

**Guía de Actividades
para la clase de
Debida Atención Educativa**

Introducción

Esta guía se ha realizado con la intención de servir como ayuda a los Centros Educativos a la hora de concretar las medidas organizativas que requiere la hora de alternativa a la religión que aquí llamamos **Clase de Debida Atención Educativa**, o con su acrónimo, **Clase de DAE**.

Entendemos que será de mucha utilidad a la hora de concretar actividades para una hora que se encuentra poco o nada definida y en la que los docentes se ven necesitados de recursos claros, estructurados y netamente educativos. La actual interrupción o vacío educativo no es una opción.

Estas actividades deben figurar en la **Programación General de Centro** para 2009 y el claustro deberá elegir aquellas que se van a desarrollar en los diferentes niveles de DAE, comprometerse con su programación y hacerlas constar para informar adecuadamente a los padres durante la matriculación de los alumnos.

No están todas las posibles y, desde luego, pueden añadir aquellas otras actividades educativas que les parezcan oportunas, siempre que cumplan, como estas lo hacen, con las condiciones que estipula la Normativa a través de la **Disposición Adicional Primera**:

“Los centros docentes dispondrán las medidas organizativas para que los alumnos y las alumnas cuyos padres o tutores no hayan optado por que cursen enseñanzas de religión reciban la debida atención educativa, a fin de que la elección de una u otra opción no suponga discriminación alguna. Dicha atención, en ningún caso, comportará el aprendizaje de contenidos curriculares asociados al conocimiento del hecho religioso ni a cualquier área de la etapa. Las medidas organizativas que dispongan los centros deberán ser incluidas en su proyecto educativo para que padres y tutores las conozcan con anterioridad.”

Creemos oportuno que se tenga en consideración que una Actividad Educativa para cumplir como **Debida Atención Educativa** debe plasmar en su redacción los siguientes requisitos:

1. Proponer unos objetivos útiles y claros para la educación.
2. Disponer de una programación, un programa, una secuencia de acciones encaminadas al objetivo que se pretende lograr.
3. Ese programa debe tener una estructuración organizada y sistemática y un criterio de intencionalidad educativa.
4. Exponer las competencias básicas y aquellos contenidos que van a impartirse.
5. Servirse de estrategias metodológicas adecuadas.
6. Indicar las conductas que se esperan de los alumnos.
7. Incluir las actividades que se van a desarrollar.
8. Plantear las necesidades en recursos y materiales facilitadores.
9. Establecer ritmos de trabajo apropiados en el desarrollo del curso.
10. Plantear métodos de evaluación pertinentes.

Esperamos que esta guía sirva como estímulo y orientación general. Las actividades que se presentan pueden desarrollarse en el sentido en que se plantean o adaptarse a las necesidades del grupo o a la iniciativa del docente, coordinarse con una meta del centro o dividirse en otras de menor contenido con un recorrido mayor.

Adjuntamos un ejemplo de redacción programada de la Actividad DAE para el caso del “Empleo del Aula Althia”. Las demás actividades quedan esbozadas en sus objetivos y plan general para que los docentes puedan adaptarlas a sus necesidades e intereses.

Índice de Actividades DAE

VÁLIDAS PARA PRIMARIA Y SECUNDARIA

1. Empleo del Aula Althia.
2. Ocio y tiempo libre. Colecciones. Exposiciones.
3. Dinámicas sobre Habilidades Sociales en el aula. Inteligencia Emocional.
4. Taller de Teatro. Dramatizaciones.
5. Taller de Fotografía.
6. Taller de Radio.
7. Desarrollo y organización de actividades de voluntariado.
8. Taller de relajación y control emocional.

PARA PRIMARIA

1. Actividades y programa para la animación y el Fomento de la Lectura. Biblioteca escolar.
2. Estímulo para la expresión verbal escrita. La gramática de la Fantasía.
3. Guía de nuestra localidad o comarca. Fiestas populares.
4. Taller de bricolaje.

PARA SECUNDARIA

1. Juegos de comunicación y debate. Debates sobre temas de actualidad. Democracia paritaria.
2. Taller de Televisión.
3. Taller de Prensa.
4. Aprendiendo a conocernos. Otros pueblos y otras culturas.
5. Asociaciones de jóvenes, asociacionismo y voluntariado.
6. Arte y Matemáticas. Juegos lógicos. Actividades Topológicas.
7. Historia del cine.
8. Biografías de personajes relevantes del pasado y del presente.
9. Actividades sobre interpretación de medios audiovisuales.
10. Ciencia y fantasía. Taller de Ciencia-ficción.
11. Análisis crítico de la Publicidad.

ACTIVIDADES DAE VÁLIDAS PARA PRIMARIA Y PARA SECUNDARIA

1. Empleo del Aula Althia (ejemplo)

El Programa Althia pretende fomentar la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro del entorno de trabajo habitual de docentes y alumnos, favoreciendo el trabajo colaborativo, la intercomunicación y el uso de nuevos medios de expresión. En el uso de estas aulas una de las finalidades no será aprender informática estrictamente, ello debe ser una consecuencia derivada. Sobre todo, se trata de crear un espacio para el trabajo colaborativo y el autoaprendizaje, sirviéndose de la gran carga motivadora del recurso y a la cercanía del código de comunicación a las vivencias de los niños.

Entre **otros objetivos** del trabajo a desarrollar con las TIC podemos destacar los siguientes:

- Integrar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como un recurso educativo cotidiano en la práctica docente.
- Dotar a los alumnos del conocimiento práctico y teórico necesario para ser usuarios críticos de las tecnologías digitales.

Podremos fijar objetivos didácticos fáciles de alcanzar y ajustados a nuestros conocimientos sobre el uso de las TIC. Internet es una potente herramienta que nos puede dar mucho juego y que no requiere unas competencias informáticas importantes. Ahí encontraremos aplicaciones gratuitas muy fáciles de

usar (Cuadernia, HotPotatoes, JClick, etc.), incluso trabajos ya realizados listos para utilizar por el docente. Entre todas las actividades a trabajar podemos destacar:

- Conocimiento del Hardware a utilizar.
- Conocimiento del entorno Windows y/o Linux.
- Trabajo con Internet: buscadores, portales, correo electrónico, redes sociales, etc.
- Fomentar en toda la comunidad educativa el uso de las TIC.
- Creación de un blog.

En cuanto a recursos materiales, todos los centros están sobradamente dotados de medios, tanto en lo que se refiere a equipos informáticos y conexión a Internet, como en cuanto a software educativo. En este aspecto, como en muchos otros, siempre se puede contar con el apoyo y el asesoramiento de los Centros de Profesores.

En lo que concierne a la evaluación, durante el curso escolar y al término del mismo se puede llevar un seguimiento pormenorizado de la utilización de los medios informáticos de forma muy sencilla. Para ello podemos utilizar una hoja de registro diario que recoja aspectos tales como: Profesor/a que utiliza el aula, tema tratado, software utilizado, problemas encontrados y evaluación de la sesión.

2. Ocio y tiempo libre. Colecciones. Exposiciones.

El objetivo de este bloque es ofrecer al alumnado la oportunidad de reflexionar críticamente sobre la manera en que utilizan su tiempo libre, con el fin de que conozcan y valoren otras posibilidades mediante la generación, preparación y realización de actividades de ocio que contribuyan a desarrollar su autonomía y sus capacidades de relación interpersonal, su aprecio por hábitos de vida saludables, su respeto y estima por el patrimonio natural y cultural, su formación como consumidor crítico, etc.

Colecciones. Buscar y recopilar objetos de una misma clase (postales del mundo, monedas, sellos, juguetes antiguos, libros escolares o discos de otros tiempos, etc.) es una sola parte de las posibilidades pedagógicas que aporta realizar una colección. Podemos enseñarles a clasificar, ordenar, diferenciar, reutilizar, conservar, reciclar, así como otros valores como las estrategias de investigación para encontrar objetos raros o las habilidades sociales para el intercambio de objetos con otros niños de otras comarcas o países. Al final de curso se pueden exhibir los resultados de las investigaciones, los catálogos en forma de una exposición o con una presentación ppt que destaque el interés de los objetos recopilados.

Exposiciones. El alumnado podría encargarse, a lo largo de un período de tiempo determinado, de organizar alguna exposición de objetos o producciones propias y de otros compañeros, previamente seleccionados. El profesor debería encaminar y orientar sobre los motivos para la elección del motivo de la exposición, los recursos para la difusión previa de la misma, su duración, la elección y acondicionamiento del lugar, los recursos expositivos, la recopilación de los objetos que se vayan a exponer, la distribución de las tareas mientras dure la muestra, etc.

3. Dinámicas sobre Habilidades Sociales en el aula. Inteligencia Emocional

Estrategias y actividades para la mejora de las relaciones interpersonales en los centros educativos mediante el aprendizaje y la puesta en práctica de habilidades sociales y emocionales que permitan mejorar el clima social. La Inteligencia Emocional, un concepto que puso en circulación Daniel Goleman, tiene hoy un amplio eco en el mundo institucional, de la empresa y de la formación superior, con numerosas voces autorizadas (como Eduard Punset) que la reclaman para la escuela. Aspectos como el autocontrol, la autoestima, la resiliencia, las relaciones profesor-alumno, la resolución de conflictos, la empatía o la asertividad, encontrarán aquí un camino de profundización en la mejora del clima emocional del Centro.

4. Taller de Teatro. Dramatizaciones.

Con este taller perseguimos dos objetivos fundamentales: desarrollar la expresión bajo sus más variadas formas y potenciar la creatividad a través de los distintos tipos de expresión coordinados. Perseguimos realizar un "juego dramático", término con el que designamos la actividad lúdica a que los

niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que les son tan conocidas que las convierten en la trama de su juego. Esta actividad la realizan en su vida diaria con total espontaneidad sin contar para nada con el adulto. Nuestra tarea aquí será acompañarles y guiarles, facilitándoles los medios y la coordinación de todo el proceso. Una fase avanzada permitiría la puesta en escena de una obra de teatro. Sobre este tipo de talleres existe amplia bibliografía y recursos disponibles.

5. Taller de Fotografía.

La fotografía digital abre un mundo de posibilidades a la creatividad, el desarrollo de las habilidades artísticas, la interconexión, el ingenio y la participación en Internet. Aprender a analizar la imagen, la estética, el encuadre, los temas, descubrir los mensajes que se pueden transmitir y la historia de este medio, son objetivos que ofrecen ya un amplio programa a desarrollar, motivador y sencillo de ampliar con las muchas opciones y posibilidades de postproducción (Photoshop, etc.) que ofrece en este sentido la informática y la red de redes.

6. Taller de Radio.

La elaboración y emisión de programas radiofónicos (informativos, magazines, musicales, dramáticos, etc.) tiene todo el interés y poder pedagógico que supone la valoración de un medio de comunicación complejo y al mismo tiempo extremadamente cercano y sencillo de manejar. Investigación, contraste, elaboración y redacción de la noticia, verbalización, trabajo en equipo, etc., la radio ofrece una oportunidad única de tratar temas de toda índole con un factor de motivación incontestable.

7. Desarrollo y organización de actividades de Voluntariado.

Con el objeto de sensibilizar a los alumnos con la acción social, la participación ciudadana y las labores beneficiosas del voluntariado se pueden desarrollar proyectos y actividades de relación intergeneracional con centros de la tercera edad o el centro de día del entorno más próximo a la escuela, colaborar con entidades de defensa del medio ambiente o con colectivos que trabajen con marginados sociales o con actividades de interculturalidad.

8. Taller de relajación y control emocional

Iniciación a los niños en prácticas, conocimientos y herramientas que les ayuden a mejorar su control emocional y su salud. Con ellas podrán prevenir y manejar de forma eficaz las situaciones de estrés, tanto físico como psíquico. Estas técnicas incluyen: breve introducción teórica (con posible soporte audiovisual); estiramientos, iniciación al yoga, danzas; movilización dinámica; meditación, técnicas de respiración; técnicas de relajación; técnicas de automasaje y de masaje; trabajos en grupo; consejos de estilo de vida (alimentación, sueño reparador, pensamiento positivo); y desarrollo de la inteligencia emocional.

ACTIVIDADES DAE VÁLIDAS PARA PRIMARIA

1. Actividades y programa para la animación y el Fomento de la lectura. Biblioteca escolar.

El objetivo de la animación a la lectura debe ser la mejora de la conducta lectora de los niños hasta lograr crear en ellos hábitos lectores estables y el placer de la lectura por la lectura, por gusto, por enriquecimiento personal, por conocimiento del mundo y su diversidad. Son muchas las iniciativas que se están llevando a cabo con esta finalidad, y el darles una forma y una coherencia puede ser muy útil para el docente y para el resto de compañeros. Consideraremos la biblioteca escolar como un centro de recursos para el aprendizaje. Con una adecuada gestión de la misma tendremos al alcance de la mano una maravillosa herramienta (y, en algunos casos, también un buen espacio) para acercar a los niños al mundo de la lectura.

2. Estímulo para la expresión verbal escrita. La gramática de la Fantasía.

Nunca está de más mejorar la expresión oral y escrita de los alumnos. Proponemos una Introducción al arte de contar historias basado en la obra ya clásica de Gianni Rodari ("La Gramática de la fantasía"),

con la posibilidad añadida del desarrollo y puesta en escena de dinámicas de cuentacuentos. Se trata de emplear funciones de la imaginación y técnicas para estimularla hasta convertirla en un instrumento para la educación. El taller desarrollará las variadas formas y recursos para inventar historias infantiles y cómo ayudarles a inventarlas ellos solos con la práctica de la expresión escrita, y la verbal, al contarlas a los demás.

3. Guía de nuestra localidad o comarca. Fiestas populares.

Se trata de organizar un repertorio de actividades mediante las cuales el alumnado realizaría un estudio descriptivo de una localidad o comarca, cuyo resultado final fuese la elaboración de un folleto informativo sobre los recursos naturales de la zona, su patrimonio artístico cultural, sus fiestas populares, su artesanía, su actividad productiva, sus instituciones, las asociaciones que desarrollen actividades en la misma, los juegos y deportes populares y autóctonos que forman parte de nuestro patrimonio cultural, etc.

Fiestas populares. Aproximar al alumnado al conocimiento de las celebraciones festivas de diferentes comarcas del Estado español, o de otros lugares del mundo, relacionando dichas festividades con la tradición cultural correspondiente, así como con determinados acontecimientos que han sido, a lo largo de los tiempos, motivo de conmemoración: Navidad-solsticio de invierno, San Antón -fiesta de la germinación, San Juan- solsticio de verano, celebraciones de agosto-fiestas relacionadas con la recolección, etc.

4. Taller de bricolaje.

Este taller está enfocado a la recuperación y utilización de materiales de desecho u objetos considerados inservibles en las casas. El objetivo es la construcción y reparación de artilugios, cachivaches y objetos de diferente tipo. El taller de construcción podría adoptar distintas modalidades: pequeña carpintería; reparación y recuperación de juguetes viejos o deteriorados del alumnado; rincón del sastre para la reparación y la transformación de ropas y vestuarios.

ACTIVIDADES DAE VÁLIDAS PARA SECUNDARIA

1. Juegos de comunicación y debate. Debates sobre temas de actualidad. Democracia paritaria.

Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes, intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal, pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y, por otra parte, buscan estimular y enseñar las claves de la comunicación no-verbal. Juegos de expresión, de debate y de retórica, de argumentación y de redacción.

Debates sobre temas de actualidad. Esta propuesta pretende fomentar el análisis crítico y el debate en torno a cuestiones que susciten controversia en el mundo actual y que se relacionen con situaciones que, en mayor o menor medida, afecten a los jóvenes. Se trata de que los estudiantes se documenten, pongan en común sus opiniones y las razonen mediante la realización de debates u otras actividades en las que deban contrastar sus criterios y argumentos con los de otras personas.

Democracia paritaria. Búsqueda de información sobre la participación en la política de mujeres y hombres, así como el análisis crítico sobre el papel de las mujeres en la vida social y especialmente en el ámbito de la política. Se pretende que las alumnas y los alumnos conozcan y emitan juicios de valor basados en razones, experiencias y datos sobre el protagonismo de las mujeres en el ejercicio de la actividad política o en cualquier otro aspecto o ámbito de la vida pública.

2. Taller de Televisión.

Objetivos de programación: análisis de programas de las diferentes cadenas; aprendizaje de los recursos, técnicas y programas informáticos para la realización de audiovisuales; elaboración de programas de carácter informativo y de ficción; diseño de un programa ideal. El producto obtenido debe darse a conocer al resto del centro, promoviendo su análisis y debate.

3. Taller de Prensa.

El objetivo de este taller es el análisis de las claves del periódico como medio de comunicación de masas, la lectura crítica de distintos textos periodísticos y la generación de noticias: analizar elementos visuales y textuales del periódico y su relación significativa; valorar de forma crítica las fuentes informativas y la función de las agencias de noticias en la estructura de la información a nivel mundial; analizar la evolución histórica, desde la prensa política a la de negocio y la tendencia a la concentración de emisores; diferenciar la realidad de la ficción en las distintas publicaciones (periódicos, revistas populares, etc.); desvelar procedimientos de manipulación en los textos periodísticos; analizar los valores subyacentes en determinados productos tales como periódicos, revistas del corazón, etc.

Periódico escolar. Es interesante que el producto del trabajo colectivo se dé a conocer en el centro y que cualquier miembro de la comunidad educativa pueda participar, de manera individual o colectiva, en sucesivas ediciones, aportando noticias o comentarios, artículos de opinión, tiras de humor, reportajes grupales, etc.

4. Aprendiendo a conocernos. Otros pueblos y otras culturas.

Objetivos: contribuir al autoconocimiento y al conocimiento y aprecio de los demás, favoreciendo la calidad de sus relaciones interpersonales. Para ello preparamos actividades que les permita a los alumnos conocer o clarificar y compartir sus propios valores, actitudes, hábitos, aficiones.

Otros pueblos y otras culturas. Promover la educación intercultural desde todos los puntos de vista: costumbres, creencias, manifestaciones artísticas, tecnología, fiestas populares, artesanía, deportes, entornos naturales, sistemas políticos y sociales, etc.

5. Asociaciones de jóvenes, asociacionismo y voluntariado.

El objetivo consiste en analizar y valorar las posibilidades y ventajas del asociacionismo juvenil: diferentes tipos de asociaciones de jóvenes (en nuestro país y en otras partes del mundo), cuáles son sus fines, qué actividades desarrollan y hasta qué punto participan e inciden en la vida social, etc.

6. Arte y Matemáticas. Juegos lógicos. Actividades Topológicas.

El objetivo es ilustrar la relación existente entre las matemáticas y determinadas dimensiones de la creación artística mediante la realización de diversas actividades (la proporción áurea en la pintura y la escultura, la trama oculta, etc.).

Juegos lógicos. Una manera entretenida para favorecer el desarrollo del razonamiento lógico y la cooperación de los distintos componentes de un grupo. Pueden ser adivinanzas, problemas sencillos de cálculo mental, problemas más complejos cuya solución requiere una secuencia de razonamientos lógicos para conseguir desvelar enigmas, etc.

Actividades Topológicas. Pretendemos que los alumnos y alumnas investiguen y perciban las propiedades topológicas de los objetos. Como ejemplos de este tipo de actividades cabe destacar las relacionadas con laberintos, con la cinta de Moebius, con recorridos Eulerianos, etc.

7. Historia del Cine.

Objetivos: acercar al alumnado al origen y evolución de esta manifestación artística; aspectos tecnológicos de la producción cinematográfica, visiones de la expresión plástica, dimensión literaria, relación con la sociedad y sus cambios, culturas en las que nace y se desarrolla, difusión y comercialización, etc.

8. Biografías de personajes relevantes del pasado y del presente.

Objetivos: Investigar, leer y valorar las biografías de hombres y mujeres que han destacado en el mundo de la ciencia, el conocimiento, la política o la acción social. Pueden ser también personas que han destacado en un ámbito más específico: la música, el cine, la literatura, las artes plásticas, el deporte, la religión, la filosofía, etc. Estas biografías ampliadas y documentadas podrían ser un motivo

de debate, de investigación, de reflexión, o como tema o recurso para la elaboración de un reportaje para la prensa escolar o un guión para la programación de radio o los talleres de televisión.

9. Actividades sobre interpretación de medios audiovisuales.

Educar a los niños en todo lo referente al mundo de la comunicación y sus medios, ¿Quién comunica? Encontrar y discernir entre las fuentes de información ¿Cómo se recoge una noticia? ¿Cómo se escribe? ¿Qué es una agencia? ¿Cómo valorar la importancia y fiabilidad de las fuentes? Hacer llegar a los niños los aspectos más importantes que engloban los medios audiovisuales: la necesidad de información y los medios para expresarla mediante la formulación de una pregunta para encontrar una respuesta, entender el impacto de los hechos en la perspectiva histórica, y de la perspectiva en la opinión, las programaciones, los códigos, los enfoques y los encuadres, etc. Ayudarles a opinar sobre los medios audiovisuales favoreciendo el diálogo entre compañeros.

10. Ciencia y fantasía. Taller de Ciencia-ficción.

Objetivos: aunar la ciencia y la imaginación de manera que se utilicen algunos conocimientos científicos para recrearse y recrearlos en contextos distintos a los del puro rigor científico para acercarlos al mundo de la fantasía. Se trata de extrapolar los conocimientos científicos a situaciones diversas o también dar respuestas creativas a los descubrimientos científicos o tecnológicos.

Taller de ciencia-ficción. Aunque caben enfoques diferentes, uno de ellos podría ser el de la ciencia ficción, que se podría concretar en la lectura y comentario de textos representativos de ese género literario, junto a la producción por el alumnado de relatos o cuentos de esa naturaleza. También se puede incluir la visión de películas de ciencia ficción que posteriormente pueden ser comentadas y debatidas por el grupo.

Las actividades que en ella se plantean giran en torno al análisis de posibilidades científicas que se plantean en las películas y su revisión sobre su verosimilitud científica.

11. Análisis crítico de la Publicidad.

Su objetivo es el análisis crítico de los mensajes publicitarios y la publicidad engañosa. El alumnado selecciona anuncios impresos o televisados en los que se transmitan mensajes falsos o poco claros, así como ejemplos de publicidad subliminal, con connotaciones sexistas, de incitación al consumismo. El resultado de estas actividades se da a conocer al resto del alumnado a través de los medios de comunicación del centro o de una exposición pública.

Conocidos los recursos y herramientas de la publicidad, también puede desarrollarse una campaña publicitaria completa sobre un producto o servicio que suscite el interés del alumnado: elaboración de anuncios impresos y/o radiofónicos, así como el spot televisivo, la valla publicitaria, el cartel anunciador, la publicidad por correo, el anuncio por palabras y, en su caso, el envase.