

PLAN DE APOYO PROVINCIAL

SESIÓN DE APOYO

Integración Curricular de las Tecnologías de la Información, Comunicación y Aprendizaje

DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

TÍTULO: TRABAJAMOS POR PROYECTOS - ORGANIZAMOS UN EVENTO
AUTORES: BEGOÑA MARTINEZ Y PABLO AMO

ÁREA: TRANSVERSAL -CIENCIAS SOCIALES

BLOQUE: 1,2,3 Y 5

TEMA: Organización de un evento/actividad

TEMPORALIZACIÓN: una o dos sesiones

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE EVALUACIÓN

BLOQUE 1. INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA

- 1.1. Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones, comunica su experiencia, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y por escrito.
- 1.2. Utiliza medios propios de la observación.
- 1.3. Consulta y utiliza documentos escritos, imágenes y gráficos.
- 1.4. Desarrolla estrategias adecuadas para acceder a la información de los textos de carácter científico.
- 2.1. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.
- 3.1. Conoce y utiliza las medidas de protección y seguridad personal que debe utilizar en el uso de las TIC.
- 3.2. Hace un uso adecuado de las TIC como recurso de ocio.
- 3.3. Usa de forma autónoma el tratamiento de textos (ajuste de página, inserción de ilustraciones o notas, etc.).
- 4.1. Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad de los instrumentos y de los materiales de trabajo.
- 4.2. Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.
- 5.1. Utiliza, de manera adecuada, el vocabulario correspondiente a cada uno de los bloques de contenidos.
- 5.2. Expone oralmente de forma clara y ordenada contenidos relacionados con el área manifestando la comprensión de textos orales y/o escritos.
- 5.3. Presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia, en soporte papel y digital.
- 6.2. Realiza un proyecto, trabajando de forma individual o en equipo y presenta un informe, utilizando soporte papel y/o digital, recogiendo información de diferentes fuentes (directas, libros, Internet), con diferentes medios y comunicando de forma oral la experiencia realizada, apoyándose en imágenes y textos escritos.

BLOQUE 2. EL SER HUMANO Y LA SALUD

- 7.2. Conoce y aplica estrategias para estudiar y trabajar de manera eficaz.
- 7.3. Reflexiona sobre el trabajo realizado, saca conclusiones sobre cómo trabaja y aprende y elabora estrategias para seguir aprendiendo.
- 7.4. Planifica de forma autónoma y creativa actividades de ocio y tiempo libre, individuales y en grupo.
- 7.5. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y desarrolla iniciativa en la toma de decisiones, identificando los criterios y las consecuencias de las decisiones tomadas.

BLOQUE 3. LOS SERES VIVOS

- 6.4. Observa y registra algún proceso asociado a la vida de los seres vivos, utilizando los instrumentos y los medios audiovisuales y tecnológicos apropiados, comunicando de manera oral y escrita los resultados.
- 6.5. Respeto las normas de uso, de seguridad y de mantenimiento de los instrumentos de observación y de los materiales de trabajo.

BLOQUE 4. MATERIA Y ENERGÍA

BLOQUE 5. LA TECNOLOGÍA, OBJETOS Y MÁQUINAS

5. Emplear estrategias de búsqueda y selección de información en la red.

OBJETIVOS/CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

BLOQUE 1. INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA

3. Utilizar las tecnologías de la información y comunicación, conociendo y respetando las indicaciones de seguridad en la red.
4. Trabajar de forma **cooperativa**, apreciando el cuidado por la seguridad propia y de sus compañeros, cuidando las herramientas y haciendo uso adecuado de los materiales.

BLOQUE 2. EL SER HUMANO Y LA SALUD

7. Utilizar estrategias de resolución de conflictos y relación social disponiendo de

BLOQUE 3. LOS SERES VIVOS

6. Usar medios tecnológicos, respetando las normas de uso, de seguridad y de mantenimiento de los instrumentos de observación y de los materiales de trabajo, mostrando interés por la observación y estudio

BLOQUE 4. MATERIA Y ENERGÍA

BLOQUE 5. LA TECNOLOGÍA, OBJETOS Y MÁQUINAS

- 4.3. Conoce y explica algunos de los avances de la ciencia en: el hogar y la vida cotidiana, la medicina, la cultura y el ocio, el arte, la música, el cine y el deporte y las TIC.
- 5.1. Efectúa búsquedas guiadas de información en la red.
- 5.2. Conoce y aplica estrategias de acceso y trabajo en Internet.
- 5.3. Utiliza algunos recursos a su alcance proporcionados por las tecnologías de la información para comunicarse y colaborar.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

BLOQUE 1. INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA

- Utilización de diferentes fuentes de información. Observación directa e indirecta de la Naturaleza empleando instrumentos apropiados y a través del uso de libros, medios audiovisuales y tecnológicos.
- Lectura, análisis y síntesis de textos propios del área.
- Utilización de las tecnologías de la información y comunicación para buscar y seleccionar información, simular procesos y presentar conclusiones.
- Trabajo individual y en grupo.
- Técnicas de estudio y trabajo. Desarrollo de hábitos de trabajo. Esfuerzo y responsabilidad.
- Planificación y realización de proyectos y presentación de informes.

BLOQUE 2. EL SER HUMANO Y LA SALUD

- Conocimiento de sí mismo y de los demás. La identidad y la autonomía personal.
- La relación con los demás. La toma de decisiones: criterios y consecuencias. La resolución pacífica de conflictos.

BLOQUE 3. LOS SERES VIVOS

- Normas de prevención de riesgos.
- Uso de medios tecnológicos o muestras reales para el estudio de los seres vivos.

BLOQUE 4. MATERIA Y ENERGÍA

BLOQUE 5. LA TECNOLOGÍA, OBJETOS Y MÁQUINAS

- Tratamiento de textos. Búsqueda guiada de información en la red. Control del tiempo y uso responsable de las TIC.

ACTIVIDADES Y TAREAS DEL ALUMNO

Formar grupos de 6 alumnos

Observar la presentación del Proyecto (Genial.ly)

Elegir un proyecto/evento

Repartirse las tareas/funciones o roles (Cada alumno tiene un rol con unas determinadas funciones. Ver Anexos)

Trabajar de forma coordinada investigando en la red y cooperando

Avanzar en la presentación de una actividad en PowerPoint o Sway.

Comunicar las decisiones y los avances que han ido realizando.

Autoevaluar su trabajo y evaluar el del resto de compañeros.

ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROFESOR

Presentar el proyecto

Ayudar en la formación de grupos

Resolver dudas a los "portavoces" de cada grupo
Guiar a los grupos que presenten más dificultades

ORGANIZACIÓN TECNOLÓGICA

En primer lugar pretendemos fomentar las herramientas del Office365, así que trataremos de utilizar la aplicación Sway. En el caso que la conexión a Internet no sea lo suficientemente buena, proponemos utilizar PowerPoint.

En cada grupo de 6 alumnos les dejaremos utilizar un máximo de 3 dispositivos digitales.

La presentación de la actividad se realizará en la pizarra digital del profesor para poder mostrar los vídeos y enlaces de la misma.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Se presenta un anexo en el que los alumnos evalúan su trabajo y además les sirve para evaluar el trabajo de los demás (Ver Anexos)

ANEXOS

ANEXO N°1:

PROPUESTA DE PROYECTOS/EVENTOS

Crear una EMPRESA/NEGOCIO/ACTIVIDAD (ejemplo; mercadillo para conseguir dinero para una ONG)

Organizar una COMPETICIÓN para final de curso

Preparar un VIAJE/EXCURSIÓN

ANEXO N°2:

PROPUESTA DE IDEAS PARA LOS PROYECTOS/EVENTOS

Crear una empresa/actividad (ejemplo; mercadillo) para conseguir dinero para una ONG

- | | |
|--|---|
| - Organizar los roles | - A qué ONG queremos ayudar y por qué |
| - Qué queremos vender y a quién | - Dónde y cuándo queremos vender (gimnasio, clase...) |
| - Quién y cuándo van a montar los puestos de venta | |
| - Carteles de publicidad | - Cómo y dónde guardar el dinero |
| - Enlaces de internet | - Repercusión en redes sociales |

Organizar una competición para final de curso

- | | |
|---|--|
| - Qué deporte/s elegís | - Quién podría jugar, qué curso |
| - De cuántos jugadores son cada equipo | - Quién arbitra |
| - Dónde y cuándo se va a jugar | - Patrocinadores, premios, camisetas, etc. |
| - Retransmitir partidos, resultados, etc. | |

Preparar un viaje

- | | |
|---|--------------------------------------|
| - A dónde, qué vamos a ver... | - Qué fechas, cuántos días |
| - Cuánto cuesta, presupuestos | - Motivos, causas del viaje... |
| - Quiénes van (Autorizaciones) | - Qué hacemos allí (Qué hay que ver) |
| - Itinerario allí (qué vemos cada día) | - Cómo vamos, avión, autobús... |
| - Por qué carretera vamos, cuánto dura el viaje | - Dónde vamos a dormir |

ANEXO N°3:

FUNCIONES DE CADA UNO DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

1. SECRETARIO

1.1. Anota: Qué actividad se va a realizar y qué acuerdos se van tomando

-
-

-

-

1.2. Recuerda:

- Los compromisos de cada uno para que no se distraigan
- Tareas pendientes; ¿qué nos queda por hacer?

1.3. Comprueba:

- Qué todos sepan al comienzo lo que hay que hacer ¡Adelante!

2. PORTAVOZ

2.1. Pregunta las dudas al profesor y responde las preguntas que el profesor le haga; sólo él puede levantarse a hablar con el profesor

2.3. Presenta al resto de compañeros las actividad que se ha realizado y cómo se ha realizado

3. COORDINADOR

3.1. Indica qué debe hacer cada uno; cada uno tendrá sus tareas.

3.2. Comprueba que todos cumplen su tarea

3.3. Anima y ayuda a los miembros del equipo

4. CONTROLADOR

4.1. Controla los tiempos de las actividades, sólo tenemos una hora.

4.2. Vigila que todo quede bien limpio y ordenado

4.3. Supervisa el nivel de ruido

5. EDITOR

5.1. Enciende y maneja el ordenador

5.2. Busca y elige imágenes en Internet

5.3. Colabora con el redactor en plasmar las ideas en el sway

5.2. Revisa las faltas y da el visto bueno final.

6. REDACTOR

6.1. Escribe las ideas principales en Sway

6.2. Ayuda al Editor en sus funciones de buscar y elegir imágenes

ANEXO N°4:

INSTRUCCIONES PARA REALIZAR EL TRABAJO DE PRESENTACIÓN (SWAY/POERPOINT)

Elegir una "Plantilla de Presentación" sobre la que trabajar.

- Portada con el título del proyecto cooperativo, colegio y fecha
- Distribución de roles y nombres y apellidos de cada uno
- Índice de ideas a desarrollar
- Ideas trabajadas (qué decisiones hemos tomado)
- Ideas por concretar

- Conclusiones (Qué tal ha ido el trabajo, qué problemas hemos tenido, qué nota damos a nuestro trabajo personal y al grupal...)

ANEXO Nº5:

FICHAS IMPRIMIBLES



CONTROLADOR




FUNCIONES:

- Controla los tiempos de las actividades, sólo tenemos una hora.
- Vigila que todo quede bien limpio y ordenado
- Supervisa el nivel de ruido



EDITOR



FUNCIONES:

- Enciende y maneja el ordenador
- Busca y elige imágenes en Internet
- Colabora con el redactor en plasmar las ideas en el Sway/PowerPoint
- Revisa las faltas y da el visto bueno final.

COORDINADOR



TECNOLOGÍA Y Cooperación



FUNCIONES:

- Indica qué debe hacer cada uno; cada uno tendrá sus tareas.
- Comprueba que todos cumplen su tarea
- Anima y ayuda a los miembros del equipo

PORTAVOZ



TECNOLOGÍA Y Cooperación



FUNCIONES:

- Pregunta las dudas al profesor y responde las preguntas que el profesor le haga; sólo él puede levantarse a hablar con el profesor
- Presenta al resto de compañeros las actividad que se ha realizado y cómo se ha realizado

SECRETARIO



TECNOLOGÍA Y Cooperación



FUNCIONES:

- Anota: Qué actividad se va a realizar y qué acuerdos se van tomando
- Recuerda los compromisos de cada uno para que no se distraigan y las tareas pendientes; ¿qué nos queda por hacer?
- Comprueba que todos sepan al comienzo lo que hay que hacer ¡Adelante!

REDACTOR



TECNOLOGÍA Y Cooperación



FUNCIONES:

- Escribe las ideas principales en Sway/PowerPoint
- Ayuda al Editor en sus funciones de buscar y elegir imágenes

ANEXO N°6:

AUTOEVALUACIÓN Y HETEROEVALUACIÓN

EVALUAMOS NUESTRO GRUPO					
1	TODOS TENÍAMOS CLARO QUÉ DEBÍAMOS HACER	Ninguno lo sabía	Muy pocos lo sabían	Casi todos lo sabían	Todos lo sabían
		0	1	1,5	2
2	CADA UNO HA HECHO SUS FUNCIONES	Ninguno ha hecho	Alguno las ha hecho	Casi todos las han hecho	Todos las han hecho
		0	1	1,5	2
3	LLEGÁBAMOS A ACUERDOS ENTRE TODOS	No llegábamos a acuerdos	Pocos acuerdos	Algún acuerdo	Todos los acuerdos
		0	1	1,5	2
4	HEMOS AVANZADO EN EL PROYECTO	No hemos avanzado	Poco hemos avanzado	Algo hemos avanzado	Lo hemos hecho casi todo
		0	1	1,5	2
5	NOS MERECEMOS UNA NOTA, ENTRE...	Un 0 y un 4	Un 5 y un 6	Un 7 y un 8	Más de un 8
		0	1	1,5	2

EVALUAMOS AL GRUPO:					
1	HEMOS ENTENDIDO SU EXPLICACIÓN	Nada	Un poco	Bastante bien	Todo
		0	1	1,5	2
2	LA PRESENTACIÓN ESTÁ TRABAJADA	Nada	Un poco	Algo	Mucho
		0	1	1,5	2
3	LES HEMOS VISTO TRABAJAR BIEN	Han hecho poco	Algo han hecho	Han trabajado bien	Han trabajado muy bien
		0	1	1,5	2
4	HAN AVANZADO MUCHO EN EL PROYECTO	Han hecho muy poco	Algo han hecho	Han trabajado bien	Han hecho mucho
		0	1	1,5	2
5	LES PONDRÍAMOS UNA NOTA DE...	Un 0 y un 4	Un 5 y un 6	Un 7 y un 8	Más de un 8
		0	1	1,5	2

EVALUAMOS AL GRUPO:					
1	HEMOS ENTENDIDO SU EXPLICACIÓN	Nada	Un poco	Bastante bien	Todo
		0	1	1,5	2
2	LA PRESENTACIÓN ESTÁ TRABAJADA	Nada	Un poco	Algo	Mucho
		0	1	1,5	2
3	LES HEMOS VISTO TRABAJAR BIEN	Han hecho poco	Algo han hecho	Han trabajado bien	Han trabajado muy bien
		0	1	1,5	2
4	HAN AVANZADO MUCHO EN EL PROYECTO	Han hecho muy poco	Algo han hecho	Han trabajado bien	Han hecho mucho
		0	1	1,5	2
5	LES PONDRÍAMOS UNA NOTA DE...	Un 0 y un 4	Un 5 y un 6	Un 7 y un 8	Más de un 8
		0	1	1,5	2

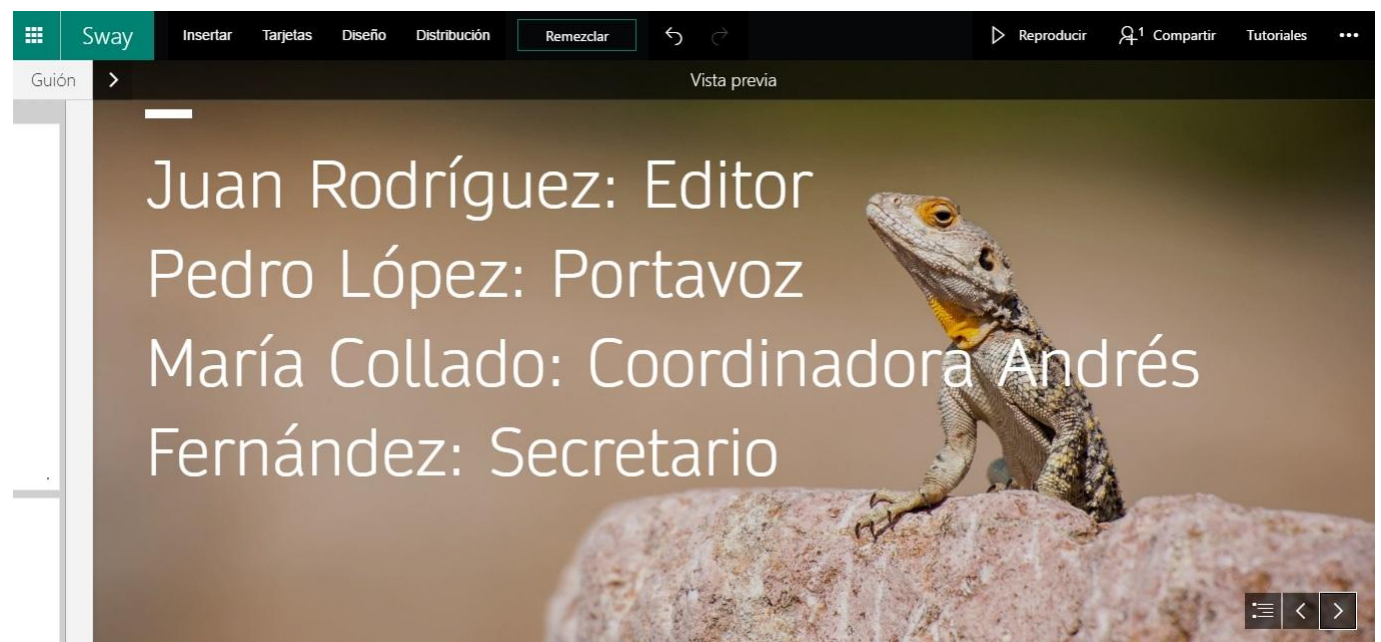
EVALUAMOS AL GRUPO:					
1	HEMOS ENTENDIDO SU EXPLICACIÓN	Nada	Un poco	Bastante bien	Todo
		0	1	1,5	2
2	LA PRESENTACIÓN ESTÁ TRABAJADA	Nada	Un poco	Algo	Mucho
		0	1	1,5	2
3	LES HEMOS VISTO TRABAJAR BIEN	Han hecho poco	Algo han hecho	Han trabajado bien	Han trabajado muy bien
		0	1	1,5	2
4	HAN AVANZADO MUCHO EN EL PROYECTO	Han hecho muy poco	Algo han hecho	Han trabajado bien	Han hecho mucho
		0	1	1,5	2
5	LES PONDRÍAMOS UNA NOTA DE...	Un 0 y un 4	Un 5 y un 6	Un 7 y un 8	Más de un 8
		0	1	1,5	2



<https://www.genial.ly/58ceabe4f85827214076c390/cooperacion-tic-pabloamo81>

ANEXO Nº8:

EJEMPLO SWAY COOPERATIVO



Sway

InsertarTarjetasDiseñoDistribuciónRemezclar

Reproducir1CompartirTutoriales

Guión> Juan Rodríguez: EditorVista previaPedro López: Portavoz...

IDEAS A DESARROLLAR:

1. Qué ONG hemos elegido


2. Fechas del mercadillo

3. Lugar del mercadillo

4. Qué vamos a vender

5. Quién lo va a vender

6. Cómo lo vamos a promocionar, a anunciar



Sway

InsertarTarjetasDiseñoDistribuciónRemezclar

Reproducir1CompartirTutoriales

Guión> Juan Rodríguez: EditorVista previaPedro López: Portavoz...

IDEA N°1 QUE ONG HEMOS ELEGIDO:

Hemos elegido LA CRUZ ROJA porque ayuda a los niños necesitados de...



Sway

InsertarTarjetasDiseñoDistribuciónRemezclar

Reproducir1CompartirTutoriales

Guión> Juan Rodríguez: EditorVista previaPedro López: Portavoz...

IDEA N°2 LAS FECHAS ELEGIDAS

En un principio pensamos en celebrar el mercadillo en febrero, pero hemos pensado que estábamos de exámenes y era muy complicado. También hemos hablado que en mayo hace mejor tiempo y podemos hacerlo en la calle...

