CABALLERÍA

Es un género novelesco en el que se cuentan las hazañas y hechos de caballeros aventureros o andantes tuvo su máximo desarrollo en los siglo XIV - XVII

Características

- El honor del caballero
- Amor idealizado
- Influencia de la fantasía

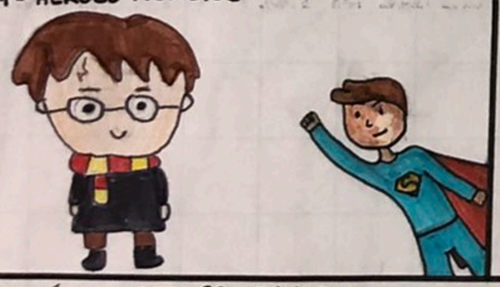


5-JOAN LLUIS VIVES

Joan Lluis Vives nació el 6 de marzo de 1492 y murió el 6 de mayo de 1540. Fue un humanista filósofo y pedagogo del Reino de Valencia



13.1- HÉROES FICTICIOS



12- EL CABALLERO MEDIEVAL

un caballero era un guerrero a caballo de la cristiandad latina.

sus características:

Fuerte, armadura, valiente, economía, buen caballo, debía fidelidad al señor y las damas



11- HÉROE EN LA EDAD MODERNA

Los nobles y burgueses que leen libros de caballería tenían un héroe ideal: Era el protagonista de las novelas de caballería, el caballero como Tirant lo Blanch.

Era un caballero inteligente, fuerte, atractivo, valiente e imbatible en combate. Tenía un buen caballo, era fiel y poseía una gran cantidad de riquezas.

13- HÉROES FICTICIOS:





14.1- HÉROES REALES FAMOSOS





14- HÉROES REALES VERDADEROS



Literatura, arte y realidad



MUJER IDEAL



CARMESINA



DULCINEA (ALDONZA)



MUJERES EN LA EDAD MODERNA



ISABEL LA CATÓLICA



SANTA TERESA DE JESÚS



MARIE CURIE



MARIE SHELLEY



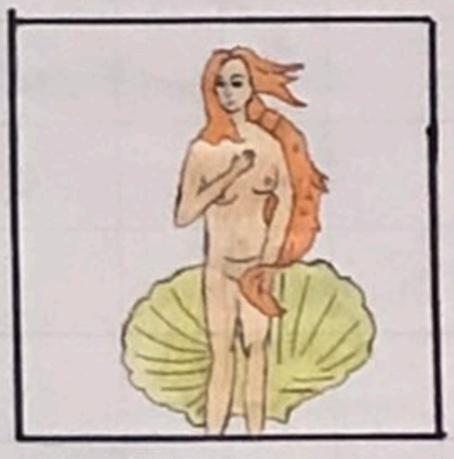
COCO CHANEL



SANCHO PANZA



RON WEASLEY



EL RENACIMIENTO DE VENUS



LEONARDO DA VINCI



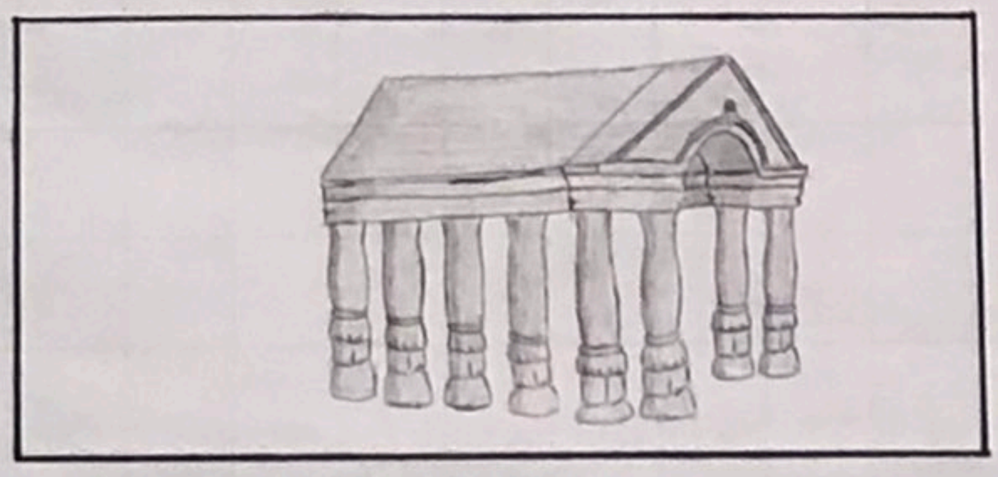
MIGUEL ÁNGEL



RAFAEL SANZIO



BOTTICELLI



EL RENACIMIENTO DEL ARTE

LA NOBLEZA

RENACIMIENTO

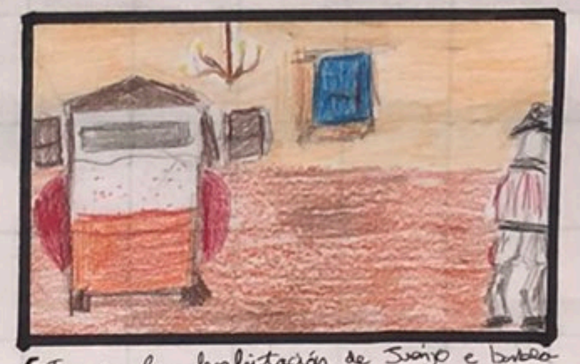
renacimiento



Los nobles Juanjo e Isabela caminaban por sus tierras.



Caminando hacia su casa, para un buen descanso, ya que, mañana es un largo día.



Esta es la habitación de Juanjo e Isabela. Una habitación lujosa y grande.



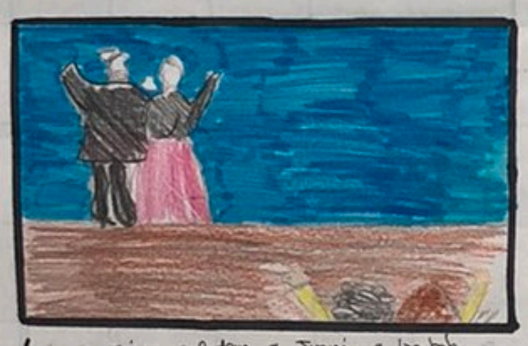
La mañana siguiente ...



Saliendo de su noble casa, en camino hacia los terrenos.



Los nobles visitan a los campesinos. Sus tierras habían evolucionado mucho gracias a su ayuda.



Los campesinos saludan a Juanjo e Isabela con una reverencia.



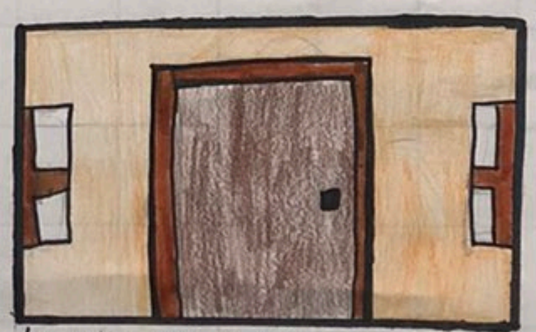
Los nobles se dirigen al castillo.



Ya están en el castillo, los nobles van en camino a saludar al rey.



Se reunen con el rey y el clero y tienen una larga charla.



Los nobles regresan a casa.



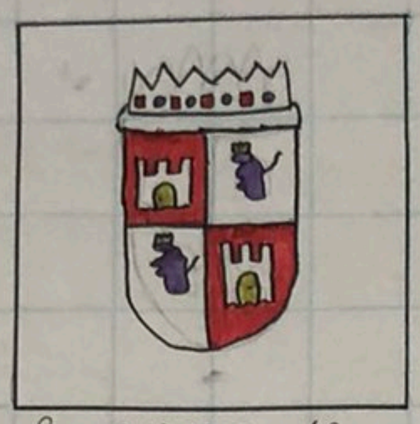
Juanjo e Isabela reflexionan sobre la charla y exhaustos se van a dormir.

FIN

Los grandes descubrimientos de ultramar



la peninsula al siglo XV (75)



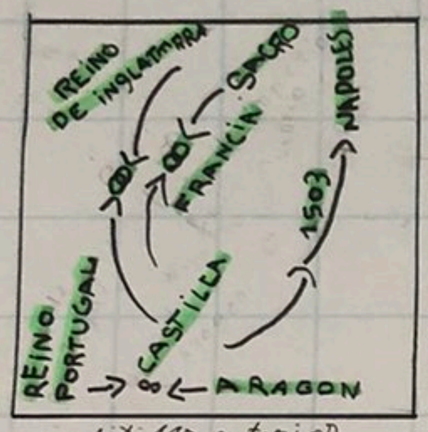
la corona de castilla



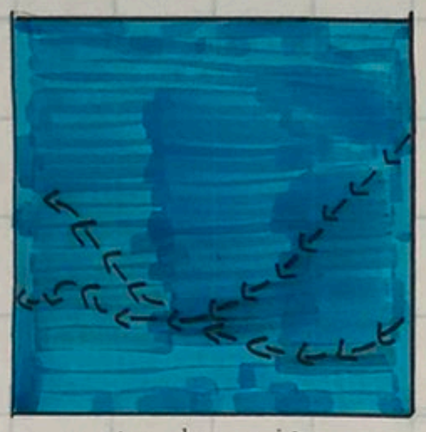
CORONA DE ARAGON



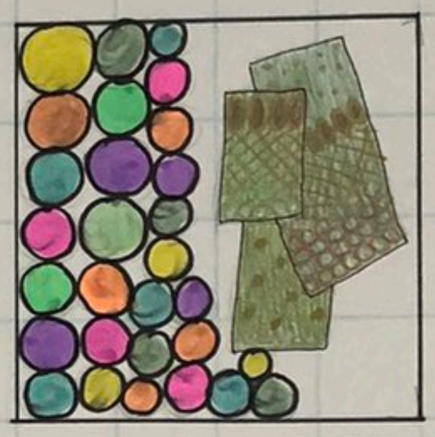
LA UNIÓN DINASTICA



politica esterior de los reyes catolicos



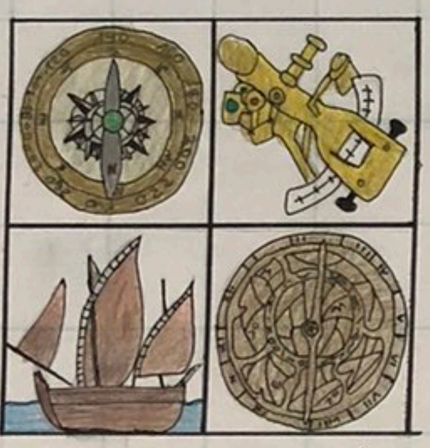
ruta hacia las indias



telas y especias



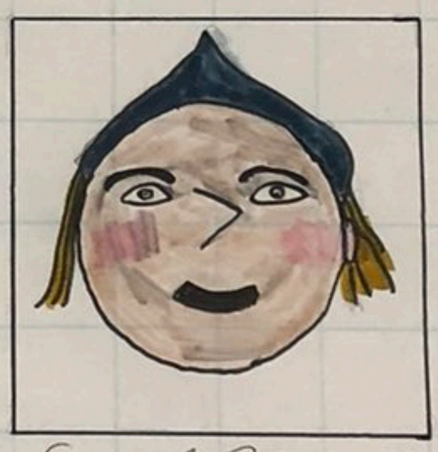
fabricación de tela



Los adelantos en la navegación



Las expediciones portuguesas



Cristobal Colon



américo

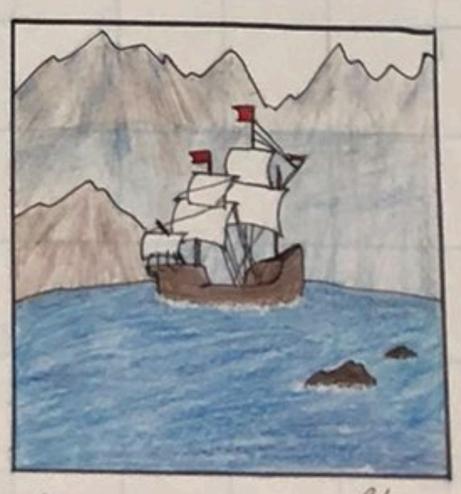


Descubrimiento de America



ruta hacia los

La primera vuelta al mundo en barco





DIARIO POSTURCO

ámbitos 1ESO ACTIVIDAD

LENGUA · Plástica · Sociales

1. OBJETIVO

- ESCRIBIR UN DIARIO "INSTAGRAM" DE UNA PERSONA FICTICIA DURANTE UNA SEMANA
- EL DIARIO SE REALIZARÁ SIGIENDO ESTA PLANTILLA:



2. LOS PERSONAJES PROPUESTOS

PADDY

- EDIMBURGO (ESCOCIA)
- 12 AÑOS
- MÚSICA, VIDEOJUEGOS
- CELTIC DE GLASGOW
- HIGH SCHOOL



@PADDY_COOL

LAKHMI

- CALCUTA (INDIA)
- 12 AÑOS
- MÚSICA, MANUALIDADES
- TRABAJA EN UNA MAQUILA.



@SHIVA_2016

ANDREI

- MOSCÚ (RUSIA)
- 12 AÑOS
- FÚTBOL Y COCINA
- ESTUDIA Y TRABAJA EN RESTAURANTE
- MASCOTA



@LENINTROSKIS

ANITA

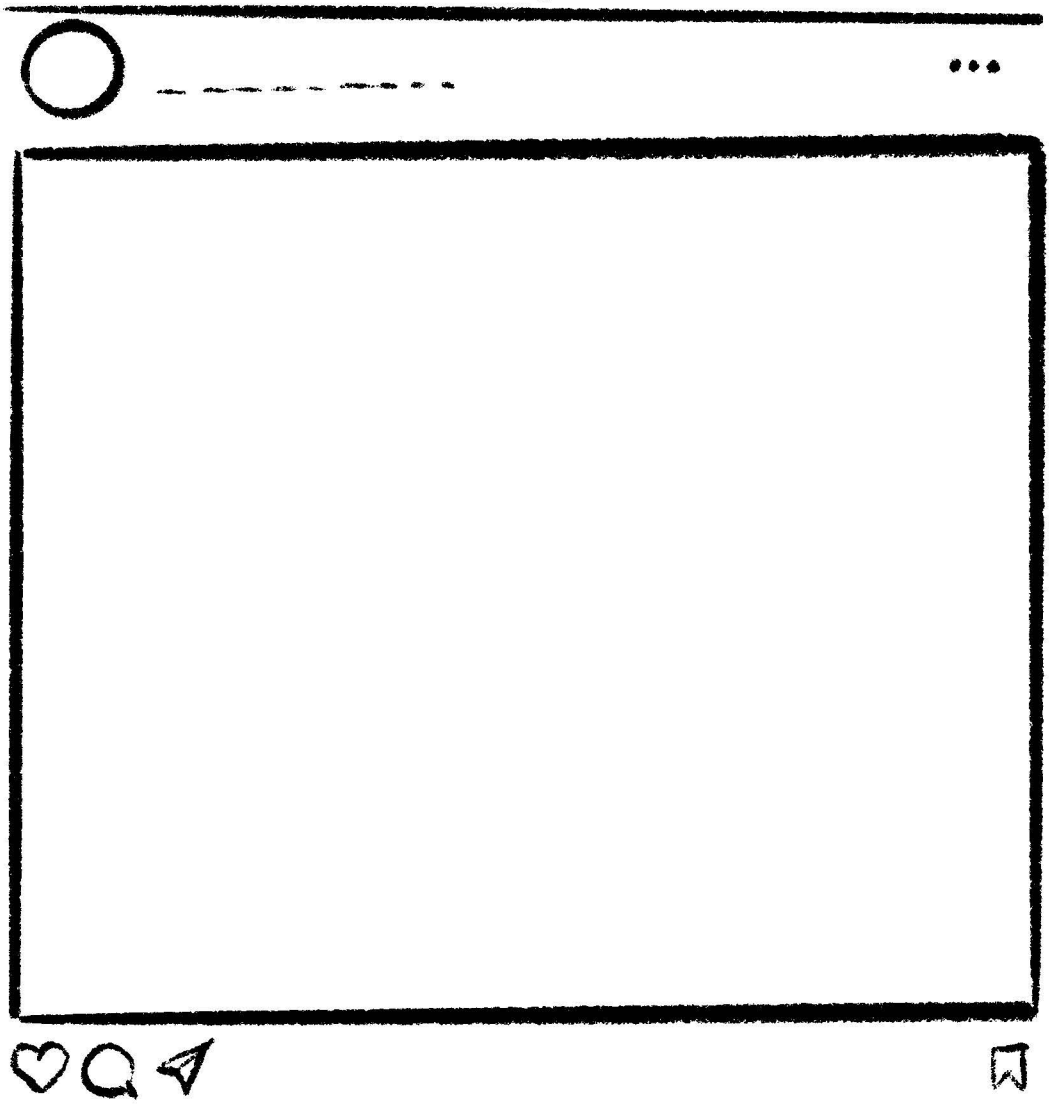
- LAGO TITIKAKA (BOLIVIA)
- TRABAJA Y ESTUDIA (casa)
- 12 AÑOS
- MÚSICA ELECTRO/LATINO
- BAILE



@TIHUANACO_35

CIFUENTES @KRISPAMPARO

P1nstagrams



ILUSTRACIONES CREATIVAS

VIÑETAS

ILUSTRACIÓN CONTINUADA...

B(

)@

GUÍA NUMÉRICA

ACONTECIMIENTO más importante

A + B → CONCORDANCIA

- PERSONALIZABLE
- EN CUALQUIER PARTE
- GUÍA PARA LOS LECTORES



← TIMELINE
Peter Goes
"La línea del Tiempo".
MAEVA YOUNG

← LIBRO 96 PAGINAS
- UNA SOLA VIÑETA
- HISTORIA MUNDIAL
- APARTADO GRÁFICO MUY SUGERENTE.

≡MUY COMPLETA≡



TIMELINE COLLECTION

CHRIS. LLOYD ⑥
ANDY FORSHAW Ⓓ

NO EDITADA EN ESPAÑA

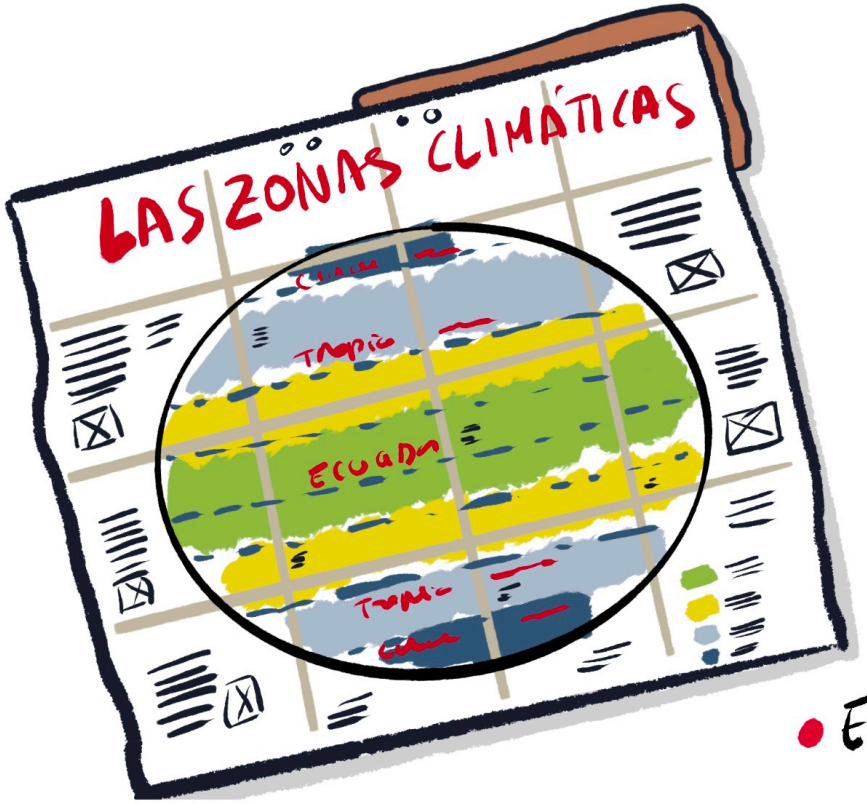
- Seis volúmenes por el momento
- 29'7 x 2 mts.

- CIENCIA
- HISTORIA UNIVERSAL
- H. G.B
- LITERATURE INGLESA
- DEPORTES...

APUNTES DE BOLSILLO

- RECURSO PERSONALIZABLE 100%
- TRABAJO INDIVIDUAL O GRUPOS

- EN EL AULA:
  - VARIAS SESIONES SEGUIDAS // VARIAS SESIONES A LO LARGO DE LA EVALUACIÓN





SI NO TIENES MESAS GRANDES, ESTA ES UNA OPCIÓN



- EVALUACIÓN POR RÚBRICAS
  - ELABORACIÓN
  - EXPOSICIÓN ORAL

@KIRISPAM PAINO CIFUENTES

APUNTES DE BOLSILLO

Pocket

- MAPS
- murales
- esquemas

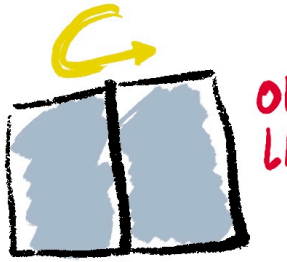
TRABAJO POR ÁMBITOS



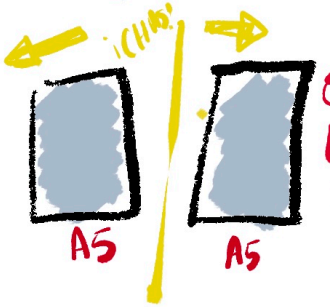
PASO 1



CARTULINA DE COLORES A4



OPCIÓN 01 LA DOBLAMOS



OPCIÓN 02 LA PARTIMOS EN DOS

PASO 2

HOJA DE PAPEL PARA CONGRESOS



PASO 3

SE DIVIDE LA HOJA EN PORCIONES A5 (MEDIO A4) Y SE PEGA LA CARTULINA EN UN LADO

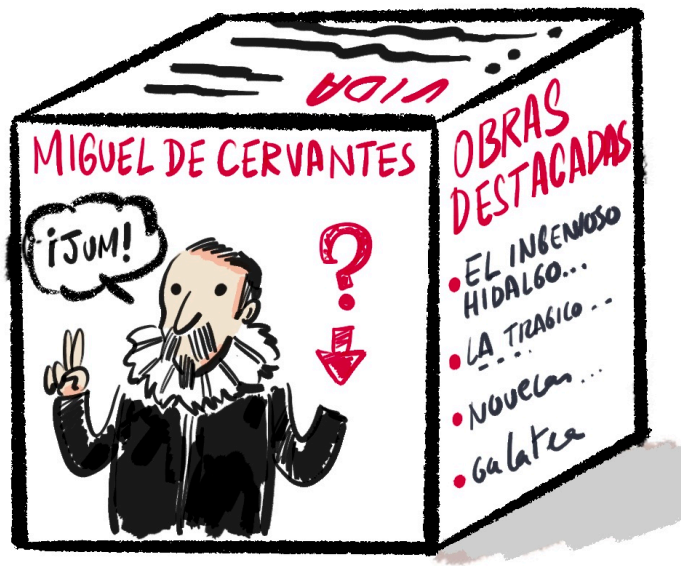
@KRISPAMPAIO CIFUENTES

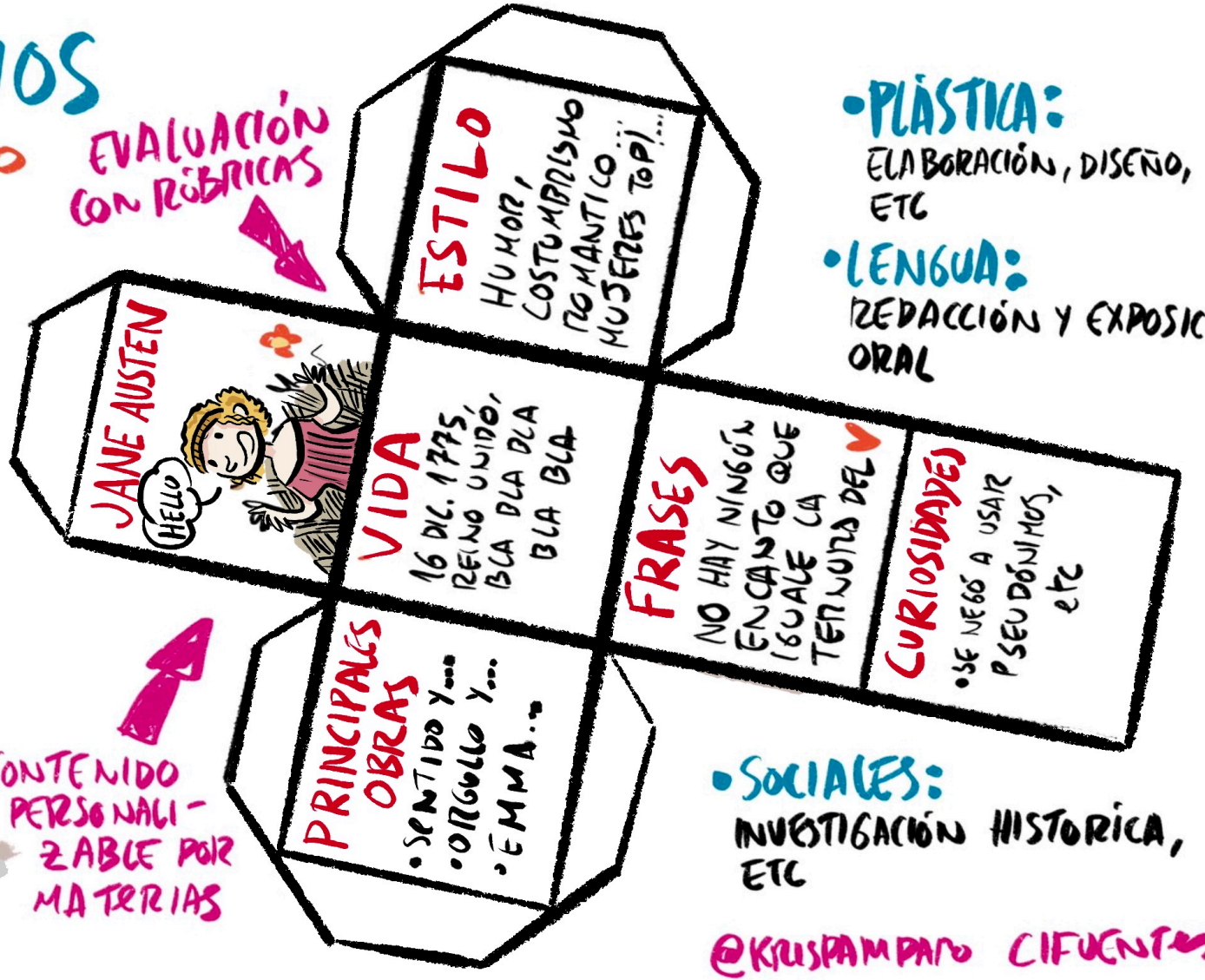
DADOS EXPOSITIVOS

TRABAJO EN ÁMBITOS 1ESO

PLÁSTICA/SOCIALES/LENGUA

EVALUACIÓN CON RÚBRICAS





CONTENIDO PERSONALIZABLE POR MATERIAS

- **PLÁSTICA:** ELABORACIÓN, DISEÑO, ETC
- **LENGUA:** REDACCIÓN Y EXPOSICIÓN ORAL
- **SOCIALES:** INVESTIGACIÓN HISTÓRICA, ETC

@KRUSPAMPANO CIFUENTES

MARAVILLAS DEL MUNDO ANTIGUO

ÁMBITO LINGÜÍSTICO Y SOCIAL 1ESO

Pedro Cifuentes IES MIQUEL PERIS i SEGARRA (Grau de Castelló)

Esta actividad se propone para combinar vairas materias con un grupo de alumnos de 1ESO. Puede realizarse de forma individual o colectiva.

Se proponen una serie de recursos para que puedan ser personalizados a las características individuales de cada aula.

Está pensada para realizarse en el último trimestre, como síntesis de lo aprendido durante el curso.

Está dividida en dos mitades, en la segunda de las cuales se propone la interacción con los personajes históricos que figuran a continuación.

La actividad y sus contenidos han de entenderse como una PROPUESTA DIDÁCTICA ABIERTA.

ERATÓSTENES
CIENTÍFICO



HYPATIA
CIENTIFICA



HERODOTO
VIAJERO



SAFO
POETISA



MARAVILLAS DEL MUNDO ANTIGUO

TRABAJO FINAL COMPLEXIVO ÁMBITO

1ESO A

SOCIALES LENGUA PLÁSTICA

MATERIALES

- CARTULINA BLANCA GRANDE
- ROTULADORES/colores
- TIEMPO
- CREATIVIDAD

PASOS

1. CORTAMOS LA CARTULINA POR LA MITAD

OJO DE NO LESIONARNOS

2. CADA UNA DE LAS PARTES SERÁ UN TROZO DEL TRABAJO

TROZO 1
RECORRIDO

TROZO 2
EXPLICACIÓN

3. DIVIDIMOS CADA PARTE EN OCHO PORCIONES



HOJA 02 EXPLICACIÓN

MARAVILLAS DEL MUNDO ANTIGUO





EXPLICACIÓN DE LA MARAVILLA

TIPS:

BUENA LETRA
BUENA REDACCIÓN
BUENA PRESENTACIÓN

PLÁSTICA:

CALIDAD DE DIBUJO Y PRESENTACIÓN

CASTELLANO:

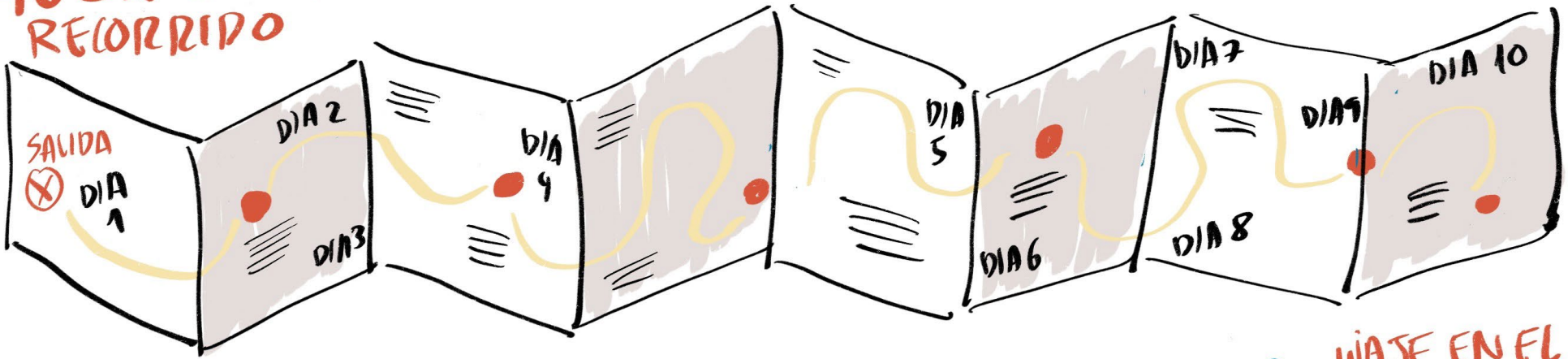
REDACCIÓN DE LA FICHA DE CADA MARAVILLA

SOCIALES:

DATOS APORTADOS DE CADA DOCUMENTO/FICHA

HOJA 01 MARAVILLAS DEL MUNDO ANTIGUO

RECORRIDO



MAPA VISUAL DEL VIAJE POR LA ANTIGUEDAD

- SALIDA DEL INSTITUTO
- VIAJE DE DIEZ DÍAS
- VISITA A LAS MARAVILLAS DEL MUNDO ANTIGUO

VIAJE EN EL TIEMPO

DIFERENTES PERSONAJES

DE VIAJE POR MESOPOTAMIA

ÁMBITOS 1ESO
sociales
plástica
lengua

1. MOCHILA DEL VIAJERO



- PÍLDORAS POTABILIZADORAS AGUA (12UD)
- CERILLAS (24UD)
- NAVAJA MULTIUSOS
- SACO DE DORMIR TÉRMICO
- CALCETINES 2 PARES
- BRÚJULA
- LIBRETA DE NOTAS
- UN ÍTEM EXTRA

2. NUESTRO GUÍA



- ESCRIBA
- VIVE EN LA CIUDAD DE UR
- LE GUSTA LA TORTILLA DE CEDRO

3. ITINERARIO

DÍA UNO

- SALIMOS DEL INSTITUTO A PRIMERA HORA. PROCURAD SER PUNTUALES QUE LA MÁQUINA DEL TIEMPO NO ESPERA.
- NOS TRASLADAMOS A LA CIUDAD DE UR, HACE 8000 AÑOS.
- ENKIDU AGUARDA JUNTO EL MERCADO. VISITA A LA CIUDAD, CENA EN TABERNA Y ALOJAMIENTO.

DÍA DOS

- DESAYUNO EN CASA DE ENKIDU.
- VISITA A LOS EDIFICIOS MÁS IMPORTANTES DE LA CIUDAD: ZIGURAT Y PALACIO REAL.
- ALMUERZO EN EL PALACIO REAL CON EL REY HAMMURABI, QUE NOS MOSTRARÁ SU FAMOSO CÓDIGO.
- CENA EN TABERNA Y ALOJAMIENTO.

DÍA TRES

- DESAYUNO EN CASA DE ENKIDU.
- VISITA A UN TALLER DE ESCRIBAS Y PRÁCTICA DE ESCRITURA CUNEIFORME. ALMUERZO EN TALLER.
- RESTO DE TARDE LIBRE PARA COMPRAS.
- CENA EN ZIGURAT CON EXHIBICIÓN DE ASTRONOMÍA Y ALOJAMIENTO.

DÍA CUATRO

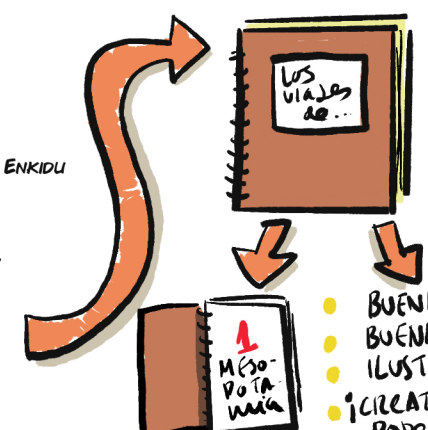
- DESAYUNO EN CASA DE ENKIDU Y TRASLADO A LA CIUDAD DE BABILONIA HACE 3000 AÑOS.
- VISITA A LA ENTRADA IMPERIAL Y PUERTA DE ISHTAR.
- RESTO DE DÍA LIBRE PARA RECORRER LA CIUDAD A NUESTRO AIRE. SUS MERCADOS, SUS SECRETOS...
- ALOJAMIENTO Y CENA EN EL PALACIO DEL REY NABUCONODOSOR.

DÍA 5

- DESAYUNO EN PALACIO Y VISITA A LOS FAMOSOS JARDINES COLGANTES DE BABILONIA, UNA DE LAS MARAVILLAS DEL MUNDO ANTIGUO.
- TARDE LIBRE PARA COMPRAS.
- CENA CON DIVERSIONES EN EL PALACIO Y ALOJAMIENTO.

DÍA 6

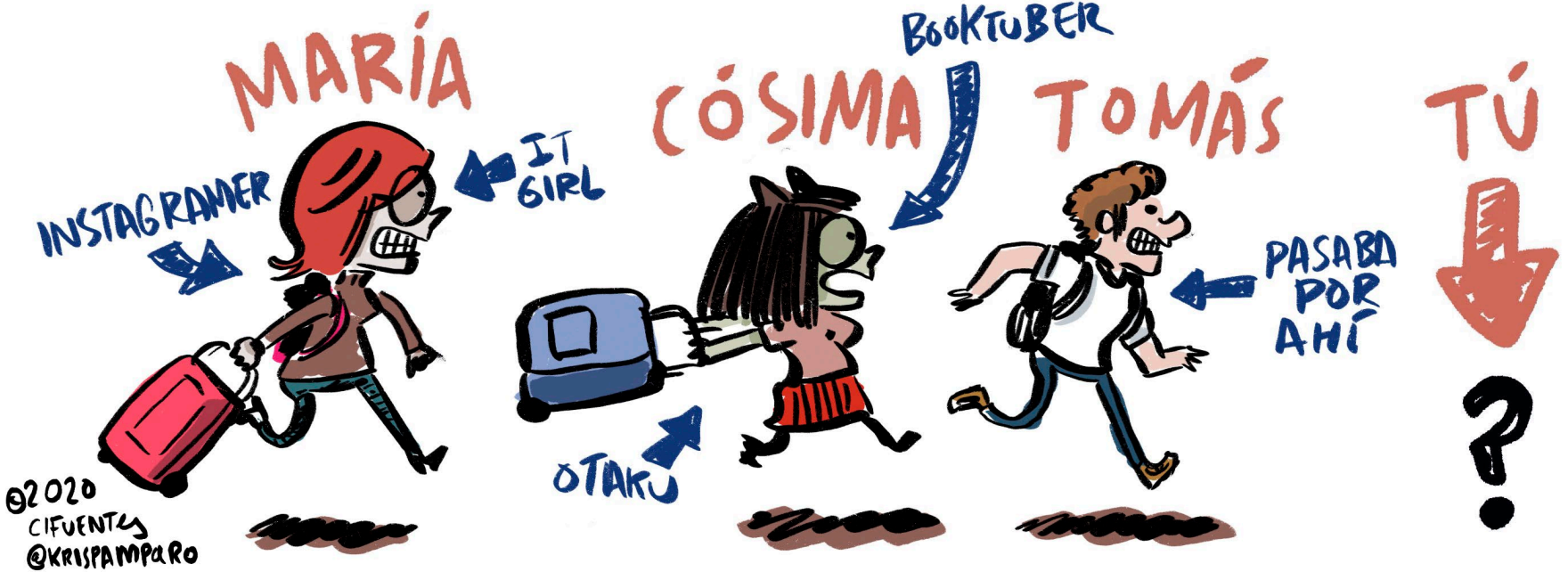
- DESAYUNO EN PALACIO. ENKIDU NOS GUIARÁ HASTA LA MÁQUINA DEL TIEMPO.
- REGRESO AL INSTITUTO.
- FIN DEL VIAJE.
- ENTREGA DEL INFORME.



- BUENA LETRA
- BUENA PRESENTACIÓN
- ILUSTRACIONES/FOTOS
- ¡CREATIVIDAD AL PODER!

ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO = 1ESO = IES Miguel Peris i Segarra

EUROTRIP!



©2020 CIFUENTES @KRISPAMPARO

¿Recuerdas?

LA PREMISA...

¿Recuerdas aquella redacción que realizaste en Clase de Sociales? Si, aquella en la que debías describir cómo era tu día a día en el lugar donde vives. Pues tenemos buenas noticias: tus profes la presentaron a un certamen de relatos como representante de tu instituto y...

¡Ha resultado ganadora!

Hoy tus padres se han reunido con el equipo docente y están todos de acuerdo: se trata de una magnífica oportunidad que no puedes perder, así que has de prepararte, pues el premio consiste en un viaje de un mes, con un presupuesto de 10.000 euros, por DOCE capitales europeas.

En la aventura te acompañará una famosísima youtuber y los otros dos finalistas del concurso, que provienen de otras partes de Europa y también realizaron la redacción... ¿O no?



MARÍA TIRAMILLAS

CÓSIMA HAIDUC

BOOKTUBER, LECTORA COMPULSIVA Y OTAKU



CREE QUE SE HA COMETIDO UN ERROR: ¡NO HIZO NINGUNA REDACCIÓN!!!



TOMÁS ARTUÑEDO

El viaje comienza en un par de días. María, Cósima y Tomás acaban de llegar al hotel desde el que partiréis, que se encuentra en MADRID, vuestra primera etapa.

Tus padres, tus compañeros, tus profesores, tus vecinos y un señor jubilado que pasaba por ahí se reúnen en la puerta del instituto para desearte buena suerte. Todos esperan las crónicas de tus aventuras.

¿En qué consiste esto?

CADA SEMANA...

Realizarás una parte del viaje, que suma un total de DOCE CAPITALES (2 o 3 por semana)

Para ello contarás con dos fichas con las cosas más destacadas de cada ciudad, es decir: aquello que no puedes largarte sin ver o hacer.

El objetivo final es elaborar un cuaderno de viaje que puedes realizar a mano (fotografía del trabajo) o mediante un procesador de textos. Cada semana el profe corregirá aquello que le mandes, de tal forma que los LUNES te encontrarás con la ficha de dos nuevas ciudades para seguir con tu aventura.

En el cuaderno has de contar tódo lo que haces, como si fuese una especie diario: itinerario, transportes, monumentos que se visitan, etc.

También es importante que reflejes tu relación con María, Cosima y Tomás. De esta forma irás personalizando tu narración, la harás tuya, demostrando la persona creativa, viajera y brillante que llevas dentro... aunque no lo creas.

Para tratar de hacerte más sencillo este desafío, he adjuntado en la plataforma una RÚBRICA de autocorrección, además de diversas guías de viaje y páginas web que te pueden ayudar a buscar información.

¿Cómo lo hago?

INSTRUCCIONES PARA NO LIARNOS...

1. Eliges el formato: A mano o mediante procesador de textos.

2. Realizas el recorrido de la semana, escribes la redacción, el cuaderno de viajes.

3. Envías ese fragmento de tres formas:
   - Subiéndolo a la plataforma.
   - Mediante correo electrónico al correo del profesor.
   - Mediante "Wachap" al teléfono del profesor.

4. Cuando acabes, si no tienes más tareas que entregar desde otras asignaturas, te doy permiso para que te pongas a hacer ejercicios de papiroflexia, de macramé... o cualquier otra cosa que te haga más llevadero el confinamiento. También podrías leer un cómic o un libro.

5. Recuerda entrar periódicamente en la plataforma para plantear tus dudas, que intentaremos resolver juntos.

Mucha suerte con tu aventura y...

¡Te dejo con las primeras etapas!



Madrid

Capital de España y punto de partida.

No puedes largarte sin...

Visitar el Museo del Prado.

Tomarte un bocata de calamares en la Plaza Mayor.

Hacerte una foto en la Puerta del Sol.

Subirte a una de las barcas de El Retiro.

Hacerte una foto con los Leones del Congreso.

París

Capital de Francia y segunda etapa.

No puedes largarte sin...

Visitar el Museo del Louvre.

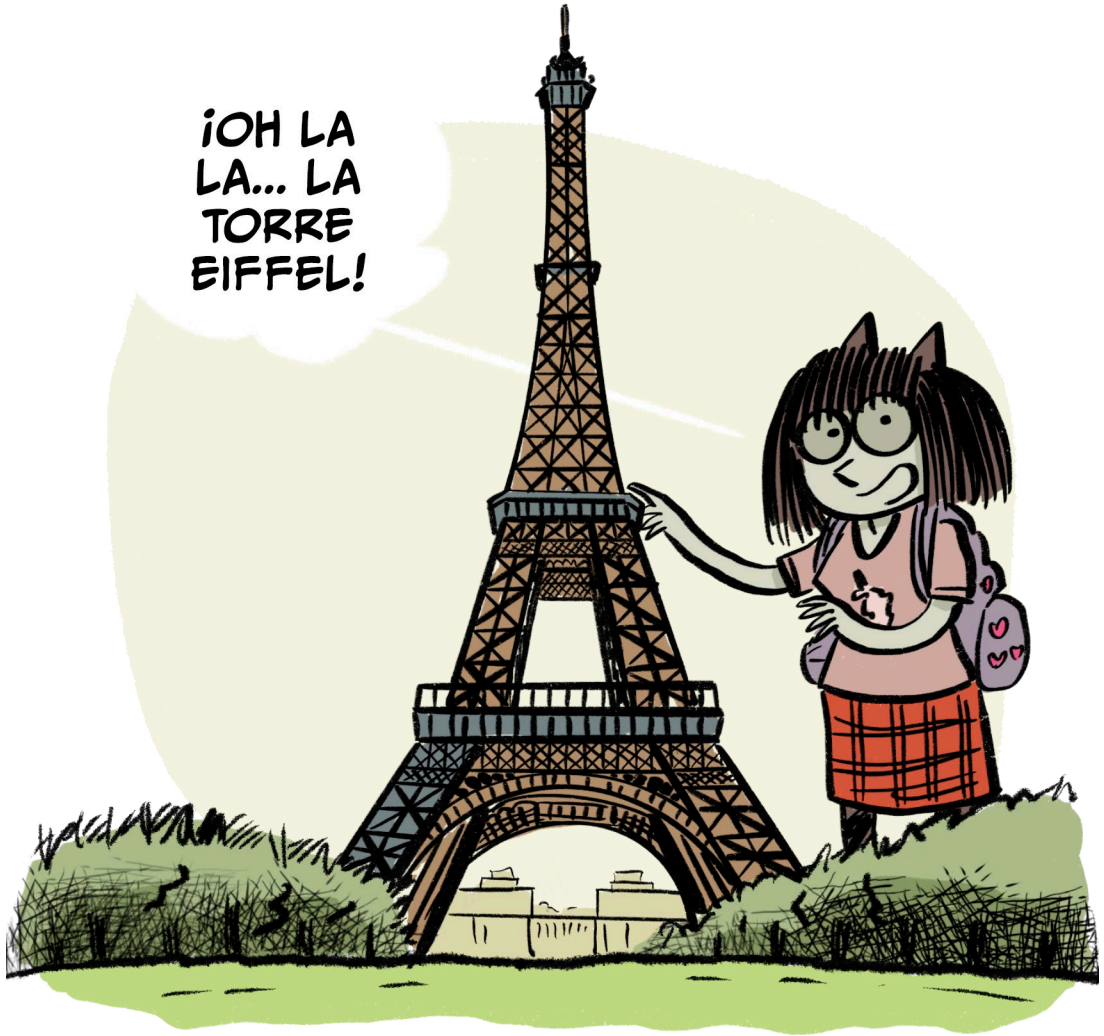
Subir a la Torre Eiffel.

Pasear por las orillas del Sena.

Visitar el barrio de Montmartre.

Hacerte foto en el Arco del Triunfo.

Probar un creppe.





Bruselas

Capital de Bélgica y sede de la Unión Europea.

No puedes largarte sin...

Visitar la Grand Plaze.

Pasar el día en la ciudad de Brujas.

Hacerte una foto en el Atomiun.

Recorrer el barrio Europeo.

Comerte un goffre.

Londres

Capital de UK y cuarta etapa. Una de las ciudades más cosmopolitas del mundo.

No puedes largarte sin...

Ver el cambio de guardia en Buckingham Palace.

Subir a The Eye.

Visitar el British Museum.

Pasearte por Picadilly y Cadmen.

Comer fish and chips.





Reikiavik

Capital de Islandia. Una de las ciudades mas limpias y ecológicas del mundo.

No puedes largarte sin...

Recorrer las tiendas de Laugavegur.

Bañarte en el complejo de Laugardalslaug.

Acudir a un concierto en el Harpa.

Ver la escultura Sun Voyager.

Probar el tiburón fermentado.

Copenhage

Capital de Dinamarca y una de las ciudades más importantes de norte.

No puedes largarte sin...

Echarte una foto en La Sirenita.

Recorrer Stroget, la calle peatonal más larga de Europa.

Visitar los Jardines del Tivoli

Pasear por el canal de Nyhavn.

Zamparte un smørrebrød en un puesto callejero.





Oslo

Capital de Noruega. Punto de partida para perderte por la riqueza natural del país.

No puedes largarte sin...

Pasear por Grunnerløka, el barrio alternativo y hippy-ish.

Visitar el trampolín de Holmenkollen.

Hacer un crucero por el Fiordo de Oslo.

Perderte por el parque Vigeland.

Probar Pølse i lompe.



Tallin

Capital de Estonia y ciudad reconocida como destino turístico.

No puedes largarte sin...

Echarte una foto en la Raekoja Plats y entrar en la Farmacia Farmacia Reapteak.

Picotear algo en el mercadillo de Jaaama Turg.

Recorrer la calle Viru.

Sacar una panorámica de la ciudad desde el castillo.

Probar el Mulgipuder.



Praga

Capital de la República Checa y una de las WWciudades más famosas de Europa.

No puedes largarte sin...

Cruzar el puente de Carlos.

Visitar la Malá Strana, o ciudadela.

Ver el cambio de hora en el Relój Astronómico.

Echarte una foto en el Muro de John Lennon.

Probar alguna cervecita (sin alcohol, ojo, que estás en la ESO).

Sofía

Capital de Bulgaria. Ciudad con un importante legado cultural.

No puedes largarte sin...

Echarte una foto la Catedral de Alexander Nevski

Realizar una excursión al monasterio de Rila.

Pasear por el Bulevar Vitosha.

Visitar alguno de sus mercados.

Zamparte una Banitsa.





Atenas

Capital Grecia y cuna de la civilización occidental.

No puedes largarte sin...

Visitar la Acrópolis y su museo.

Perderte por los barrios de Plaka y Monastiraki.

Subir al Funicular de Likavitos.

Ver el cambio de guardia en el Parlamento.

Escaparte a la isla de Hidra.

Probar el Souvlaki.

Roma

Capital Italia y ciudad eterna.

No puedes largarte sin...

Visitar el Coliseo y los Foros.

Perderte por los Museos Vaticanos.

Cenar en el Trastevere.

Asomarte al Panteón.

Zamparte trozo de pizza al corte en algún puesto callejero.



Eurotrip!

FISH AND CHIPS

GOFRE

VIAJE VIRTUAL POR EL VIEJO CONTINENTE

VIAJE DE CINCO SEMANAS

ACOMPAÑA A MARÍA TIRAMILLAS Y SUS AMIGOS VIAJEROS

12 CAPITALES EUROPEAS

CÓSIMA

TOMÁS

BOCADILLO DE CALAMARES

CREPPE NUTELLA

REIKIAVIK ETAPA 5

ETAPA 7 OSLO

COPENHAGEN ETAPA 6

TALLIN ETAPA 8

LONDRES ETAPA 4

BRUSELAS ETAPA 3

PARÍS ETAPA 2

PRAGA ETAPA 9

ETAPA 10 SOFIA

ETAPA 11 ATENAS

ROMA ETAPA 12

Etapa 1 MADRID

@KRISPAMPANO CIFUENTES

EUROTRIP!

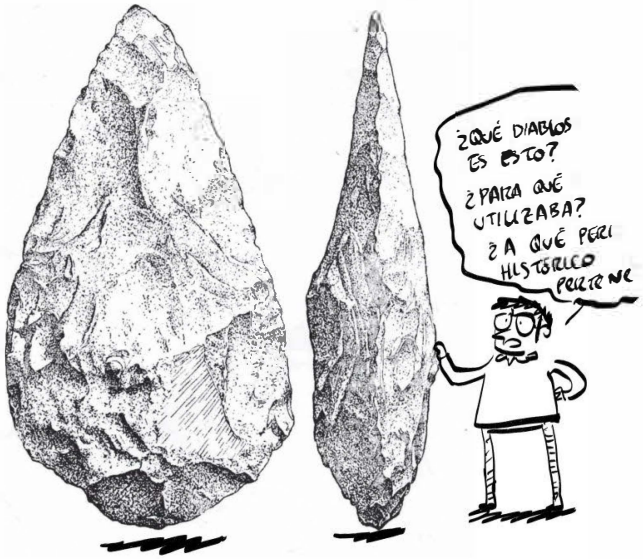


TOTAL: 60 PUNTOS
NOTA FINAL (/10) PUNTOS

	¡VOMITIVO! (0) PUAJ	ESTO... EU... (5) MEJORABLE	¡ok! (10) ok	Yeah (15) Bien	URBAN LEGEND (20) EMOCIÓN
PRESENTACIÓN	Cutre y poco trabajada. Una hoja, un párrafo. Letra horrible (a mano) y "copypaste" claro (a ordenador)	Convencional, ni títulos, ni márgenes ni nada por el estilo. Eso si, por lo menos se puede leer. No presenta una mísera fotografía o dibujete.	Presenta un título y es agradable a la vista del lector. Alguna fotografía o dibujo.	Todo lo del punto anterior, pero además hay bastantes fotos, es ordenado y trabajado. En definitiva: NOTABLE.	Original a rabiar. Incluye todo lo anterior, pero además presenta un "plus" con elementos que nacen de la propia iniciativa de los alumnos. Yo no los pido, pero alucino con ellos.
CONTENIDO	Nulo o casi inexistente. Te limitas a recordar que debías entregar la actividad, asi que improvisas algo y chispúm.	Buscas información sobre las "cosas que ver", le das al "copypaste" y lo enmascaras un poco para que no se note demasiado. Creéme: SE NOTA.	Organizas el recorrido en varios días. No te extiendes demasiado, pero se desprende una buena investigación detrás.	Realizas lo que se te pide, es decir: un diario de una semana visitando dos ciudades europeas, contando lo que ves, etc.	De nuevo logras que el profe segregue una cantidad de endorfinas suficiente cuando lee tu trabajo que le haga exclamar aquello de: ME HA SORPRENDIDO.
NARRATIVA	Inexistente. Te limitas a recordar que debías entregar la actividad, ni te paras a pensar en las instrucciones, etc.	Nulo o casi inexistente. Te limitas a apuntar las "cosas que ver" con algún eje conductor triste y endeble.	No es es el colmo, pero por lo menos hay una historia real que se deja leer. Además, con pocas (o nulas) faltas de ortografía, etc.	Historia divertida, interacciones con los personajes, diálogos... Además, está bien escrita (expresión) y no hay apenas faltas de ortografía.	Tu profe se encuentra en estos momentos tan enganchado a tu historia como con el final de cualquier serie molona de televisión.
ORIGINALIDAD	¿Qué es eso?.	Hay muchísimo pegado de internet y poco tuyo. Eso se nota, foraster@...	Hombre... original, lo que se dice original, no es. Te limitas a seguir las instrucciones y tal. Pero cumples con la tarea, y eso cuenta.	Pues si. Has ideado una historia divertida, bien documentada... y con un extra que ni tú pensabas. Lo has pasado bien realizando esto... aunque no lo admitirías nunca.	**HACES QUE MI TRABAJO MEREZCA LA PENA.**

NOM DEL VIAJER:
CURS:

TORNADA A CASA





1.

Aquestes deixalles han desaparegut del magatzem de l'institut. Volem que les recuperes i les tornes al seu periode temporal.

2.

Pots triar entre dues màquines del temps

VEHÍCLES PROPOSATS



DELOREAN MARTY MC FLY



TARDIS DOCTOR WHO

3.

Volem que ens narres el teu viatge en una redacció.

Tens 24 hores per tornar les dues reliquies al seu temps i explicar com és el periode al qual pertanyen.

DIRECTIUS DELS AGENTS TEMPORALS

1. No reveleu la vostra identitat.

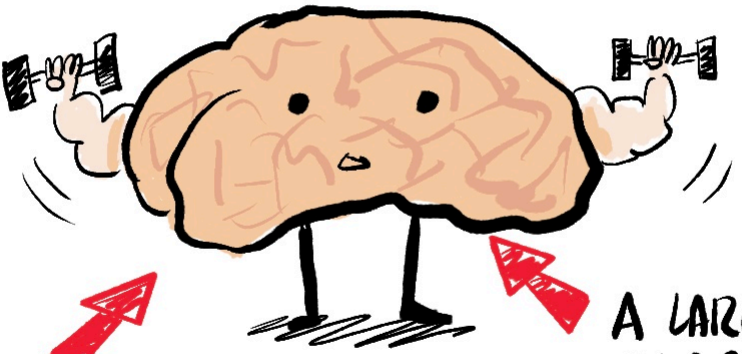
2. No reveleu informació del futur.

3. No canvieu l'ordre de la història.

4. No vos dugueu cap objecte del pasat al present.

PUF PUF

PUF PUF PUF PUF



RUTINAS DE PENSAMIENTO

A LARGO PLAZO


LOS ANTIGUOS GRIEGOS UTILIZABAN EL TÉRMINO
θαῦμα


EN LA LITERATURA ANGLOSAJONA DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA, EN LOS CÓMICS DE SUPERHÉROES Y DE AVENTURAS SE USA LA PALABRA AWESOME.


¡OSTRAS PROFE! ¿CUÁNDO TOCA CLASE CONTIGO? ¿QUÉ HAREMOS HOY? ¿VISUAL THINKING? ¿JUEGOS DE ROL? ¡ME MUERO POR ENSEÑARTE MI HISTORIETA SOBRE LA EDAD MODERNA!

DESPERTAR EL
SENTIDO DE LA MARAVILLA:
MOTOR DE LA EDUCACIÓN
EN EL SIGLO XXI.



CIFUENTES

@KRISPAMPARO

LA TERRIBLE REFLEXIÓN FINAL


PROFE, ¡ME GUSTAN LOS CUENTOS DE PRÍNCIPES Y PRINCESAS!
¿EH?


¿Y NO SE TE HA OCURRIDO PENSAR QUE EN ESOS CUENTOS APARECE UNA VISIÓN HORRIPILANTE DE LAS CHICAS?
...


BUENO... A MI ME GUSTAN PORQUE SON BONITOS Y TIENEN FINAL FELIZ.
¡PERO ESO ES FALSO! ¡TÚ NO NECESITAS NINGÚN PRINCIPE AZUL QUE TE SALVE! ¡TÚ NO NECESITAS EL ROSA, NI VESTIDITOS, NI...


A VER PROFE... ¡QUE ESTAMOS EN EL SIGLO XXI! CONFÍA UN POCO MÁS EN MI, ¿VALE?
...
@KRISPAMPARO
CIFUENTES


GRACIAS POR CREER EN LA EDUCACIÓN Y LAS VIÑETAS
@KRISPAMPARO
CIFUENTES

NUFF
SAID!