

CEIP LA VERA CRUZ DE ANTEQUERA. FORMACIÓN EN CENTROS. CANVAS “ ONDA CERRO RADIO ESCOLAR”

PRODUCTO: PROGRAMAS DE RADIO ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS (MURAL CÓDIGOS QR)

Cada programa tendrá un tema principal y constará de diferentes sesiones realizadas por el alumnado de infantil y primaria.

TAREAS:

- Infantil y 1º ciclo EP: Secciones de entretenimiento.
- 2º Ciclo EP: Secciones informativas, coloquiales y deportivas.
- 3º Ciclo EP: Secciones culturales y tema central.

ACTIVIDADES:

La finalidad es la de editar varios programas con las secciones que cada ciclo realice. Elaborar la escaleta y grabarla, utilizando los medios y recursos técnicos con el seguimiento del tutor/a. Así tenemos:

Infantil y 1º ciclo EP: Escaletas y grabación de las secciones de entretenimiento: concursos, adivinanzas, trabalenguas, publicidad educativa, cuentos, chistes, música, medio ambiente...

2º Ciclo: Escaletas y grabación de las secciones informativas y deportivas: actualidad en el centro y en el mundo, coloquios, deportes, entrevistas, personajes, opinión, libros, nuevas tecnologías...

3º Ciclo: Escaletas y grabación de las secciones culturales y temas centrales: Infancia, Igualdad, Paz, Andalucía, Coeducación...y actividades enumeradas en los otros ciclos. *Según los resultados, cada ciclo podrá realizar secciones de otros ciclos (escribir escaletas resumidas, leerlas, entonarlas, grabarlas...) para ir confeccionando cada programa que tendrá un tema principal.*

COMPETENCIAS CLAVE: Las siete en general y específicamente la comunicación lingüística.

METODOLOGÍA:

- *Conocer los medios de comunicación.
- *Audición de programas escolares y profesionales.
- *Aunque está determinado, dar la opción de elegir los temas y las secciones, para ello tendremos en cuenta: la lluvia de ideas, investigar sobre los contenidos de un programa de radio escolar y los consejos más básicos.
- *Grabación y edición de secciones cortas orientadas por un maestro/a al principio.
- *Trabajo cooperativo en la organización, escritura, lectura, edición...
- *Dominio básico de las nuevas tecnologías aplicadas a la radio escolar.

DISTRIBUCIÓN TEMPORO-ESPACIAL.

- *Noviembre y diciembre: Elaboración del borrador del proyecto.
- *Mes de enero y febrero: Elaboración del proyecto durante las sesiones del equipo docente
(propuestas, revisión, mejoras, etc.). Elaborar el canvas.
- *Meses de febrero, marzo y abril: Desarrollo del proyecto.
- *Mes de mayo: Elaborar mural con los códigos QR y determinar la exposición del proyecto.

- **Las tareas y las actividades se realizarán en el aula y en la biblioteca del centro.
- **Todo el equipo implicado estará coordinado para la edición previa confección de cada programa,
en la que intervendrán alumnos/as del 3o ciclo de EP.
- **Las tareas se irán publicando en el blog aclaveracruz.blogspot.com.es/

INDICADORES:

Competencia en comunicación lingüística:

- Interpretar correctamente informaciones, instrucciones o preguntas mediante habilidades de lectura y escucha activa.
- Describir elementos, interacciones, procesos mediante habilidades de escritura y habla.
- Emitir conclusiones o tomas de decisiones coherentes con las descripciones de la realidad, pensamientos, emociones, vivencias u opiniones expresadas con anterioridad.

- Integrar coherentemente distintos tipos de lenguaje en la construcción de un mensaje.
- Usar la terminología oportuna para hacer preciso el discurso.
- Encadenar ideas adecuadamente, dotando al discurso de cohesión interna.
- Expresar, para otros y para la propia autorregulación, con respeto, pensamientos, emociones, vivencias y opiniones.
- Demostrar atención a pensamientos, emociones, vivencias y opiniones de otros.
- Formular preguntas claras ante dudas surgidas durante mensajes recibidos.
- Identificar influencias de contextos en los mensajes elaborados o recibidos.
- Emplear inglés en la construcción escrita o hablada de alguno de los mensajes requeridos.
- Emplear inglés en la adquisición leída o escuchada de alguna información requerida.
- Adquirir vocabulario inglés relacionado con el currículum.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:

- Acompañar informaciones producidas con datos expresados adecuadamente (símbolos, unidades, tipo de números, etc.).
- Realizar con esmero y eficacia operaciones de medición.
- Contrastar los datos obtenidos con los esperados, tanto en orden de magnitud como en unidad.
- Encontrar correspondencias entre expresión lingüística y matemática, en ambos sentidos.
- Interpretar tablas de datos.
- Representar gráficamente y/o a escala los datos usados e interpretarlos.
- Poner en práctica procesos que lleven a resolver problemas o a obtener información, tanto en términos de cifra como de unidad.
- Revisar críticamente procesos ya implementados en busca de errores.
- Construir nuevos datos a partir de los disponibles, en función de la necesidad del caso.
- Reconocer en los contextos las características que aconsejan el uso de estadística.
- Emitir predicciones razonables en situaciones aleatorias.
- Evaluar el grado de certeza e incertidumbre asociados a argumentaciones y tomas de decisión mediante algoritmos de cálculo, elementos de lógica o herramientas estadísticas.

Competencia de aprender a aprender:

- Identificar preguntas o problemas relevantes.
- Distinguir cuestiones científicas de las que no lo son.
- Identificar elementos que conforman sistemas objeto de estudio.

- Identificar relaciones en sistemas objeto de estudio.
- Identificar razonadamente la escala en la que sucede un proceso o aparece un elemento.
- Plantear argumentadamente hipótesis lógicas sobre sistemas naturales, teniendo en cuenta aprendizajes anteriores.
- Localizar, obtener, analizar y representar resultados o informaciones relevantes para contrastar hipótesis.
- Usar instrumental científico con criterios de seguridad personal y ambiental.
- Evaluar resultados obtenidos en relación a hipótesis emitidas y al aprendizaje acumulado.
- Evaluar la posibilidad de trasladar conclusiones científicas a nuevos contextos.
- Aplicar conocimientos adquiridos a sistemas relevantes para los seres humanos, a fin de interpretarlos, emitir predicciones y tomar decisiones (siguiendo criterios de beneficio sostenible y promoción de la salud).
- Evaluar limitaciones que imponga el contexto natural a posibilidades personales y colectivas.
- Idear o identificar actividades dirigidas a preservar y mejorar las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos, fundamentadas en los conocimientos adquiridos y siguiendo criterios de salud, economía, eficacia y sostenibilidad.
- Analizar energía, materia, riesgos, impactos y contaminación en toda transformación que persiga mejorar condiciones de vida propias, colectivas y del conjunto de la biosfera.
- Reconocer la naturaleza, fortalezas y límites de la actividad investigadora como construcción social del conocimiento a lo largo de la historia.

Competencia digital:

- Buscar y seleccionar información relevante según criterios preestablecidos, variándolos si es preciso.
- Evaluar la fiabilidad de fuentes de información, según criterios preestablecidos (variándolos si es preciso), en entornos en los que éstas son abundantes y complejas.
- Emplear herramientas para organizar datos abundantes y complejos y mostrar sus relaciones.
- Generar información multimedia con poder explicativo a partir de información procesada.
- Procesar de modo eficiente datos numéricos relevantes para los problemas elegidos.
- Integrar diferentes tipos de información (textual, numérica, gráfica y audiovisual) para generar nueva información.
- Almacenar y recuperar eficientemente la información procesada.
- Socializarse a través de compartir el conocimiento mediante herramientas de la web 2.0 y desarrollar, con ello, una identidad digital reflexionada.
- Aplicar criterios de seguridad personal y de datos, previamente reflexionados.

- Aplicar reflexivamente derechos de autoría a los productos elaborados y respetar los que posean los usados.
- Realizar trabajo de la forma más eficiente, dentro de lo posible, reformulando razonable y reflexivamente estrategias ante la aparición de nuevas herramientas.

Competencia social y cívica:

- Enmarcar tanto aportaciones al saber como tomas de decisiones dentro de sus realidades sociales históricas, con especial atención a diversidad y evolución de las mismas.
- Elegir modos de actuación y/o tomas de decisiones coherentes con un ejercicio activo y responsable de los derechos y deberes ciudadanos, razonando qué posibilidades encajan en el marco social y cuáles no (con especial incidencia en cuestiones de género).
- Proponer cambios sociales requeridos para poder elegir decisiones distintas a las actuales.
- Analizar relaciones entre la diversidad social y la adquisición y uso del conocimiento.
- Analizar relaciones entre sistema económico y la adquisición y uso del conocimiento.
- Realizar propuestas de resolución de conflictos a partir del análisis de la diversidad social de respuestas, presentes y pasadas, al afrontar retos comunes o comparables.
- Relacionar cuestiones del currículum con valores, modos de organización y funcionamientos propios de sociedades democráticas.
- Comparar los análisis de relaciones ciencia-sociedad de situaciones anteriores y actuales.
- Interpretar el sentido de las normas que rigen la vida colectiva en función de lo conocimientos adquiridos y aplicarlas correctamente.
- Evaluar el impacto de los medios de comunicación en la respuesta social ante retos relacionados con el currículum.

Conciencia y expresiones culturales:

- Usar códigos artísticos en la expresión de la información, poniendo en funcionamiento iniciativa, imaginación y creatividad.
- Emitir juicios razonados sobre códigos artísticos ya elaborados, y que se quieran adoptar.
- Identificar relaciones entre manifestaciones artísticas y culturales, presentes y pasadas, con cuestiones relacionadas con el currículum.
- Emplear diferentes medios artísticos (música, literatura, artes visuales y escénicas, etc.) para generar emociones relacionadas con aspectos del currículum.
- Evaluar la eficacia de diferentes manifestaciones culturales y artísticas para vehicular ideas.

Sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor:

- Transferir pensamiento científico a la creación de proyectos.
- Transformar ideas en acciones, proponiéndose objetivos y planificando y ejecutando proyectos, desglosados en fases elegidas de manera racional tras analizar posibilidades y limitaciones.
- Elegir con criterio entre diversas opciones y mantener abiertos planes alternativos.
- Identificar y provisionar reflexivamente recursos precisos para ejecutar eficientemente una planificación.
- Evaluar lo logrado, sus tiempos y modos, para sopesar posibilidades de mejora.
- Realizar modificaciones en las planificaciones en marcha y en los resultados de las finalizadas, en función de cambios de contexto, contemplándolos como oportunidades.
- Practicar y mejorar las habilidades sociales precisas para relacionarse, y trabajar colaborativamente (ponerse en el lugar del otro, valorar las ideas de los demás, dialogar y negociar, ser asertivo para hacer saber adecuadamente a los demás las propias posiciones, trabajar de forma flexible..).
- Ejercer liderazgo de proyectos (empleando autoconfianza; empatía; espíritu de superación; habilidades para el diálogo y la cooperación; organización de tiempos, espacios, tareas, y procesos individuales; identificación de coherencias e incoherencias entre procesos y productos finales; capacidad de afirmar y defender derechos; asunción de riesgos calculados; encaje de motivaciones, habilidades y objetivos personales diversos...).
- Convertir las posibilidades de iniciativa personal descubiertas a partir del currículum en ideas sostenibles dirigidas al ámbito económico y/o social.
- Gestionar las propias emociones durante la realización de un proyecto.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Rúbricas- Los programas – Cuestionarios- Observación

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Un ordenador.
- Tablet.
- Smartphone.
- Micrófono iRig.
- Una conexión a Internet.
- Blog.
 - Altavoces o auriculares.
- Sillas.
- Mesa.
- Una grabadora para realizar entrevistas en el exterior. • Hojas y bolígrafos.
- *Plantillas escaletas.
- PDI.
- Efectos de sonido
- Músicas: en CD o formato mp3 .
- Impresora y papel para imprimir los guiones.
- *Aulas, biblioteca, espacios comunes.

