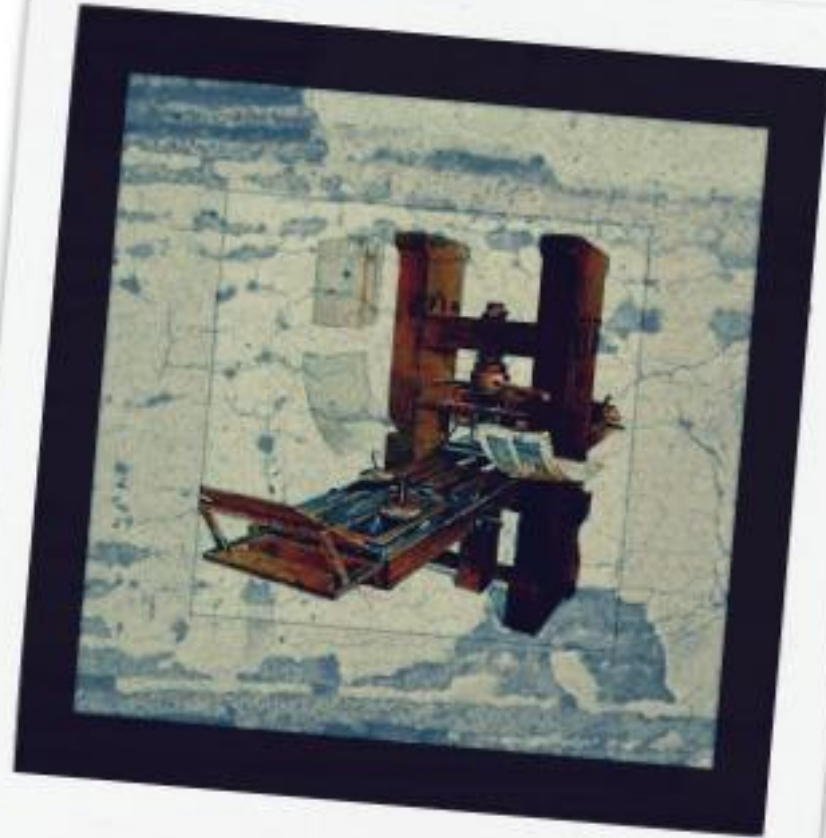


2015/2016

Proyecto integrado
de Biblioteca y TIC



La Edad Moderna:
Inventos y Descubrimientos

CEIP NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN
Valverde del Fresno, Cáceres. España.

1. INTRODUCCIÓN

Nos encontramos en la tercera parte del proyecto de centro dedicado al estudio de las Etapas de la Historia, este año enfocado a la Edad Moderna y denominado “La Edad Moderna: Inventos y Descubrimientos”.

Siguiendo la tendencia de asignar un nombre a cada una de las etapas históricas que la humanidad va viviendo, podríamos denominar a la actual etapa histórica como “sociedad del conocimiento”, “era de la información” o "era digital". Se caracteriza esta etapa principalmente por el acceso a la información en cualquier soporte o lo que en el mundo educativo llamamos las TIC, pues son la Tecnología, la Información y la Comunicación, las destinadas a jugar un papel primordial como impulsoras del desarrollo social, científico, económico, cultural y educativo de nuestro modelo de sociedad.

Consideramos que la escuela debe formar a personas competentes, críticas y capaces de trabajar de manera autónoma y cooperativa, interviniendo tanto en el uso de la tecnología como en el desarrollo de las habilidades de la información. Nuestro centro lleva varios años trabajando conjuntamente las TIC, la biblioteca y las competencias en un proyecto de centro paralelo al desarrollo curricular de cada asignatura, en él que nos involucramos todos los miembros del claustro, ya seamos tutores o especialistas y las familias desde casa, aportando materiales, informándose y formándose con sus hijos en cada proyecto. Desde el principio hemos intentado utilizar las metodologías más apropiadas, adaptándonos a las nuevas necesidades, pero debemos seguir formándonos como docentes innovadores.

El desarrollo de las TIC supone un gran reto para todas las personas implicadas en el proceso educativo. La escuela se ha convertido en un entorno fundamental para que el alumnado se inicie en su conocimiento y manejo y la transforme en una herramienta y un recurso fundamental para su propio aprendizaje. En este sentido, nuestro centro ha apostado por su incorporación dentro del currículo como instrumento de y para la formación del alumnado de una manera seria y comprometida a lo largo del presente curso escolar para todos los niveles educativos. Contamos para ello con la formación, dotación y asesoramiento del Proyecto eScholarium, una solución multiplataforma que desarrolla un entorno virtual de aprendizaje para

enseñanzas no universitarias y que fomenta la integración paulatina y el uso de libros de texto digitales, así como la utilización de plataformas y laboratorios que permitan el seguimiento telemático del alumnado.

A lo largo del presente curso coordinaremos por tanto grandes proyectos educativos: el Proyecto TIC, el Proyecto de Biblioteca, eScholarium y las Competencias Clave.

Ambos tendrán como hilo conductor “La Edad Moderna: Inventos y Descubrimientos” y se fundamentarán en la metodología de trabajos de investigación y trabajo colaborativo, lo que implica dejar de lado la enseñanza mecánica y memorística para enfocarse en un trabajo más retador y complejo, utilizando un enfoque interdisciplinario en lugar de uno por área o asignatura.

2. ÁREAS CURRICULARES Y ETAPA EDUCATIVA

Teniendo en cuenta que vamos a desempeñar una metodología eminentemente investigadora y colaborativa, realizaremos una programación o proyecto didáctico para cada etapa del colegio, una para educación infantil y otra para educación primaria, de forma coordinada e interdisciplinar, de manera que ayudemos al alumnado a conseguir la adquisición de competencias clave y objetivos de etapa desde la incardinación real y efectiva de las TIC en la práctica docente.

Una programación didáctica es el diseño global que se realiza para poder llevar a cabo cualquier acción formativa. Se hace durante los tiempos de clase, y es tutorado por el profesorado, que guía, ayuda y orienta en todo momento a los alumnos y alumnas. Con la programación intentaremos aplicar el concepto y estrategias de **transversalidad** y el **Método de proyectos**, elaborando una estrategia didáctica que forme parte de las denominadas metodologías activas, de esta forma, el proyecto estará concebido como la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un

problema o una tarea. En nuestro caso, para este curso escolar trabajaremos tres grandes tareas, una por trimestre, que consistirá en el diseño de tres WebQuest para cada una de las etapas.

3. COMPETENCIAS CLAVE

“La competencia es la capacidad de creación y producción autónoma, de conocer, actuar y transformar la realidad que nos rodea, ya sea personal, social, natural o simbólica, a través de un proceso de intercambio y comunicación con los demás y con los contenidos de la cultura”

Noam Chomsky.

La incorporación de competencias al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. De ahí su carácter básico.

Con las áreas y materias del currículo se pretende que el alumnado alcance los objetivos educativos y, consecuentemente, también que adquieran las competencias clave. Sin embargo, no existe una relación unívoca entre la enseñanza de determinadas áreas o materias y el desarrollo de ciertas competencias. Cada una de las áreas contribuye al desarrollo de diferentes competencias y, a su vez, cada una de las competencias se alcanzará como consecuencia del trabajo en varias áreas o materias.

De acuerdo con el Decreto 103/2014, de 10 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura, las competencias clave quedan definidas como capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza

y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. Las competencias del currículo serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología .
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

Según el Decreto, para una adquisición eficaz de las competencias y una integración efectiva de las mismas, deberán diseñarse actividades integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo, ya que éstas se complementan y entrelazan y determinados aspectos esenciales en un ámbito apoyan la competencia en otro. En este sentido nuestro centro apuesta por enfocar la presente programación a través de Unidades Didácticas Integradas, diseñando dos niveles de concreción curricular, uno para educación infantil y otro para educación primaria.

4. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Tendremos en cuenta en todo momento la finalidad del sistema educativo de preparar al alumnado para aprender por sí mismos, en este sentido intentaremos promover una metodología activa, por la cual los alumnos y alumnas sean agentes principales en la tarea del aprendizaje, y la labor del docente se fundamentará en la utilización de varias técnicas, que adecuará y utilizará en función de las necesidades y conveniencias para un desarrollo óptimo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entre estas técnicas, destacamos la utilización del Trabajo basado en Proyectos, que constituye un modelo de instrucción auténtico en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997).

En ellos se recomiendan actividades de enseñanza interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el alumnado, en lugar de lecciones cortas y aisladas (Challenge 2000 Multimedia Project, 1999). Las estrategias de instrucción basada en proyectos tienen sus raíces en la aproximación constructivista que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey.

El constructivismo mira el aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los niños y niñas aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales y previos (Karlin & Vianni, 2001).

Más importante aún, los estudiantes encuentran los proyectos divertidos, motivadores y retadores porque desempeñan en ellos un papel activo tanto en su escogencia como en todo el proceso de planeación (Challenge 2000 Multimedia Project, 1999, Katz, 1994).

5. RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Una técnica concreta que vamos a utilizar durante este curso es el denominado WebQuest, que aúna dos ideas, constructivismo y aprendizaje cooperativo. Según [Schrock,1998], este modelo es adecuado para aquellos profesores que buscan formas de incorporar Internet en el aula. WebQuest usa el mundo real, y tareas auténticas para motivar a los alumnos; su estructura es constructivista y por tanto fuerza a los alumnos a transformar la información y entenderla; sus estrategias de aprendizaje cooperativo ayudan a los alumnos a desarrollar habilidades y a contribuir al producto final del grupo [March,1999].

Definiendo: Una WebQuest es un modelo didáctico de búsqueda y elaboración de la información usando más apropiadamente los recursos de Internet. Este tipo de actividad está encuadrada en la metodología de proyectos porque los chicos tienen que realizar una secuencia de actividades, evaluar información y llegar a lograr un producto final. Dicho proyecto escrito debe constar de seis pasos: introducción, tarea, recursos, proceso, evaluación y conclusión.

- WebQuest es un modelo de aprendizaje simple y rico para propiciar el uso educativo de Internet, basado en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender.
- Una WebQuest es una actividad enfocada a la investigación, en la que la información usada por el alumnado es, en su mayor parte, descargada de Internet. Básicamente es una exploración dirigida, que culmina con la producción de una página Web, donde se publica el resultado de una investigación.
- WebQuest es una metodología de aprendizaje basado fundamentalmente en los recursos que nos proporciona Internet que incitan al alumnado a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyen a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos y alumnas a transformar los conocimientos adquiridos.

6. UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA

Título: La Edad Moderna: Inventos y Descubrimientos.

Justificación: Nos encontramos inmersos en un proyecto de centro que integra las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el trabajo en Biblioteca y las Competencias Clave. El propósito fundamental es trabajar de forma transversal La Edad Moderna a través de proyectos.

Nivel: 2º CICLO EDUCACIÓN INFANTIL (3, 4 y 5 años)

Áreas implicadas:

- Conocimiento de Sí Mismo y Autonomía Personal
- Conocimiento del Entorno
- Lenguajes: Comunicación y Representación

Concreción Curricular:

Conocimiento del Entorno

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p>CENT 3.1-1. Identifica los grupos sociales más significativos de su entorno.</p> <p>CENT 3.4-4. Adopta actitudes de respeto hacia manifestaciones étnicas y culturales diferentes a la suya.</p> <p>CENT 3.5-5. Pone ejemplos de manifestaciones culturales del entorno, valorando su importancia.</p>	<p>3.1. Principales grupos sociales de los que es miembro: familia y escuela.</p> <p>3.2. Diferentes formas de familias.</p> <p>3.3. Hábitats relacionados con el grupo familiar y escolar.</p> <p>3.5. Percepción de las modificaciones y alteraciones de objetos y personas en sus espacios habituales, por el paso del tiempo.</p> <p>3.8. Primeras vivencias del tiempo.</p> <p>3.9. Las formas sociales del tiempo.</p> <p>3.18. Autonomía en la resolución de situaciones conflictivas.</p> <p>3.20. Respeto por la diversidad de sexos, roles, profesiones, edades, culturas de otras etnias, creencias...</p> <p>3.27. Valoración y respeto del patrimonio artístico y cultural de nuestra Comunidad Autónoma.</p>	<p>3. Identificar y conocer los grupos sociales más significativos de su entorno, algunas características de su organización y los principales servicios comunitarios que ofrecen. Adoptar actitudes de respeto hacia manifestaciones étnicas y culturales diferentes a la suya.</p>	<p>C. sociales y cívicas</p> <p>C. matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</p> <p>Conciencia y expresiones culturales</p> <p>Comunicación lingüística</p>

Conocimiento de Sí Mismo y Autonomía Personal

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p>CMAP 2.3-3. Muestra actitud de respeto ante las diferencias.</p> <p>CMAP 3.1-1. Participa en juegos.</p> <p>CMAP 3.3-3. Muestra interés por los juegos.</p>	<p>1.5. Utilización de las posibilidades expresivas del propio cuerpo en distintas situaciones.</p> <p>1. 6.Sentimientos y emociones propios y de los demás, y su expresión corporal. Los distintos sentimientos (positivos y negativos).</p> <p>2.3. El juego: conocimiento, construcción y participación. Los juegos tradicionales del entorno.</p> <p>2.12. Utilización de los juegos populares como medio de conocimiento y disfrute.</p> <p>2.16. Aceptación de las reglas que rigen los juegos.</p> <p>3.2. Normas elementales de relación y convivencia.</p> <p>3.3. Regulación y control del propio comportamiento en situaciones de juego, rutinas y tareas.</p> <p>3.10. Actitud de ayuda, colaboración y cooperación.</p> <p>3.14. Resolución de conflictos.</p> <p>3.15. Participación en las soluciones al conflicto.</p> <p>1.8.Percepción de los cambios físicos propios y de los demás en relación con el paso del tiempo.</p> <p>1.13. Aceptación de la diversidad y características de los demás evitando la discriminación.</p> <p>3.5.Coordinación, colaboración y ayuda con los iguales y con las personas adultas pidiendo la ayuda necesaria en el momento adecuado.</p>	<p>2. Desarrollar una imagen personal ajustada y positiva e ir progresivamente adquiriendo mayor empatía y mostrar actitud de respeto ante las diferencias. Intervenir de manera adecuada en la resolución de conflictos.</p> <p>3. Participar en juegos, mostrando destrezas motoras y habilidades manipulativas así como interés por este tipo de actividades y regulando la expresión de sentimientos y emociones.</p>	<p>Competencias sociales y cívicas</p> <p>Aprender a Aprender</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>

Lenguajes: Comunicación y Representación

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p>LCYR 1.1-1. Usa el lenguaje oral para favorecer la comunicación con el grupo de iguales y con las personas adultas. LCYR2.3 - 3. Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula. LCYR3.4 - 4. Disfruta con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.</p>	<p>1.1.5. Evocación y relato de hechos, cuentos, incidentes y acontecimientos de la vida cotidiana debidamente ordenados en el tiempo. 1.1.14. Actitud de escucha y respeto a los otros en diálogos y conversaciones colectivas,. 1.2.13. Cuidado de los libros como un valioso instrumento que tiene interés por sí mismo. 2.2. El ordenador como recurso y apoyo en los aprendizajes. 2.4. Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos, como medios de conocimiento de otras realidades. 4.6. Participación en el canto en grupo y respeto a las indicaciones gestuales que lo modulan. 4.7. Participación en danzas sencillas,. 4.8. Utilización adecuada de instrumentos musicales sencillos para acompañar el canto, la danza, el movimiento. 4.10. Disfrute del canto, la danza, el baile y la interpretación musical. 5.6. Imitación y representación de situaciones, personajes e historias sencillas, reales y evocadas, individualmente y en grupos.</p>	<p>1. Utilizar la lengua oral del modo más adecuado para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones educativas y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa. 2. Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso, en la comprensión de sus finalidades y en el conocimiento de algunas características del código escrito. Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula. Conocer y valorar los textos y tradiciones escritas de Extremadura. 3. Expresarse y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.</p>	<p>Aprender a Aprender C. sociales y cívicas Conciencia y expresiones culturales Comunicación lingüística</p>

Ciclo / Nivel: Educación Primaria

Cursos: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º

Áreas implicadas:

- Lengua Castellana y Literatura
- Ciencias Sociales
- Lengua Extranjera (Inglés)
- Educación Física
- Segunda Lengua Extranjera
- Educación Musical

Concreción Curricular

Área / Materia: Educación Física

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
EF1.2.1 - 1.Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo. EF1.2.3 - 3.Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas. EF2.8.1 - 1.Explica y realiza juegos populares y tradicionales.	1.5. Elaboración y manifestación de mensajes mediante la simbolización y la codificación del movimiento, y manifestaciones expresivas asociadas al movimiento: mímica y dramatización. 1.6. Conoce y practica bailes y danzas sencillas. 2.5. Realización de juegos populares, tradicionales de la localidad, de Extremadura y distintas culturas.	1.2. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas. 2.8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Conciencia y expresiones culturales Comunicación lingüística

Área / Materia: Ciencias Sociales

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p>CSOC1.3.1 - 1. Realiza trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, selección y organización de textos relacionados con el área.</p> <p>CSOC1.4.2 - 2. Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario y respeta los principios básicos del funcionamiento democrático</p> <p>CSOC4.1.1 - 1. Identifica, valora y respeta el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico y asume las responsabilidades que supone su conservación y mejora.</p> <p>CSOC4.1.2 - 2. Respeta los restos históricos y los valora como un patrimonio que debemos legar y reconoce el valor que el patrimonio arqueológico monumental nos aporta para el conocimiento del pasado.</p>	<p>1.4. Técnicas de trabajo intelectual.</p> <p>1.5. Estrategias para desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio.</p> <p>1.6. Fomento de técnicas de animación a la lectura de textos de divulgación de las Ciencias Sociales (de carácter social, geográfico e histórico).</p> <p>1.7. Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo.</p> <p>1.9. Iniciativa emprendedora.</p> <p>1.10. Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante.</p> <p>4.1. Nuestro Patrimonio histórico y cultural</p>	<p>1.3. Realizar trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal relacionados con el área.</p> <p>1.4. Valorar el trabajo en grupo, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable, aceptando las diferencias con respeto y tolerancia hacia las ideas y aportaciones ajenas en los diálogos y debates</p> <p>4.1. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado, valorando la importancia que tienen los restos para el conocimiento y estudio de la historia y como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar</p>	<p>Aprender a Aprender Comunicación lingüística Competencias sociales y cívicas Conciencia y expresiones culturales</p>

Área / Materia: Lengua Extranjera (Inglés)

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p>ING3.1.2 - 2.n) Comprende la idea principal y personajes de una historia, acompañado lenguaje visual.</p>	<p>3.3. Estrategias de comprensión: Distinción de tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales). Muy sencillas y frases conocidas.</p> <p>3.13. Estructuras sintáctico-discursivas: Estructuras sintácticas básicas: preguntas y respuestas de información personal gusto, petición y ofrecimiento de ayuda, instrucciones, permiso.</p> <p>3.14. Léxico escrito de alta frecuencia (recepción): Identificación personal; vivienda, hogar y entorno; actividades de la vida diaria; familia y amigos. Rutinas de comunicación.</p> <p>3.15. Estructuras sintáctico-discursivas: Estructuras sintácticas básicas: preguntas y respuestas de información personal, gusto, comidas, escuela, verbos básicos ?to be, to have-, interrogativas para preguntar deseos con el verbo like.</p> <p>3.16. Patrones gráficos y convenciones ortográficas.</p>	<p>3.1. Identificar el tema, el sentido general, las ideas principales e información específica en textos, tanto en formato impreso como en soporte digital, muy breve y sencillo, en lengua estándar y con un léxico de alta frecuencia.</p> <p>3.2. Comprender frases básicas con base oral.</p> <p>3.3. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general, la información esencial o los puntos principales del texto.</p> <p>3.4. Iniciar el conocimiento las estrategias básicas de lectura a través de un uso guiado y conocimientos previos del tema, con uso del contexto visual y transferido de la lengua que se conoce.</p> <p>3.8. Iniciar el interés de apreciar textos escritos sencillos.</p>	<p>Comunicación lingüística</p>

Área / Materia: Lengua Castellana y Literatura

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p>LCL1.10.1 - 1.Utiliza de forma efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender escuchando activamente.</p> <p>LCL2.2.1 - 1.Entiende el mensaje, de manera global, e identifica las ideas principales de los textos leídos a partir de la lectura de un texto en voz alta.</p> <p>LCL2.8.1 - 1.Sabe utilizar los medios informáticos para obtener información.</p> <p>LCL2.9.1 - 1.Utiliza la biblioteca para localizar un libro determinado con seguridad y autonomía, aplicando las normas de funcionamiento de la misma.</p>	<p>1.3. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: participación; exposición clara; escucha; respeto al turno de palabra.</p> <p>1.10. Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar y preguntar.</p> <p>2.2. Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.</p> <p>2.4. Comprensión de diversos tipos de textos escritos.</p> <p>2.8. Uso de la biblioteca para la búsqueda de información y utilización de la misma como fuente de aprendizaje.</p> <p>2.9. Selección de libros según el gusto personal.</p> <p>2.10. Plan lector.</p>	<p>1.10. Utilizar de forma efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender siendo capaz de escuchar activamente y preguntar.</p> <p>2.2. Comprender distintos tipos de textos adaptados a la edad y utilizando la lectura como medio para ampliar el vocabulario y fijar la ortografía correcta.</p> <p>2.8. Utilizar las TIC de modo eficiente y responsable para la búsqueda y tratamiento de la información.</p> <p>2.9. Llevar a cabo el plan lector que dé respuesta a una planificación sistemática de mejora de la eficacia lectora y fomente el gusto por la lectura.</p>	<p>Comunicación lingüística</p> <p>Aprender a Aprender</p> <p>Competencia digital</p>

Área / Materia: Segunda Lengua Extranjera (Portugués)

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p>LEXT2.7.2 - Hace presentaciones muy breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos o de su interés.</p> <p>LEXT1.1.2 - Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa.</p>	<p>Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema.</p> <p>Narración de hechos pasados remotos y recientes.</p> <p>Estrategias de producción: Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos (utilizar lenguaje ‘prefabricado’, etc.)</p>	<p>Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general, la información esencial o los puntos principales del texto.</p> <p>Construir textos orales muy básicos y participar de manera muy simple pero comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información</p>	<p>Comunicación lingüística</p> <p>Aprender a Aprender</p> <p>Competencia digital</p>

Área / Materia: Educación Musical

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
<p>MUS 2.2.5-5. Interpreta canciones de distintos lugares, épocas y estilos. MUS2.3.1 - 1.Busca información en Internet sobre instrumentos y compositores. MUS3.1.2 - 2.Controla la postura y la coordinación con la música cuando interpreta danzas.</p>	<p>2.5. Instrumentos de percusión escolar: metal, madera y parche. 2.9. Reproducción de esquemas rítmicos con percusión corporal e instrumentos de percusión. 3.1. Posibilidades expresivas y de movimiento del cuerpo. 3.7. Coreografía de danzas populares del mundo.</p>	<p>2.2. Interpretar en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas. 2.3. Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes materiales e instrumentos. 3.1. Adquirir capacidades expresivas y creativas que ofrecen la expresión corporal y la danza.</p>	<p>Competencias sociales y cívicas Conciencia y expresiones culturales Competencia digital Aprender a Aprender</p>

7. Transposición Didáctica

Tarea: Diseño de una WebQuest sobre la Edad Moderna. Inicio.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVO	ESCENARIOS	METODOLOGÍA
Diseño de una WebQuest sobre la Edad Moderna. Inicio.	Diseñar una WebQuest para el segundo ciclo de primaria sobre la Edad Moderna.	Primera quincena de octubre	Ordenadores con acceso a internet	Análítico Creativo Práctico	Aula Linex	El equipo docente del ciclo (tutoras, especialistas de Inglés y Portugués) diseñará una WebQuest para los niños de este ciclo. Para ello tendrá que buscar los enlaces más adecuados a esta edad y proponerles una tarea interesante y motivadora que será publicada en la página web del centro durante el mes de diciembre.
Día Europeo de las Lenguas	Celebrar el día Europeo de las Lenguas	26/09/2015	Cámara de vídeo, fotos o teléfono móvil	Creativo	Aula o patio	Cada clase debe decidir de qué manera va a celebrar el día europeo de las lenguas, puede ser jugando con los recursos online de la página http://edl.ecml.at/Home/tabid/1455/language/es-ES/Default.aspx , representando un texto en las tres lenguas que tenemos en el cole o dando a conocer nuestra lengua minoritaria.
Día Internacional de las Bibliotecas	Celebrar el día de las bibliotecas.	Del 19 al 23 de octubre de 2015	Biblioteca del centro	Creativo Práctico	Biblioteca del centro	Durante la semana cada clase visualizará el vídeo de Érase una vez... los inventores, Gutenberg y la imprenta. El jueves y el viernes tendrá lugar en la biblioteca del centro un taller de impresión manual. Cada clase podrá imprimir manualmente una frase relacionada con la lectura o las bibliotecas.

Tarea: Diseño de una WebQuest sobre la Edad Moderna. Nudo.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVO	ESCENARIOS	METODOLOGÍA
WebQuest segundo trimestre	Diseñar la WebQuest del segundo trimestre	Del 11 al 22 de enero de 2016	Ordenadores con acceso a internet	Análítico Creativo Práctico	Aula Linex	Seguiremos el mismo procedimiento que llevamos a cabo con la primera WebQuest.
Día Internacional de la Lengua Materna	Homenaje a la fala	21/02/2016	Cámara de fotos, vídeo o teléfono móvil	Creativo Deliberativo Práctico	Aula o patio	Cada grupo deberá decidir una actividad para homenajear a la fala y dejar plasmado el momento en algún recurso online.
Día Mundial de la Poesía	Visita de una poetisa portuguesa	21/03/2016	Biblioteca del Centro	Creativo	Biblioteca del Centro	Los niños acudirán a la biblioteca escolar para escuchar un recitado de una poetisa portuguesa invitada a nuestro centro.

Tarea: Diseño de una WebQuest sobre la Edad Moderna. Desenlace.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVO	ESCENARIOS	METODOLOGÍA
WebQuest tercer trimestre	Diseñar la WebQuest del tercer trimestre	Primera semana de abril de 2016	Ordenadores con acceso a internet	Análítico Creativo Práctico	Aula Linex	Seguiremos el mismo procedimiento que llevamos a cabo con la primera y la segunda WebQuest.
Día Internacional del Libro	Conmemorar el Día del Libro.	23 de abril de 2016	Cámara de fotos, vídeo o teléfono móvil	Creativo Práctico	Aula o patio	Cada clase elegirá una actividad para celebrar el Día del Libro y un recurso online que compartirá en la página web.
Día Mundial de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información	"Cuéntanos cómo ves internet"	17 de mayo de 2016				Inscribir al colegio en el concurso de la página Día de Internet .

8. EVALUACIÓN

Es importante hacer la distinción entre retroalimentación (evaluación formativa) y valoración (evaluación sumativa). Durante el proyecto los estudiantes pueden recibir evaluación formativa (retroalimentación), de ellos mismos, de sus compañeros, de sus maestros y de otras fuentes. Esta retroalimentación ayuda al estudiante a comprender cómo se realizan un producto final, una presentación o una representación de buena calidad.

Los buenos proyectos se diseñan teniendo en mente su fin. Esto implica empezar por las metas, determinar qué es lo que los estudiantes necesitan saber y luego definir cómo evaluar la comprensión alcanzada. Todo esto se considera antes del desarrollo de las actividades. Este abordaje retrospectivo del diseño didáctico ayuda a mantener un proyecto enfocado en las metas del aprendizaje. La evaluación de las unidades basadas en proyectos, deben ser planificadas para:

- Utilizar una variedad de métodos de evaluación
- Incluir la evaluación a lo largo del ciclo de aprendizaje
- Evaluar los objetivos importantes de la unidad
- Involucrar a los estudiantes en procesos de evaluación