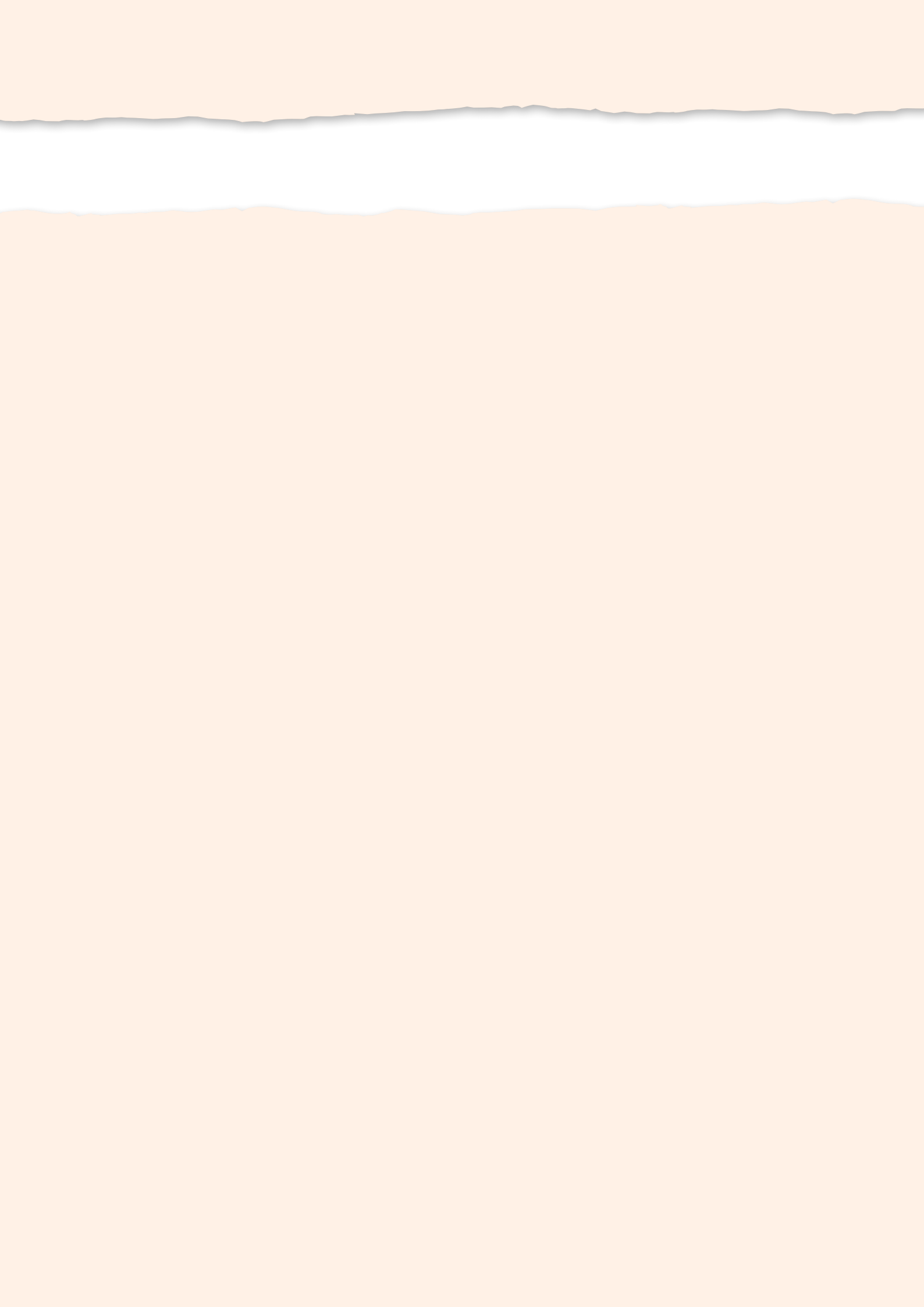




5

PRIMARIA

Proyectos
Aprender a emprender
Recurso interdisciplinar



Índice

Proyecto
1

¿Me acompañas al mercado? 4

- 🕒 Presentación
- 🕒 ¿Qué vamos a aprender?
- 🕒 Aprendemos en equipo
- 🕒 ¿Preparados?
- 🕒 Manos a la obra
- 🕒 ¡Lo conseguimos!

Proyecto
2

¿Se ha ido la luz! 24

- 🕒 Presentación
- 🕒 ¿Qué vamos a aprender?
- 🕒 Aprendemos en equipo
- 🕒 ¿Preparados?
- 🕒 Manos a la obra
- 🕒 ¡Lo conseguimos!

Proyecto
3

Corremos por ellos 44

- 🕒 Presentación
- 🕒 ¿Qué vamos a aprender?
- 🕒 Aprendemos en equipo
- 🕒 ¿Preparados?
- 🕒 Manos a la obra
- 🕒 ¡Lo conseguimos!

¿Me acompañas al mercado?



En este proyecto se combinarán diferentes finalidades educativas relacionadas con el aprendizaje de la historia, la música y el arte, además de profundizar en la dinámica del trabajo cooperativo.

Utilizando como hilo conductor la organización de un mercado medieval, los alumnos tendrán ocasión de aprender varios conceptos relacionados con la vida cotidiana durante la Edad Media, y repasarán y pondrán en práctica lo aprendido en las áreas curriculares de Historia, Música y Educación Artística.

Al planificar el evento, entrenarán sus habilidades emprendedoras, descubriendo por sí mismos los puntos de contacto entre la realidad de la vida medieval y la contemporánea. Por otra parte, pondrán en juego su creatividad, sus habilidades artísticas e interpretativas y se iniciarán de una manera divertida en el mundo del *marketing*.

El mayor atractivo del proyecto será descubrir la riqueza que aporta el trabajo cooperativo. En esta propuesta se verán realizadas las aptitudes individuales para el trabajo plástico o artístico, para actuar, para realizar tareas organizativas, etc. Y, a la vez, se hará evidente la fuerza que genera el trabajo en equipo para llevar a cabo una tarea.

Nuestros alumnos se verán en una situación muy favorable para perder el miedo escénico, para practicar sus habilidades musicales y para aprender a interactuar fluidamente con un auditorio.

¿Verdad que es un proyecto atractivo? ¡Todos al mercado!



Estructura Proyectos de Primaria

Páginas 1.^a y 2.^a

¿Qué vamos a aprender?

Presentación del proyecto

Página más visual, con una imagen que ilustre el contenido del proyecto. En ella se expondrán:

- La situación que genera el proyecto.
- Los hilos conductores.
- Los objetivos fundamentales.
- Lo que se pide a los alumnos que hagan.

Piensa individualmente

Antes de comenzar a trabajar juntos, se dedica un primer momento al pensamiento y detección de ideas individuales. Conectaremos con los contenidos fundamentales que se trabajen en el proyecto. Pretendemos activar los conocimientos necesarios en el niño, así como la predisposición al trabajo posterior.

Páginas 3.^a y 4.^a

Aprendemos juntos

Creamos equipo

Página enfocada a recoger ideas previas y generar identidad de equipo. Definirán nombre, roles...

Tomamos decisiones juntos

Los proyectos permitirán una cierta flexibilidad en la toma de decisiones. Cada grupo podrá optar por un tipo de trabajo, una época, un producto... En esta página, los grupos deben tomar la decisión de cuál escogen para iniciar posteriormente el trabajo centrado ya en la actividad elegida.

Páginas 5.^a y 6.^a

¿Preparados?

Ideas previas grupales y habilidades de planificación

En esta doble página se contrastan los conocimientos previos individuales con el resto del grupo para crear cohesión y coherencia de ideas. Se permitirá contrastarlas también con el profesor.

A su vez, se entrenarán habilidades específicas de planificación grupal que permitan a los niños ir alcanzando los objetivos del proyecto a lo largo del mismo.

Páginas 7.^a a 12.^a

Manos a la obra

Desarrollo de las tareas del proyecto

Concreción y conexión con las diferentes áreas curriculares integradas en el proyecto. «Contenido» y actividades del proyecto. Estas permitirán la suficiente flexibilidad como para que cada profesor decida cuánto puede alargar y sacar provecho de las mismas en su aula e, incluso, fuera de ella.

Páginas 13.^a y 14.^a

¡Lo conseguimos!

Evaluación, metacognición y celebración del aprendizaje

Se incluirán herramientas de evaluación para el alumno, preguntas de reflexión sobre lo aprendido, propuestas de mejora y una actividad de cierre que permita valorar lo aprendido.

PROYECTO: ¿ME ACOMPAÑAS AL MERCADO?		Temporalización: según el criterio del profesor. Número de horas/semanas: según el criterio del profesor. Áreas implicadas: Ciencias Sociales, Lengua, Matemáticas, Educación Artística.	
HILOS CONDUCTORES: 1. ¿Cómo vivían en la Edad Media? 2. ¿Cómo se organizaba el comercio? 3. ¿Qué nos hace iguales y qué nos diferencia?			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS		¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN?	
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información. - Participar en las actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario. - Describir la estructura estamental de la Edad Media. - Reconocer las actividades económicas desarrolladas durante la Edad Media. - Leer con ritmo y entonación rimas y romances. - Elaborar representaciones espaciales (planos) utilizando nociones geométricas básicas (paralelismo y perpendicularidad). - Elaborar coreografías sencillas con piezas musicales medievales. 		<ul style="list-style-type: none"> - Estudio de la Edad Media: economía, organización social, tradiciones, cultura y arte. - Investigación sobre la organización social en la Edad Media. - Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo. - Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información, y presentar conclusiones. - Lectura de textos literarios. - Estrategias para la comprensión lectora de textos. - Conocimiento de la situación en el plano y el espacio. - Realización de posiciones relativas de rectas y circunferencias. - Interpretación de una danza utilizando técnicas cooperativas. 	
¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?		TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	
<p>Competencia matemática, en ciencias y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar estimaciones de longitudes empleando medidas no estandarizadas. - Ubicar elementos esenciales en un plano utilizando líneas paralelas y perpendiculares. <p>Competencia lingüística:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leer en voz alta con la claridad, el volumen de voz, la postura y el entusiasmo adecuados. - Generar textos que rimen. <p>Competencia digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buscar imágenes y vídeos relacionados con la Edad Media. - Elaborar pensamientos propios a partir de la información recogida de Internet. <p>Competencia social y cívica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar de forma activa en el grupo con respeto e interés. - Saber escuchar y aceptar las ideas de los compañeros. <p>Competencia en conciencia y expresiones culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchar piezas musicales medievales. - Realizar coreografías sencillas. <p>Competencia en aprender a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar similitudes y diferencias en una comparación. - Llegar a opiniones personales tras la observación de la realidad a través de rutinas de pensamiento. <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar las tareas para realizar un trabajo individual y en equipo. 		<p>Tarea 1: ¿Cómo es un mercado medieval?</p> <p>Tarea 2: Diseñamos un mercado medieval.</p> <p>Tarea 3: Juglares y bailarines.</p>	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO DEL PROYECTO
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo. - Identificar el modo de vida y el legado artístico, cultural y económico de la Edad Media. - Conocer la organización económica durante la Edad Media. - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, aprender y expresar contenidos sobre ciencias sociales. - Leer en voz alta diferentes textos, con la fluidez y la entonación adecuadas. - Utilizar estrategias para la comprensión de textos de diversa índole. - Utilizar las nociones geométricas de paralelismo, perpendicularidad, perímetro y superficie para describir y comprender situaciones de la vida cotidiana. - Crear una coreografía sencilla para ser interpretada en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo. - Planifica trabajos en grupo, toma decisiones y acepta responsabilidades. - Conoce la vida durante la Edad Media, y su aportación científica y cultural. - Describe el legado artístico, cultural y económico de la Edad Media. - Conoce la organización estamental de la sociedad medieval, el auge de los gremios y la reaparición de las ciudades en ese período. - Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y/o por escrito. - Utiliza la tecnologías de la información y la comunicación (Internet, blogs, redes sociales, etc.) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados. - Lee en voz alta diferentes tipos de textos apropiados a su edad, con velocidad, fluidez y entonación adecuada. - Entiende el mensaje de manera global, e identifica las ideas principales y secundarias de los textos leídos. - Identifica y representa posiciones relativas de rectas. - Comprende y describe situaciones de la vida cotidiana, e interpreta y elabora representaciones espaciales (planos), utilizando las nociones geométricas básicas (situación, paralelismo, perpendicularidad). - Interpreta danzas en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de evaluación. - Rúbrica de lectura en voz alta. - Respuestas a las diversas actividades planteadas. - Mapa mental de las ideas sobre la Edad Media.
RECURSOS/ALIANZAS	MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Centro comercial, mercados de la zona, etc. - Material escolar, reproductor de música, acceso a Internet, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué dificultades y potencialidades preveo en el grupo durante el desarrollo de la unidad? - ¿Cómo voy a minimizar las dificultades? - ¿Qué necesidades individuales preveo en el desarrollo de la unidad? - ¿Qué recursos y estrategias manejaré para atender las necesidades individuales? 	<p>¿Qué aspectos debo mantener?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje. - Motivación. - Organización temporal. - Organización de grupos de trabajo. <p>¿Qué aspectos debo mejorar?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Temporalización. - Materiales y recursos. - Evaluación.

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES
Tarea 1: ¿CÓMO ES UN MERCADO MEDIEVAL?		
.....	Lengua Ciencias Sociales	Actividad 1
.....	Lengua Ciencias Sociales	Actividad 2
.....	Lengua Ciencias Sociales	Actividad 3
Tarea 2: DISEÑAMOS UN MERCADO MEDIEVAL		
.....	Educación Artística Ciencias Sociales	Actividad 1
.....	Educación Artística Matemáticas	Actividad 2
.....	Ciencias Sociales Educación Artística	Actividad 3
Tarea 3: JUGLARES Y BAILARINES		
.....	Lengua Ciencias Sociales	Actividad 1
.....	Educación Artística Lengua	Actividad 2

¿QUÉ VOY A EVALUAR? ¿QUÉ VOY A OBSERVAR?		¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? HERRAMIENTAS/ EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO
	<ul style="list-style-type: none"> - Busca, selecciona y organiza información; la analiza, obtiene conclusiones, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y/o por escrito. - Utiliza la tecnologías de la información y la comunicación para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de evaluación. - Comparación de un mercado medieval con un centro comercial actual.
	<ul style="list-style-type: none"> - Busca imágenes y vídeos relacionados con la Edad Media. - Elabora pensamientos propios a partir de la información recogida de Internet. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce la vida en la Edad Media. - Identifica similitudes y diferencias entre el pasado y la actualidad. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica trabajos en grupo, toma decisiones y acepta responsabilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plano de distribución del mercado. - Diseño de vestuario.
	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende y describe situaciones de la vida cotidiana, e interpreta y elabora representaciones espaciales (planos), utilizando las nociones geométricas básicas (situación, paralelismo, perpendicularidad). - Identifica y representa posiciones relativas de rectas. - Conoce la organización estamental de la sociedad medieval. - Realiza estimaciones de longitudes empleando medidas no estandarizadas. - Ubica elementos esenciales en un plano utilizando líneas paralelas y perpendiculares. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Participa de forma activa en el grupo con respeto e interés. - Sabe escuchar y aceptar las ideas de los compañeros en la realización de un trabajo común. - Llega al consenso con los compañeros del grupo. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Lee en voz alta diferentes tipos de textos apropiados a su edad con fluidez y entonación adecuada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica de lectura en voz alta. - Rúbrica sobre la creación de una coreografía.
	<ul style="list-style-type: none"> - Entiende el mensaje, de manera global, e identifica las ideas principales y secundarias. - Escucha piezas musicales medievales. - Realiza coreografías sencillas. 	



¿Me acompañas al mercado?

¿Qué vamos a aprender?

¿Cómo vivían en la Edad Media?

¿Cómo se organizaba el comercio?

¿Qué nos hace iguales y qué nos diferencia?



Situación

La Edad Media es el período de la historia que transcurre entre la Edad Antigua y la Edad Moderna, entre los siglos v y xv.



Fue una época de guerras donde los reyes y los caballeros adquirieron gran importancia. En los castillos, o alrededor de ellos, se situaban los mercados donde acudía la población: campesinos, artesanos y mercaderes que iban a comprar, vender o intercambiar sus productos. El día de mercado se podía disfrutar también de sencillos espectáculos.

Por un día, vuestro colegio se va a convertir en un mercado medieval y vosotros debéis organizarlo. Os vais a convertir en artesanos, comerciantes, juglares...

- ✓ Veremos vídeos de mercados medievales que se desarrollan en pueblos de toda España.
- ✓ Compararemos un mercado medieval con un centro comercial actual.
- ✓ Tomaremos decisiones en equipo sobre el diseño del mercado que queremos montar en el colegio.
- ✓ Nos convertiremos en vendedores, juglares y bailarines de la época.



Antes de empezar... piensa individualmente

Claves sobre la Edad Media

¿Qué ideas tienes sobre la Edad Media, las clases sociales, los oficios, las manifestaciones artísticas?



Dos ideas

1.

2.

¿Qué te gustaría saber?

Dos preguntas

1.

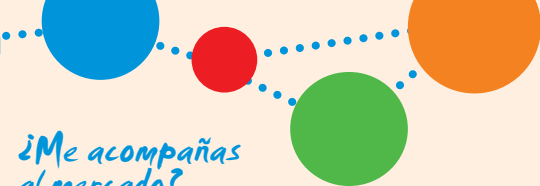
2.

¿Qué imagen te sugiere esta etapa histórica?





¿Me acompañas al mercado?



Aprendemos en equipo

Creamos equipo...

Anotad cada uno de los compañeros que formáis parte del grupo y buscad un nombre para el equipo. Para inspiraros, pensad en la Edad Media, en sus características, en los acontecimientos históricos más destacados o en los personajes más importantes.

NOMBRE DEL EQUIPO

1. Nombre:

2. Nombre:

3. Nombre:

4. Nombre:

5. Nombre:

Escribid un lema que recoja las fortalezas que tenéis como equipo:

Diseñad el escudo del equipo: los símbolos deben recordar vuestras cualidades:

LEMA

ESCUDO



Tomamos decisiones juntos

Debéis decidir el día de la semana y el horario más adecuado para realizar el mercado. Debatidlo en equipo y anota aquí vuestra decisión:

El día y el horario que proponemos es:

.....



¿Cómo vais a publicitar en el colegio el mercado medieval? Haced una lista de ideas y escribid las que os parezcan más adecuadas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Tenéis que acordar entre todos qué vais a hacer para publicitar el mercado y decidir de qué se va a encargar cada grupo:

Mi grupo se encargará de...





¿Me acompañas
al mercado?

¿Preparados?

Revisa en tu libro el tema de la Edad Media. Después, elabora un mapa mental con las características que más te han llamado la atención:





Planificamos

Es la hora de planificar y repartir tareas. Revisa qué se os pide al inicio del proyecto, lee las páginas siguientes con las actividades que debéis realizar y completa una lista con lo que necesitáis:



1.
2.
3.
4.
5.

Contrasta tu lista con la de tus compañeros y pensad:

¿QUÉ HACER?	¿DÓNDE CONSEGUIRLO?



Enseñad la tabla de planificación al profesor. Tomad nota de los consejos que os dé y pedidle que os firme aquí si está de acuerdo:

Consejos del profesor	Firma
-----------------------	-------





¿Me acompañas al mercado?

Manos a la obra

Tarea 1: ¿Cómo es un mercado medieval?

●●● Actividad 1

Busca en Internet vídeos de mercados medievales que se celebren en distintas poblaciones españolas. Haz una lista de lo que más te ha gustado y de lo que menos:

Two large dashed-line boxes for writing. The first box has a happy face emoji at the top right, and the second box has a sad face emoji at the top left.

●●● Actividad 2

Pega cuatro fotos o haz cuatro dibujos donde se vean las distintas actividades que se desarrollaban en los mercados medievales.

Four yellow sticky notes arranged in a 2x2 grid, each with orange tape corners, intended for pasting photos or drawings of medieval market activities.

Actividad 3

Compara estas fotografías:

Mercado medieval



Centro comercial actual



• ¿En qué se parecen y en qué se diferencian?

MERCADO MEDIEVAL	CON RESPECTO A...	CENTRO COMERCIAL
	Productos en venta	
	Vendedores	
	Decoración	
	Atracciones	

• Elabora una conclusión con las ventajas y los inconvenientes de cada uno:



¿Me acompañas al mercado?

Manos a la obra



Tarea 2: Diseñamos un mercado medieval

Ha llegado el momento de diseñar vuestro mercado. Cada equipo va a montar su propio puesto.

● ● Actividad 1

¿Qué vamos a hacer?

- Colocad en el centro de la mesa un folio. Durante un minuto, girará en el sentido de las agujas del reloj para que cada alumno escriba sus ideas.
- A continuación, debéis consensuar el producto que vais a vender o la actividad que queráis realizar.

LA DECISIÓN DEL EQUIPO ES...

- Ahora tenéis que compartir con toda la clase vuestras ideas y decidir de qué puesto se va a encargar cada uno.

MI EQUIPO SE ENCARGARÁ DE...

- Por último, tenéis que acordar el diseño y la decoración de vuestro puesto (manteles, carteles, estandartes, banderines, escenario, disfraces, etc.). Escribe los materiales que necesitáis:

DECORAMOS NUESTRO PUESTO CON...

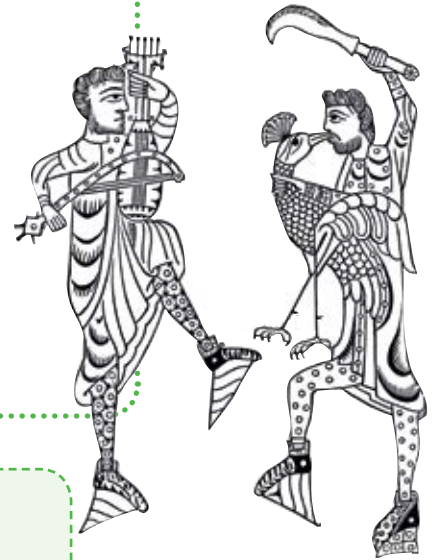
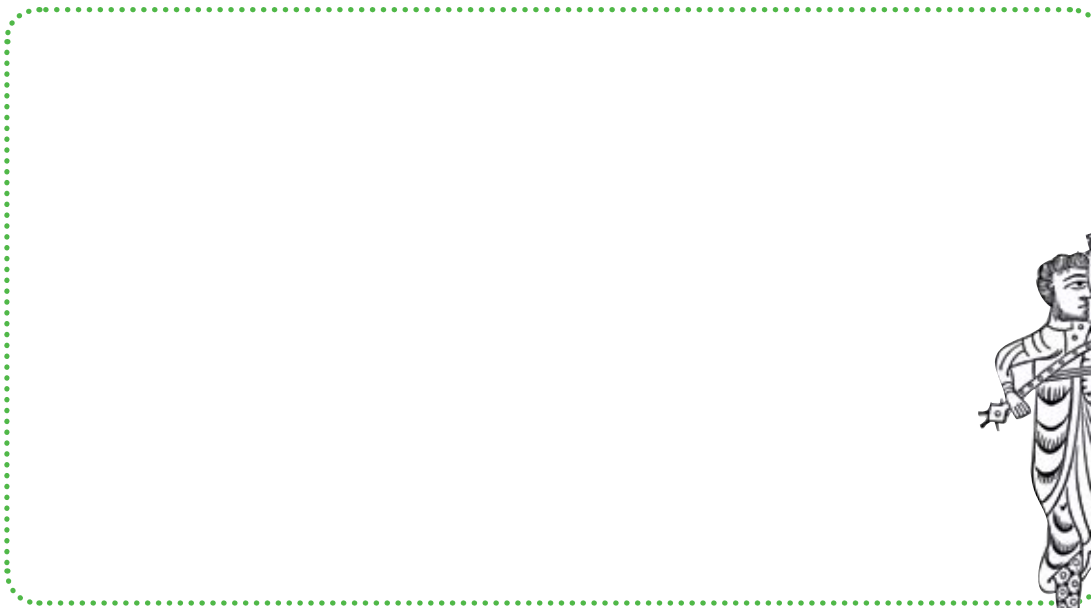




●●● Actividad 2

Vamos a montar el mercado medieval en el patio del colegio.

- Dibuja un plano del patio para distribuir el espacio donde vais a montar el mercado utilizando solo líneas rectas perpendiculares y paralelas. incluid los lugares donde colocaríais los puestos de venta, el sitio para los juglares, la zona de danzas medievales, etc.



Confrontad los planos que ha realizado cada uno de los equipos y decidid entre todos cuál es la mejor opción.

●●● Actividad 3

¿Qué personaje voy a ser?

Repasa en tu libro cómo era la organización social durante la Edad Media:

- ¿Quién era la máxima autoridad en la sociedad feudal?

.....

- ¿ En cuántos estamentos se organizaba?

.....

.....

- ¿A qué grupo social pertenecía cada uno de los estamentos?

.....



¿Me acompañas al mercado?

Manos a la obra



Tarea 3: Juglares y bailarines

●●● Actividad 1

Ahora vais a ser juglares y recitar el romance *La doncella guerrera*. Se trata de un poema que se compuso durante la Edad Media en España.

En la Edad Media, muy poca gente sabía leer y escribir. Por eso, las noticias se transmitían de manera oral. Las plazas y las ferias eran lugares perfectos donde se difundían las últimas novedades.

- Leed y repartid las estrofas del romance entre los componentes del grupo.
- Ilustra en un folio la parte del romance que te ha tocado y con todos los dibujos preparad un panel.
- Por turnos, leed en voz alta el romance a la vez que vais señalando las ilustraciones que hacen referencia a cada una de las partes. Podéis añadir una música de las que te proponemos en la siguiente actividad para que acompañe tu lectura. En el mercado, os turnareis para realizar vuestra lectura.

Romance de la doncella guerrera

A un capitán sevillano
siete hijas le dio Dios
y tuvo la mala suerte
que ninguno fue varón.

Un día la más pequeña
le cayó la inclinación
de que se fuera a la guerra
vestidita de varón.

—Hija, no vayas, no vayas,
que te van a conocer,
llevas el pelo muy largo
y dirán que eres mujer.

—Padre, si lo llevo largo,
padre, córtelo usted
que con el pelo cortado
un varón pareceré.

Siete años en la guerra
y nadie la conoció.
Un día al subir al caballo
la espada se le cayó
y en vez de decir maldito,
dijo, ¡maldita sea yo!

El rey que la estaba oyendo
a palacio la llevó;
arreglaron los papeles
y con ella se casó.
Aquí se acaba la historia
de la niña y el varón.



●●● Actividad 2

El día del mercado medieval también podréis disfrutar con las danzas que representará cada uno de los equipos. Os sugerimos algunas piezas musicales aunque podéis elegir la que preferáis:

Branle des Chevaux	At Frederick II's Court
Greensleeves	Arrival to the Oxford Market

LA PIEZA MUSICAL QUE PROPONGO ES...

- Presenta al equipo la pieza musical que has elegido y decidid entre todos cuál podría ser la mejor para realizar conjuntamente:

DECIDIMOS...

- Busca información sobre la obra musical que habéis elegido y elabora una breve reseña:

Título:

Compositor:

Año de composición:

Tema:

.....

.....

.....

Entre todos los componentes del equipo, tenéis que crear una coreografía con la música que habéis elegido y el día del mercado os iréis turnando los distintos grupos para realizar vuestra danza y, así, amenizar y entretener al público que os visite.



¿Me acompañas al mercado?

¡Lo conseguimos!

1. Comparte lo que has aprendido:

Elige una imagen que resuma lo que has aprendido con este proyecto. Puedes buscar en Internet o dibujarla:

2. Antes pensaba... Ahora pienso:

A lo largo del proyecto has ido aprendiendo más sobre la Edad Media. Piensa en nuevos conocimientos que has adquirido o cómo ha cambiado tu visión de este período histórico:




Antes pensaba

.....
.....
.....
.....
.....

Ahora pienso

.....
.....
.....
.....
.....

3. ¿De qué eres capaz?

SOY CAPAZ DE...	 SÍ	 EN PROCESO	 TODAVÍA NO
Colaborar en tareas de grupo.			
Seleccionar información en Internet.			
Identificar los grupos sociales de la etapa medieval.			
Conocer las actividades económicas de la Edad Media.			
Leer en voz alta con la entonación y el ritmo adecuados.			
Realizar una coreografía con música medieval.			



Reflexiona...

- ¿En qué me ha ayudado este proyecto en relación con la Edad Media?

.....

.....

.....

- ¿Qué es lo que más me ha costado hacer?

.....

.....

.....

- Si pudiera volver a hacerlo, ¿qué cambiaría?

.....

.....

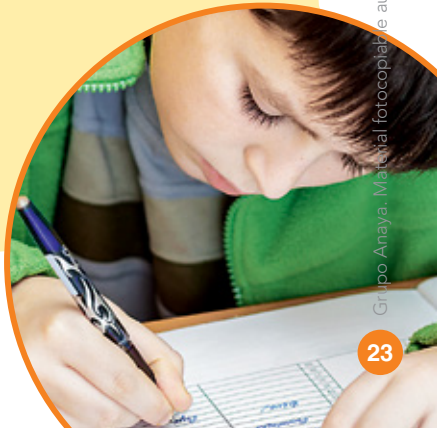
.....

4. Para terminar, conviértete en un juglar:

Imagina que apareces en un mercado de la Edad Media convertido en un juglar. Escribe en verso, como si fuera un romance, lo que has hecho en el proyecto. Explica lo que sabes de este período y aprovecha para contar algunos de los cambios que se han producido en la actualidad con relación a esa época:

Título de tu romance

[Large yellow area for writing the romance]



¡Se ha ido la luz!



En el proyecto que en esta ocasión proponemos, se suman varias finalidades educativas: ciencia, aplicaciones prácticas de las leyes físicas, conciencia ecológica y creatividad.

A través de la construcción de una máquina, los alumnos van a aplicar conocimientos adquiridos en diferentes áreas, especialmente las relacionadas con las ciencias y las matemáticas. También van a practicar la comprensión lectora, ya que deberán leer y analizar textos científicos. Ejercitarán la expresión oral mediante la escritura de un diario y, finalmente, pondrán en juego habilidades plásticas para realizar gráficos y diseños que requerirá el proyecto.

Los alumnos entrenarán las habilidades emprendedoras mediante la definición de roles y la organización del trabajo, y pondrán en marcha diferentes iniciativas de investigación para encontrar la inspiración que necesitarán para crear su prototipo.

La reflexión sobre la energía los acercará al importante tema de la sostenibilidad del planeta, de manera que será una buena aportación al proceso de maduración de su conciencia ecológica.

La presentación de su trabajo al resto de la clase les dará la oportunidad de integrarse en un proyecto ameno de trabajo cooperativo y mejorará sus habilidades de comunicación social.

¿A qué esperamos para diseñar nuestras máquinas?



Estructura Proyectos de Primaria

Páginas 1.^a y 2.^a

¿Qué vamos a aprender?

Presentación del proyecto

Página más visual, con una imagen que ilustre el contenido del proyecto. En ella se expondrán:

- La situación que genera el proyecto.
- Los hilos conductores.
- Los objetivos fundamentales.
- Lo que se pide a los alumnos que hagan.

Piensa individualmente

Antes de comenzar a trabajar juntos, se dedica un primer momento al pensamiento y detección de ideas individuales. Conectaremos con los contenidos fundamentales que se trabajen en el proyecto. Pretendemos activar los conocimientos necesarios en el niño, así como la predisposición al trabajo posterior.

Páginas 3.^a y 4.^a

Aprendemos juntos

Creamos equipo

Página enfocada a recoger ideas previas y generar identidad de equipo. Definirán nombre, roles...

Tomamos decisiones juntos

Los proyectos permitirán una cierta flexibilidad en la toma de decisiones. Cada grupo podrá optar por un tipo de trabajo, una época, un producto... En esta página, los grupos deben tomar la decisión de cuál escogen para iniciar posteriormente el trabajo centrado ya en la actividad elegida.

Páginas 5.^a y 6.^a

¿Preparados?

Ideas previas grupales y habilidades de planificación

En esta doble página se contrastan los conocimientos previos individuales con el resto del grupo para crear cohesión y coherencia de ideas. Se permitirá contrastarlas también con el profesor.

A su vez, se entrenarán habilidades específicas de planificación grupal que permitan a los niños ir alcanzando los objetivos del proyecto a lo largo del mismo.

Páginas 7.^a a 12.^a

Manos a la obra

Desarrollo de las tareas del proyecto

Concreción y conexión con las diferentes áreas curriculares integradas en el proyecto. «Contenido» y actividades del proyecto. Estas permitirán la suficiente flexibilidad como para que cada profesor decida cuánto puede alargar y sacar provecho de las mismas en su aula e, incluso, fuera de ella.

Páginas 13.^a y 14.^a

¡Lo conseguimos!

Evaluación, metacognición y celebración del aprendizaje

Se incluirán herramientas de evaluación para el alumno, preguntas de reflexión sobre lo aprendido, propuestas de mejora y una actividad de cierre que permita valorar lo aprendido.

PROYECTO:
¡SE HA IDO LA LUZ!

Temporalización: según el criterio del profesor.
Número de horas/semanas: según el criterio del profesor.
Áreas implicadas: Ciencias Naturales, Lengua y Educación Artística.

HILOS CONDUCTORES:

1. ¿De qué se compone una máquina?
2. ¿Qué es necesario para que una máquina funcione?
3. ¿Cómo puedo contribuir a la creación de las máquinas del futuro?

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Descubrir los tipos de máquinas, simples y compuestas, sus aplicaciones y usos en el día a día.
- Conocer los tipos de energía más comunes que mueven las máquinas.
- Comprender y utilizar vocabulario del ámbito de las máquinas de forma oral y escrita.
- Usar diferentes recursos para la búsqueda de información útil referente a las máquinas.
- Reconocer el peligro de determinadas máquinas.
- Leer y analizar un texto narrativo de ámbito científico, extrayendo las ideas principales.
- Expresar sentimientos y emociones a través de la escritura de un diario.
- Elaborar normas de uso de las energías y máquinas.
- Diseñar un prototipo.
- Realizar un mural.

¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPENDAN?

- Reconocimiento de máquinas simples y compuestas.
- Aplicación de la tecnología en la vida diaria.
- Conocimiento de las máquinas en el siglo XXI.
- Estudio de las principales transformaciones de la energía en la naturaleza, y los dispositivos para utilizarla.
- Reconocimiento de las fuentes de energía renovables y no renovables.
- Creación de hábitos de consumo responsable de energía.
- Lectura de textos del ámbito de las máquinas y la energía.
- Uso de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos.
- Análisis de textos científicos y periodísticos.
- Redacción de un diario.
- Utilización de recursos visuales en la comunicación escrita.
- Adquisición del vocabulario específico del ámbito de las máquinas y la energía.
- Diseño de prototipos.
- Fomento de la creatividad y originalidad en los diseños.

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?

- Competencia matemática, en ciencias y tecnología:**
- Aplicar medidas de ahorro de energía en el hogar.
- Competencia lingüística:**
- Redactar textos sobre opiniones o investigaciones, y leer y comprender una noticia de prensa.
 - Seleccionar la información más relevante y construir frases correctas con el vocabulario adecuado.
- Competencia digital:**
- Elaborar información derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Competencia social y cívica:**
- Promover la disminución del consumo energético.
 - Valorar la importancia de la robótica para el bien común.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales:**
- Desarrollar la creatividad y el ingenio.
- Competencia en aprender a aprender:**
- Tomar decisiones: valorar todas las posibilidades, decidir la mejor opción y justificar la elección.
- Competencia en sentido de iniciativa y sentido empresarial:**
- Defender ideas.
 - Participar en actividades de grupo.

TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Tarea 1:** Investigación sobre la máquina.
- Tarea 2:** Abordamos el problema del apagón.
- Tarea 3:** Profundizamos en las soluciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO DEL PROYECTO
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y describir transformaciones de energía en la naturaleza, y conocer dispositivos y máquinas que las producen. - Ampliar y afianzar la idea de fuente de energía. - Conocer los usos de la energía en las actividades humanas y los problemas derivados del consumo de fuentes no renovables. - Adquirir estrategias para ahorrar energía en diferentes lugares. - Afianzar la idea de máquina, y conocer los elementos y el funcionamiento de máquinas simples y complejas. - Conocer y valorar el esfuerzo científico y tecnológico que hacen posible el progreso humano. - Comprender informaciones, y adquirir vocabulario sobre el uso de la energía y las máquinas, expresar conocimientos y opiniones propias sobre los problemas derivados del mal uso de las máquinas o la energía. - Conocer y usar de forma responsable las nuevas tecnologías. - Usar estrategias para tratar la información, convertirla en conocimiento y aplicarla, y participar en el propio aprendizaje. - Mostrar iniciativa y perseverancia a la hora de afrontar problemas y defender opiniones, y desarrollar actitudes de respeto y colaboración a la hora de trabajar en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y describe transformaciones de energía en fenómenos naturales. - Nombra aparatos que transforman energía. - Define fuentes renovables y no renovables de energía. - Nombra actividades en las que usa energía y las fuentes de las que se obtiene. - Describe los efectos medioambientales de la producción y el uso de energía. - Nombra y describe acciones para disminuir el consumo de energía en la vida cotidiana. - Nombra máquinas simples y compuestas, describe sus elementos y su funcionamiento, y formas y transformaciones de energía implicadas en su funcionamiento. - Comprende informaciones y adquiere vocabulario sobre el uso de la energía y las máquinas; expresa conocimientos y opiniones de forma oral y escrita sobre el mal uso de las máquinas o la energía. - Muestra una actitud emprendedora, acepta los errores al autoevaluarse, persevera en las tareas de recuperación y participa activamente en los ejercicios de aprendizaje cooperativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuadro de toma de decisiones. - Mapa mental inicial. - Prototipo de máquina. - Ficha de investigación sobre la máquina. - Diario del inventor. - Tabla de problemas y soluciones sobre el uso de energías. - Cuadro con normas de ahorro energético. - Instancia. - Mural. - Diana autoevaluativa. - Tarjetas de <i>El trivial de las máquinas</i> completadas.
RECURSOS/ALIANZAS	MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO
<p>Visita de expertos al aula, padres que tengan conocimientos tecnológicos, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué dificultades y potencialidades preveo en el grupo durante el desarrollo de la unidad? - ¿Cómo voy a minimizar las dificultades? - ¿Qué necesidades individuales preveo en el desarrollo de la unidad? - ¿Qué recursos y estrategias manejaré para atender las necesidades individuales? 	<p>¿Qué aspectos debo mantener?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje. - Motivación. - Organización temporal. - Organización de grupos de trabajo. <p>¿Qué aspectos debo mejorar?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Temporalización. - Materiales y recursos. - Evaluación.

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES
-----	-------	--------------------

Tarea 1:
INVESTIGA SOBRE LA MÁQUINA

.....	Ciencias Naturales Lengua	Actividad 1
.....	Ciencias Naturales Lengua	Actividad 2
.....	Lengua	Actividad 3

Tarea 2:
ABORDAMOS EL PROBLEMA DEL APAGÓN

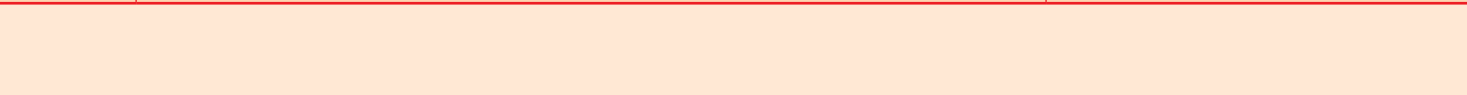
.....	Lengua Ciencias Naturales	Actividad 1
.....	Lengua Ciencias Naturales	Actividad 2
.....	Ciencias Naturales Educación Artística	Actividad 3

Tarea 3:
PROFUNDIZAMOS EN LAS SOLUCIONES

.....	Ciencias Naturales	Actividad 1
.....	Ciencias Naturales Lengua	Actividad 2
.....	Lengua	Actividad 3



<p>¿QUÉ VOY A EVALUAR? ¿QUÉ VOY A OBSERVAR?</p>	<p>¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? HERRAMIENTAS/ EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO</p>
---	--



<ul style="list-style-type: none"> - Aporta información válida para completar un cuadro. - Selecciona la información más relevante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respuestas a preguntas. - Razones expuestas. - Decisión final. - Redacción del diario. - Ideas escritas.
<ul style="list-style-type: none"> - Sintetiza y defiende sus ideas. - Acepta la decisión del grupo. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sentimientos y emociones. - Utiliza el vocabulario adecuado al tema. - Construye oraciones correctamente usando los signos de puntuación. 	



<ul style="list-style-type: none"> - Nombra máquinas simples y compuestas, describe sus elementos y funcionamiento, y formas y transformaciones de energía implicadas en su funcionamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación sobre las partes de una máquina. - Búsqueda de información sobre energías alternativas.
<ul style="list-style-type: none"> - Aporta información válida sobre conocimientos previos para completar las preguntas. - Construye frases correctas con el vocabulario adecuado. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Investiga sobre los tipos de energía. - Presenta su trabajo con limpieza y originalidad. - Defiende sus ideas. - Acepta la decisión del grupo. 	



<ul style="list-style-type: none"> - Describe los efectos medioambientales de la producción y el uso de energía. - Obtiene y organiza información; utiliza los recursos digitales con interés y responsabilidad. - Selecciona la información más relevante y sintetiza las ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de soluciones. - Contribuciones a preservar el medio ambiente. - Redacción de una carta.
<ul style="list-style-type: none"> - Postula normas sobre el consumo responsable de energía. - Antepone el bien común a sus deseos o necesidades. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende informaciones, adquiere vocabulario sobre el uso de la energía y las máquinas; expresa conocimientos y opiniones de forma oral y escrita sobre el mal uso de las máquinas o la energía. - Promueve el fomento del consumo energético responsable. 	



¡Se ha ido la luz!

¿Qué vamos a aprender?



¿De qué se compone una máquina?

¿Qué es necesario para que una máquina funcione?

¿Cómo puedo contribuir a la creación de las máquinas del futuro?

Situación



Nos han pedido ayuda para poner en funcionamiento las máquinas apagadas. Para colaborar con el restablecimiento de la actividad en la ciudad, debéis elegir una de las máquinas y poner os manos a la obra. Pero mejor vamos paso a paso...

- ✓ Descubrir los tipos de máquinas y su función en el día a día.
- ✓ Conocer los tipos de energía más comunes que mueven a las máquinas.
- ✓ Analizar un texto narrativo de ámbito científico.
- ✓ Expresar sentimientos y emociones a través de la escritura de un diario.
- ✓ Diseñar prototipos.
- ✓ Realizar una infografía o mural.



Antes de empezar... piensa individualmente

Echamos un vistazo...



Elige una máquina de las que ves en la foto:

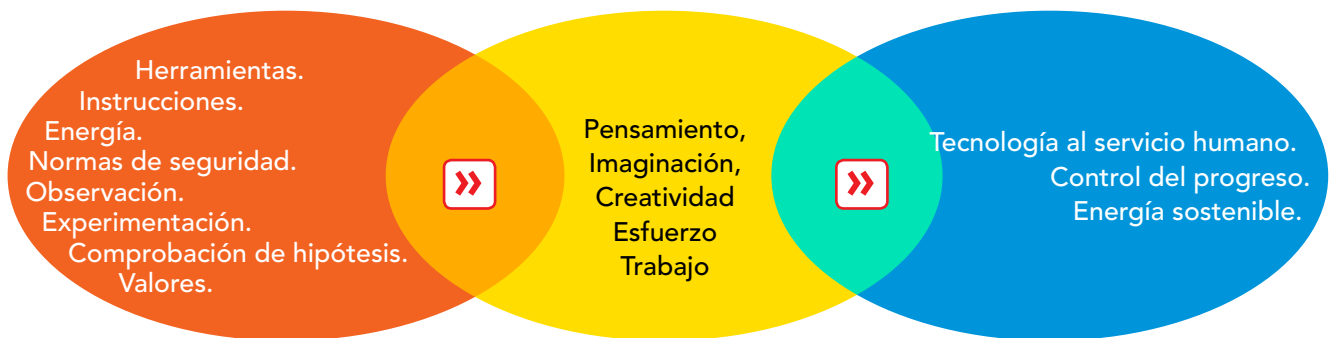
¿Qué sabes de ella?

.....

¿Qué más te gustaría saber?

.....

Ahora observa este dibujo y contesta:



¿Qué necesitarás para poner la máquina elegida en marcha? Selecciona tres elementos que consideres importantes:

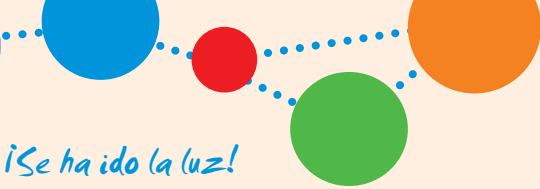
1.

2.

3.



¡Se ha ido la luz!



Aprendemos en equipo



Creamos equipo...

¿Quiénes son los miembros de mi grupo? Anota vuestros nombres:

NOMBRE: COMPAÑERO 1	NOMBRE: COMPAÑERO 2	NOMBRE: COMPAÑERO 3	NOMBRE: COMPAÑERO 4	MI NOMBRE

Escribe debajo de sus nombres una cualidad que tengan tus compañeros:

CUALIDAD COMPAÑERO 1	CUALIDAD COMPAÑERO 2	CUALIDAD COMPAÑERO 3	CUALIDAD COMPAÑERO 4	MI CUALIDAD

Ahora debatid entre vosotros y anota:

	¿POR QUÉ CREÉIS QUE SE PUEDE PRODUCIR UN APAGÓN?	¿CUÁLES SON SUS CONSECUENCIAS?
Compañero 1		
Compañero 2		
Compañero 3		
Yo		





Tomamos decisiones juntos

¿Qué tipo de máquinas vamos a investigar?
¿Nos ponemos de acuerdo?

Es muy difícil elegir entre miles de máquinas.
En cualquier caso, siempre es bueno pensar bien antes de tomar una decisión.

Completad esta tabla para ayudaros a pensar:



CATEGORÍA DE MÁQUINAS	MÁQUINA ELEGIDA	N.º DE VOTOS	RAZONES IMPORTANTES PARA ESTA ELECCIÓN
Transporte			
Hogar			
Salud			
Comunicaciones			
Diversión			

Según lo aportado, ¿qué categoría y qué máquina preferís?

.....

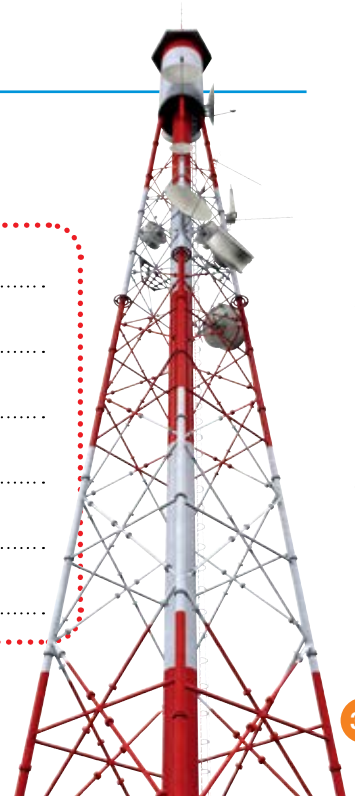
.....

.....

.....

.....

.....





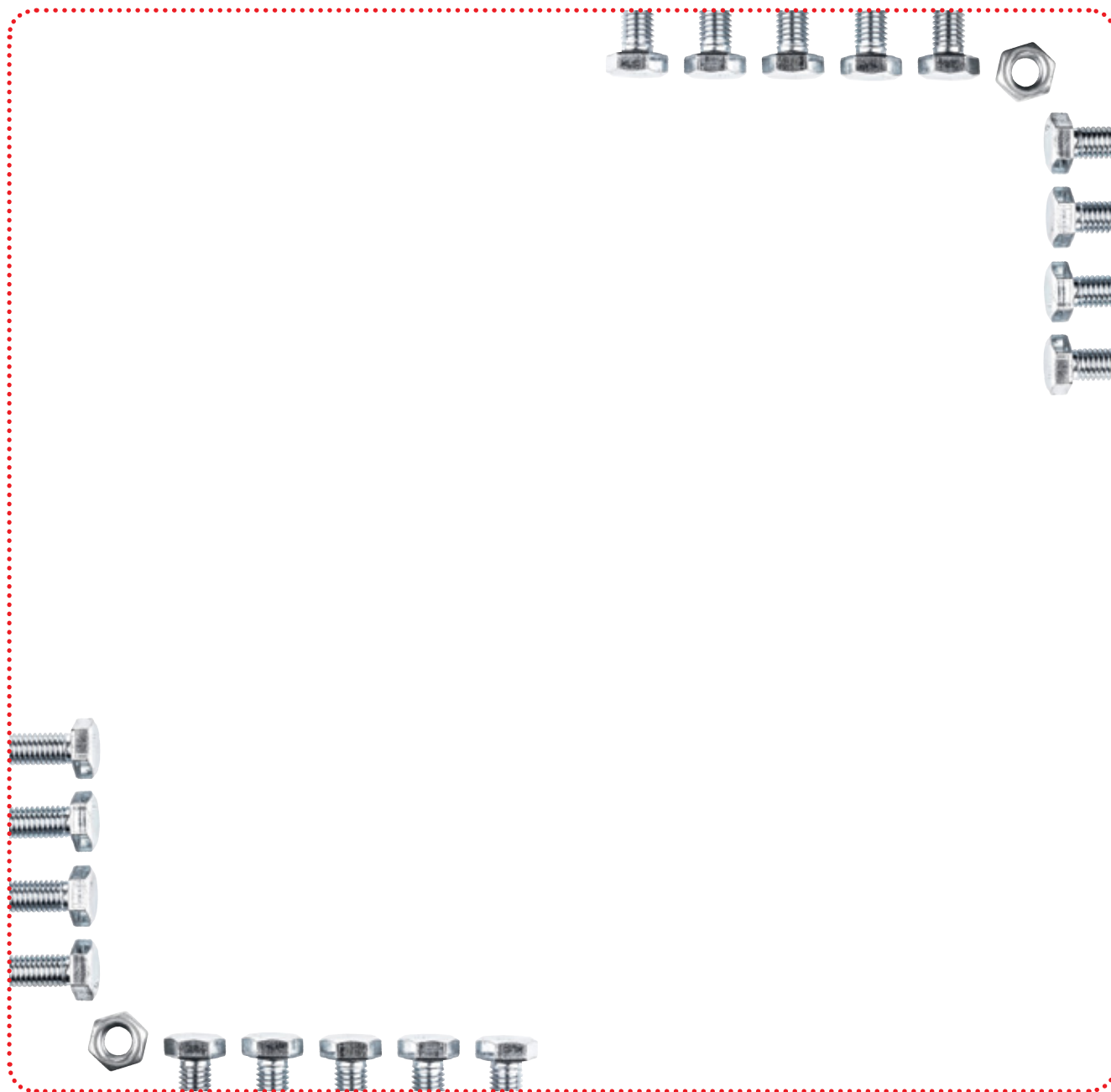
¡Se ha ido la luz!

¿Preparados?

Ponedle un nombre a vuestro equipo que tenga que ver con la máquina o con la categoría elegida:



Elaborad un mapa mental sobre la máquina que queréis investigar con todos los campos que pensáis abarcar:





Planificamos

Es la hora de planificar y repartir tareas. Revisa lo que se ha pedido en el inicio del proyecto, lee las páginas siguientes con las actividades que vais a hacer y elabora una lista con lo que crees que necesitáis:

1.
2.
3.
4.
5.

Contrasta tu listado con el de tus compañeros y pensad:

¿QUÉ HACER?	¿DÓNDE CONSEGUIRLO?	¿QUIÉN PUEDE HACERLO?	¿CUÁNDO TRAERLO?

Aseguraos de que el reparto de tareas es adecuado.

Enseñad la tabla de planificación al profesor. Tomad nota de los consejos que os dé y pedidle que firme aquí si está de acuerdo

Consejos del profesor

Firma





¡Se ha ido la luz!



Manos a la obra

Tarea 1: Investiga sobre la máquina

● ● ● Actividad 1

Completa la siguiente tabla:

MÁQUINA	
NOMBRE DEL INVENTOR	
¿CUÁNDO SE INVENTÓ?	
¿CÓMO FUNCIONA?	
¿PARA QUÉ SIRVE?	
¿QUÉ APORTA A LA HUMANIDAD?	

● ● ● Actividad 2

- Si tuvieras que elegir solo una máquina para centrar vuestro esfuerzo en hacerla funcionar, ¿cuál elegirías? Escribe tus razones para tratar de convencer al resto de tu equipo y, después, compartid vuestras conclusiones:

- ¿Cuál ha sido la decisión final del equipo?.....

Votos a favor

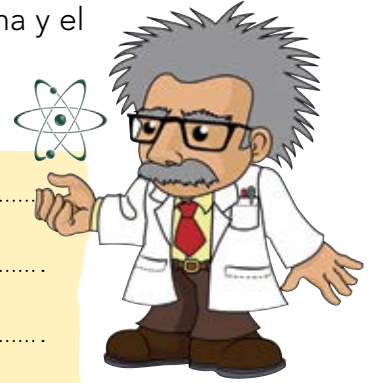
Votos en contra



●●● Actividad 3

Diario del inventor

- Ponte en la piel del inventor de la máquina y escribe sobre sus emociones y sentimientos al empezar el proyecto de construcción, durante la misma y el día que lo terminó:



Día:

Hoy iniciamos la construcción de...
.....
.....
.....

Día:

Han surgido problemas con...
.....
.....
.....

Día:

Hoy ha llegado el gran día...
.....
.....
.....

- Expresa con 3 adjetivos lo que puede haber experimentado el inventor:

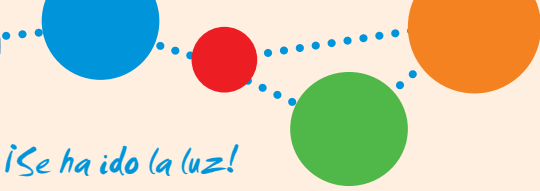
1

2

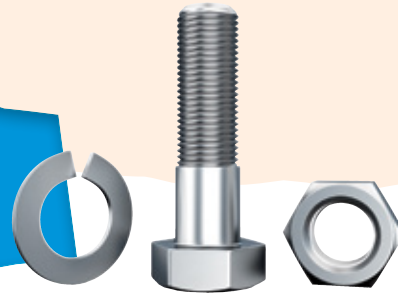
3



¡Se ha ido la luz!



Manos a la obra



Tarea 2: Abordamos el problema del apagón

● ● ● Actividad 1

Investigamos por qué nuestra máquina no funciona:

Partes principales de la máquina.

Si una parte está estropeada, ¿puede hacer que no funcione la máquina?

¿Qué debemos saber para arreglar la parte que no funciona?

● ● ● Actividad 2

Contesta a estas preguntas sobre la máquina seleccionada:

• ¿Qué es lo primero que debemos comprobar cuando una máquina no funciona?

.....
.....
.....

• ¿Cómo funciona tu máquina? ¿Qué tipo de energía necesita para funcionar?

.....
.....
.....

• ¿Cuál crees que es el problema en un apagón? ¿Qué relación tiene con el funcionamiento de vuestra máquina?

.....
.....
.....





● ● ● Actividad 3

Descubre el funcionamiento de tu máquina.

- ¿Qué es la energía? ¿De dónde sale?

.....

.....

.....

- ¿Qué son las energías no renovables? ¿Y las renovables?

.....

.....

.....

- ¿Por cuál energía renovable podríamos sustituir la que utiliza tu máquina?

.....

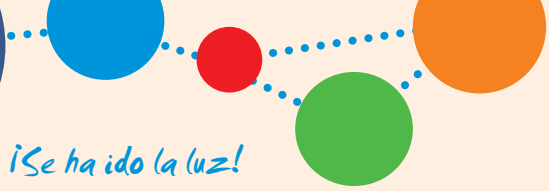
.....

Realiza un prototipo de cómo sería tu máquina con otro tipo de energía. Recuerda que puedes utilizar palabras para explicar los detalles. Después, elige uno de los prototipos entre los propuestos por tus compañeros de equipo:





¡Se ha ido la luz!



Manos a la obra



Tarea 3: Profundizamos en las soluciones

●●● Actividad 1

Investigamos y ponemos ideas en común.

- Pensad dónde se produce la energía, cómo se extrae, cómo se transporta hasta tu máquina, qué gasto supone:

BENEFICIOS Y RIESGOS SOBRE EL USO DE LA ENERGÍA	
PROBLEMAS QUE GENERA	¿CÓMO LOS SOLUCIONARÍAMOS?

- ¿Qué conclusiones podemos sacar sobre la energía que debemos elegir para las máquinas del futuro?

.....

- ¿Qué factores son más importantes a la hora de elegir una energía?

.....

.....

.....

.....







●●● Actividad 2

Nuestra contribución

Vamos a realizar un decálogo sobre normas de ahorro de energía:



 <p>EN CASA</p>	<p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p>
 <p>EN LA ESCUELA</p>	<p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p>

●●● Actividad 3

Redacta una solicitud a tu ayuntamiento para reducir el gasto energético:

SR. ALCALDE DEL AYUNTAMIENTO DE

YO:

EXPONGO QUE:

POR ESO SOLICITO:

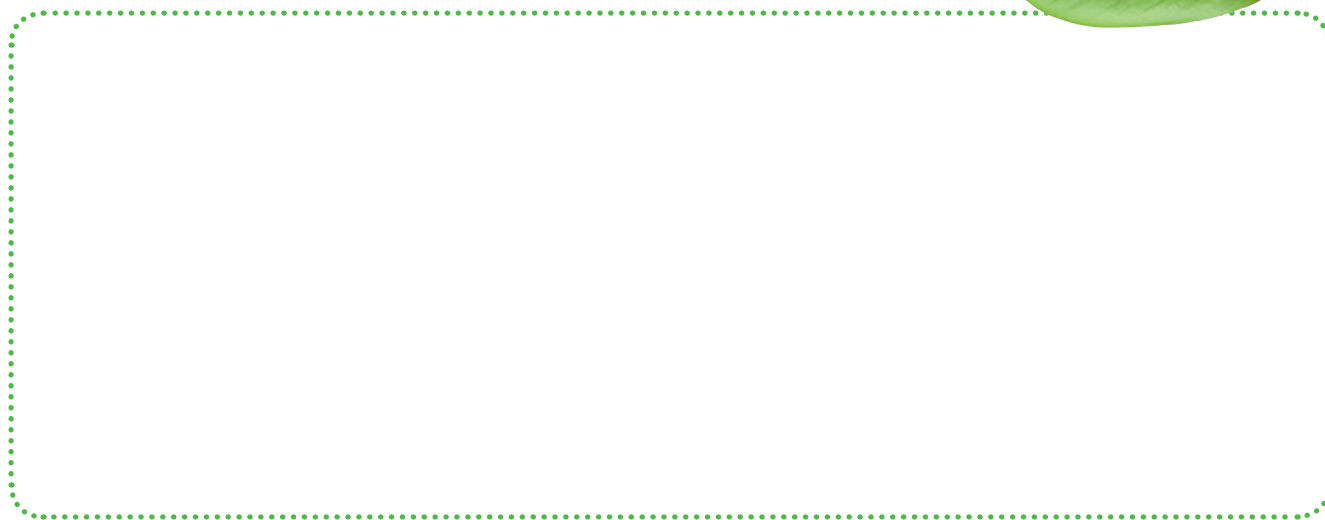


¡Se ha ido la luz!

¡Lo conseguimos!

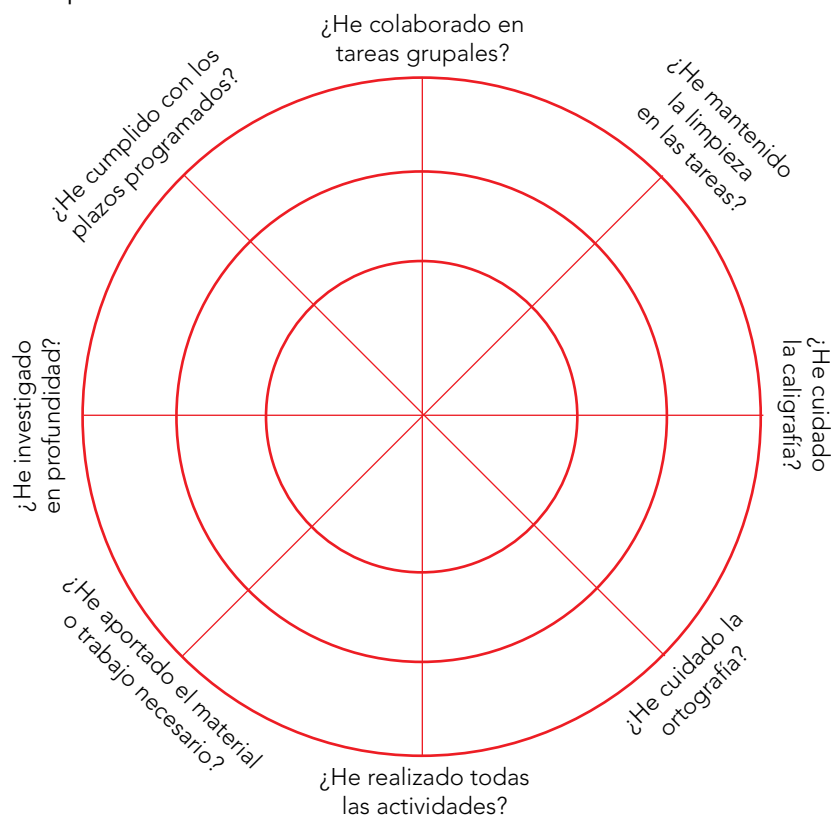
1. Preparamos en grupo un mural con la presentación de nuestra máquina para mostrarla y explicarla a nuestros compañeros de clase.

Realiza un croquis de la distribución del espacio en el mural:



2. Diana de autoevaluación:

Completa la siguiente diana marcando el eje y círculo que más se aproxima a tu respuesta:





Reflexiona...

- ¿Qué he aprendido con estas tareas?

.....

.....

- ¿Qué es lo que más me ha costado hacer?

.....

.....

- Si pudiera volver a hacerlas, ¿qué cambiaría?

.....

.....

4. Para terminar:

Vamos a hacer entre todos un juego llamado *El trivial de las máquinas*. Construiremos tarjetas con una cartulina donde escribiremos preguntas y respuestas sobre las máquinas trabajadas por la clase. Diseñad aquí el borrador de las tarjetas con dibujos, preguntas y respuestas sobre vuestra máquina. Después tenéis que poneros de acuerdo sobre quién hará el tablero y las fichas.

Preguntas

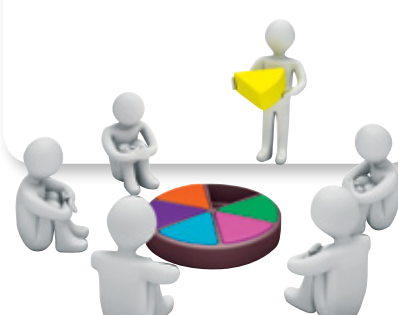
Preguntas

Preguntas

Respuestas

Respuestas

Respuestas



Proyecto

3

Corremos por ellos



Afrontamos un proyecto cuyas finalidades educativas aúnan deporte, salud y solidaridad.

Mediante la organización de una carrera solidaria, los alumnos tendrán la oportunidad de poner en práctica conocimientos adquiridos en diferentes áreas curriculares: hábitos saludables, funciones vitales, frecuencia cardiaca, prevención de lesiones, mediciones matemáticas reales, redacción de textos, lenguaje y comunicación visual, dibujo, etc.

La planificación concreta del evento deportivo permitirá a los niños entrenar sus habilidades emprendedoras definiendo roles, anticipando dificultades, programando acciones o descubriendo diferentes maneras de hacer de su proyecto lo más atractivo posible para poder llevarse a cabo. Además, deberán tener como objetivo ayudar a la causa solidaria elegida.

«Corremos por ellos» permitirá que los niños descubran maneras divertidas de ser solidarios. Investigarán, propondrán y elegirán a quién quieren ayudar y, lo más importante, cómo hacerlo, ya que la aportación económica no es la única manera a través de la que podemos emprender socialmente.

Por último, los niños ahondarán en la importancia del hábito de hacer deporte para el cuidado de su salud y aprenderán de manera práctica a conocer cómo reacciona nuestro cuerpo ante el ejercicio físico o a prevenir lesiones.

¿No os entran ganas de poner os en marcha? ¡A correr!



Estructura Proyectos de Primaria

Páginas 1.^a y 2.^a

¿Qué vamos a aprender?

Presentación del proyecto

Página más visual, con una imagen que ilustre el contenido del proyecto. En ella se expondrán:

- La situación que genera el proyecto.
- Los hilos conductores.
- Los objetivos fundamentales.
- Lo que se pide a los alumnos que hagan.

Piensa individualmente

Antes de comenzar a trabajar juntos, se dedica un primer momento al pensamiento y detección de ideas individuales. Conectaremos con los contenidos fundamentales que se trabajen en el proyecto. Pretendemos activar los conocimientos necesarios en el niño, así como la predisposición al trabajo posterior.

Páginas 3.^a y 4.^a

Aprendemos juntos

Creamos equipo

Página enfocada a recoger ideas previas y generar identidad de equipo. Definirán nombre, roles...

Tomamos decisiones juntos

Los proyectos permitirán una cierta flexibilidad en la toma de decisiones. Cada grupo podrá optar por un tipo de trabajo, una época, un producto... En esta página, los grupos deben tomar la decisión de cuál escogen para iniciar posteriormente el trabajo centrado ya en la actividad elegida.

Páginas 5.^a y 6.^a

¿Preparados?

Ideas previas grupales y habilidades de planificación

En esta doble página se contrastan los conocimientos previos individuales con el resto del grupo para crear cohesión y coherencia de ideas. Se permitirá contrastarlas también con el profesor.

A su vez, se entrenarán habilidades específicas de planificación grupal que permitan a los niños ir alcanzando los objetivos del proyecto a lo largo del mismo.

Páginas 7.^a a 12.^a

Manos a la obra

Desarrollo de las tareas del proyecto

Concreción y conexión con las diferentes áreas curriculares integradas en el proyecto. «Contenido» y actividades del proyecto. Estas permitirán la suficiente flexibilidad como para que cada profesor decida cuánto puede alargar y sacar provecho de las mismas en su aula e, incluso, fuera de ella.

Páginas 13.^a y 14.^a

¡Lo conseguimos!

Evaluación, metacognición y celebración del aprendizaje

Se incluirán herramientas de evaluación para el alumno, preguntas de reflexión sobre lo aprendido, propuestas de mejora y una actividad de cierre que permita valorar lo aprendido.

PROYECTO: CORREMOS POR ELLOS		Temporalización: según el criterio del profesor. Número de horas/semanas: según el criterio del profesor. Áreas implicadas: Educación Física, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Matemáticas, Lengua.	
HILOS CONDUCTORES: 1. ¿Por qué es importante practicar deporte? 2. ¿Cómo puedo ser solidario? 3. ¿Cómo se organiza un evento deportivo?			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS		¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN?	
<ul style="list-style-type: none"> - Valorar el deporte como medio para favorecer el desarrollo personal y social. - Desarrollar habilidades sociales que favorezcan la participación en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario. - Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia mediante la redacción y el cumplimiento de un reglamento deportivo. - Utilizar las nuevas tecnologías para obtener y producir informaciones. - Utilizar medios tecnológicos para la medida, el cálculo y la representación de distancias. - Aprovechar la actividad física como medio para colaborar con iniciativas solidarias. 		<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de hábitos saludables para prevenir enfermedades. - Fomento de la iniciativa emprendedora. - Producción de textos instructivos para comunicar normas. - Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje. - Aprendizaje de medidas de superficies referidas a situaciones de la vida real. - Calentamiento, dosificación del esfuerzo y recuperación de lo necesario para prevenir lesiones. 	
¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?		TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	
<p>Competencia matemática, en ciencias y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar y manipular con precisión elementos matemáticos en situaciones cotidianas. <p>Competencia lingüística:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas. - Expresar oralmente de manera ordenada y clara cualquier tipo de información. <p>Competencia digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento. - Realizar mediciones de tiempo con un cronómetro. <p>Competencia social y cívica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar y promover hábitos de vida saludable. - Reconocer la riqueza en la diversidad de opiniones. - Involucrarse o promover acciones con un fin social. <p>Competencia en conciencia y expresiones culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético. <p>Competencia en aprender a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo. <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar propuestas originales y realistas para el diseño de los circuitos. 		<p>Tarea 1: Calculo mi frecuencia cardiaca (trabajo individual y en grupo cooperativo).</p> <p>Tarea 2: ¿Redactamos el reglamento? (destreza de pensamiento, comparar y contrastar, trabajo individual y cooperativo).</p> <p>Tarea 3: Diseñamos los circuitos (destreza de pensamiento, toma de decisiones, trabajo individual y cooperativo).</p>	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO DEL PROYECTO
<ul style="list-style-type: none"> - Adoptar estilos de vida saludables. - Desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor. - Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo. - Producir textos con diferentes intenciones comunicativas, respetando las normas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación. - Utilizar los medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje. - Utilizar instrumentos y unidades de medida, expresando con precisión medidas de longitud. - Regular y dosificar la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades para mejorar el nivel de sus capacidades físicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce y explica los estilos de vida saludables, y sus efectos sobre el cuidado y mantenimiento del organismo. - Identifica hábitos de vida saludables para la prevención de enfermedades. - Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario. - Produce textos instructivos adecuando el lenguaje a las características del género. - Realiza un proyecto, elabora y presenta un informe creando documentos digitales propios. - Realiza mediciones de longitud utilizando instrumentos adecuados. - Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Termómetro solidario (inicial y final). - Carné solidario. - Reflexión sobre la actividad física propia. - Reglamento. - Cartel anunciador. - Foto del circuito. - Actividades 1 y 2 de «¡Lo conseguimos!». - Diana de autoevaluación.
RECURSOS/ALIANZAS	MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Asociación solidaria, ONG, concejalías de deportes, concejalías de bienestar social, policía local, federaciones deportivas, clubes deportivos locales, etc. - Material escolar, acceso a Internet, cintas métricas y, de manera opcional, cinta de balizar, conos, vallas, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué dificultades y potencialidades preveo en el grupo durante el desarrollo de la unidad? - ¿Cómo voy a minimizar las dificultades? - ¿Qué necesidades individuales preveo en el desarrollo de la unidad? - ¿Qué recursos y estrategias manejaré para atender las necesidades individuales? 	<p>¿Qué aspectos debo mantener?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje. - Motivación. - Organización temporal. - Organización de grupos de trabajo. <p>¿Qué aspectos debo mejorar?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Temporalización. - Materiales y recursos. - Evaluación.

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES
Tarea 1: CALCULO MI FRECUENCIA CARDIACA		
.....	Educación Física Matemáticas Ciencias Naturales	Actividad 1
.....	Educación Física	Actividad 2
Tarea 2: ¿REDACTAMOS EL REGLAMENTO?		
.....	Educación Física Lengua	Actividad 1
.....	Educación Física Lengua	Actividad 2
Tarea 3: DISEÑAMOS LOS CIRCUITOS		
.....	Ciencias Sociales	Actividad 1
.....	Matemáticas	Actividad 2

¿QUÉ VOY A EVALUAR? ¿QUÉ VOY A OBSERVAR?		¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? HERRAMIENTAS/ EVIDENCIAS PARA EL PORTFOLIO
	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza mediciones utilizando los instrumentos adecuados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Medición de pulsaciones en reposo y tras realizar la actividad.
	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce y explica estilos de vida saludables y sus efectos sobre el cuidado y mantenimiento del organismo. - Adapta la intensidad del esfuerzo a la duración de la actividad física. - Identifica hábitos de vida saludables para la prevención de enfermedades. - Analiza críticamente su nivel de actividad física y la calidad de su práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad sobre los estiramientos. - Reflexión del alumno sobre la manera de hacer deporte de forma segura. - Punto 4 de la evaluación final.
	<ul style="list-style-type: none"> - Investiga y obtiene información para realizar un trabajo. - Compara y contrasta diferentes reglamentos para extraer conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparativa de carreras.
	<ul style="list-style-type: none"> - Produce textos instructivos adecuando el lenguaje a las características del género. - Cuida la estética en la presentación de los trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un reglamento deportivo. - Creación de un cartel divulgativo.
	<ul style="list-style-type: none"> - Encuentra posibilidades que otros no ven en el entorno. - Planifica y gestiona proyectos con el fin de alcanzar objetivos. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza mediciones y estimaciones en diferentes contextos, utilizando los instrumentos adecuados. - Realiza propuestas originales y realistas para el diseño de los circuitos. - Cuida la estética en la presentación de los trabajos. - Realiza un proyecto, elabora y presenta un informe creando documentos digitales propios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de herramientas matemáticas. - Creación de un circuito. - Diana de autoevaluación. - Puntos 1 y 2 de la evaluación final.



Corremos por ellos

¿Qué vamos a aprender?

¿Por qué es importante practicar deporte?

¿Cómo puedo ser solidario?

¿Cómo se organiza un evento deportivo?



Situación

Se dice que España es uno de los países más solidarios del mundo. En los últimos tiempos, ha surgido multitud de iniciativas para ayudar a aquellos que más lo necesitan.

Hace unos años se pusieron de moda los telemaratones: unos programas de televisión con actuaciones de personajes famosos que entregan algún objeto personal para subastarlo. La gente llama para pujar por el objeto o para hacer donaciones a una determinada causa benéfica.



También se ha puesto de moda la recogida de tapones solidarios para dedicar el dinero que se saque de su reciclaje a la compra de medicamentos o a la investigación de enfermedades que la administración pública no realiza.

Otra forma de recaudar fondos es mediante la organización de eventos deportivos solidarios, en los que una parte de lo que se recauda con las inscripciones se destina a alguna acción solidaria.

En este proyecto vamos a organizar una carrera solidaria. Para ello, deberemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

Decidiremos a qué acción solidaria vamos a destinar el dinero recaudado.

Redactaremos el reglamento de la prueba.

Reflexionaremos sobre la práctica deportiva saludable.

Mediremos y diseñaremos los circuitos.



Antes de empezar... piensa individualmente

Mi termómetro solidario

Escucha la canción *Solidaridad*, de Eros Ramazzotti, y fíjate bien en el mensaje de la letra. Después, busca en el diccionario la definición de «solidaridad» y cópiala:

.....

.....

.....

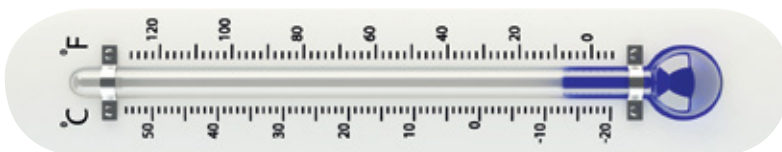
A partir de lo que has escuchado en la canción y lo que has leído en el diccionario, escribe en estas bombillas las tres palabras fundamentales que definan para ti el término «solidaridad».



Reflexiona...

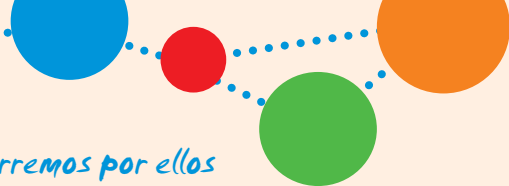
¿Crees que eres solidario? Piensa en aquellas situaciones en las que has visto a alguien que necesita ayuda. ¿Has hecho algo para ayudarlo? ¿Podrías haber hecho algo más?

Después de esta reflexión, colorea en este termómetro tu **temperatura solidaria** (100 será el máximo y 0 el mínimo).





Corremos por ellos



Aprendemos en equipo

Creamos equipo...



Compara tu termómetro con el de tus compañeros. Después, formad equipos de cuatro personas y apunta el nombre de cada una:

Four dashed green rounded rectangular boxes for writing names.

Ahora debatid entre vosotros y anotad...

	NOMBRE 1	NOMBRE 2	NOMBRE 3	NOMBRE 4
¿Por qué te has puesto esa temperatura?				
¿Por qué no te has puesto más?				
¿Por qué no te has puesto menos?				

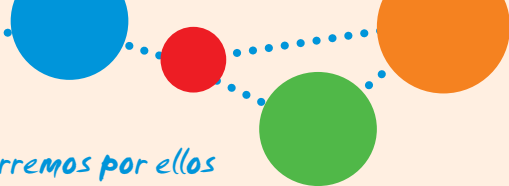
Pensad en la características de cada uno de los miembros del equipo. ¿Qué desafío tenéis como equipo? ¿Qué podéis hacer para ser solidarios entre vosotros?

Desafío

Solidaridad



Corremos por ellos



¿Preparados?

Vuestro equipo va a tomar el nombre del personaje que habéis investigado. En el siguiente recuadro escribelo con un color que creas que lo defina:



¿Por qué has elegido ese color? Coméntalo con tus compañeros.

.....
.....
.....

Dibuja un símbolo que represente su personalidad o su acción social.



¿Qué significa ese símbolo? ¿Por qué lo has relacionado?

.....
.....

A partir de la reflexión que habéis hecho con los colores y los símbolos, preparad una exposición oral en la que los cuatro componentes del equipo debéis participar.



Planificamos

Ahora vamos a preparar una carrera solidaria. Por tanto, debemos decidir qué podemos recaudar y a qué fin social vamos a destinar esa recaudación.

Propón un fin social (puede ser uno que conozcas de tu entorno o alguno a nivel más global). Deberás dar cuatro razones por las que te gustaría que la ayuda se destinara a ese fin:

Razón 1	Razón 3
Razón 2	Razón 4

Contrasta tu elección con la de tus compañeros y elegid un fin social por grupo. Seguidamente, cada equipo pondrá en común su propuesta con el resto de la clase y se tomará una decisión final entre todos.

Nuestra decisión ha sido:

Porque:



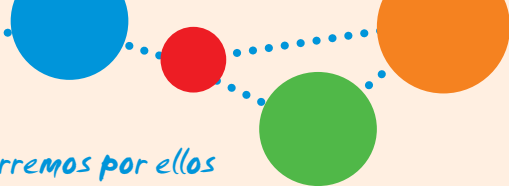
Teniendo en cuenta el fin de vuestra carrera solidaria, pensad qué tipo de ayuda vais a proporcionar (recaudación económica, recogida de alimentos, ropa...). Debéis tener esto en cuenta a la hora de fijar un precio de inscripción o pedir que esta se haga a cambio de un determinado tipo de producto, acción, etc.

Hemos decidido que nuestra ayuda será por medio de:





Corremos por ellos



Manos a la obra

Tarea 1: Calculo mi frecuencia cardiaca

●●● Actividad 1

Prepara un recorrido de unos 25 metros de distancia y utiliza tu reloj.



La frecuencia cardíaca es el número de veces que se contrae el corazón durante un minuto.



- Siéntate relajado un minuto. Durante 6 segundos, cuenta tus pulsaciones como ves en la imagen. Multiplica el resultado por 10 y obtendrás tus pulsaciones por minuto en reposo.
- Recorre lo más rápido que puedas los 25 metros. Cuando llegues, tómate las pulsaciones inmediatamente.

Anota aquí los resultados:

PULSACIONES EN REPOSO

PULSACIONES TRAS ACTIVIDAD INTENSA

¿Qué ha ocurrido?

.....

¿Por qué crees que ha ocurrido eso?

.....

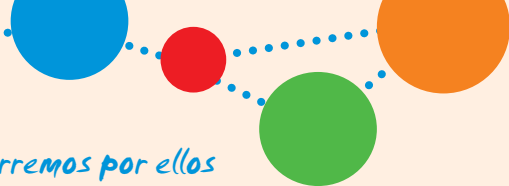
.....

Compara tus pulsaciones con las de tus compañeros. ¿Qué diferencias observas?

--	--



Corremos por ellos



Manos a la obra

Tarea 2: ¿Redactamos el reglamento?

●●● Actividad 1

Las carreras solidarias

Busca con tus compañeros 3 reglamentos de distintas carreras solidarias. Anota los elementos que aparecen en uno (por ejemplo, distancias, recorridos...):



ELEMENTOS DE UN REGLAMENTO DE CARRERA SOLIDARIA		
CARRERA 1	CARRERA 2	CARRERA 3

Comenta con tus compañeros y decidid qué elementos os parece que deben aparecer en el reglamento de vuestra carrera solidaria.

Para cada uno de los elementos, anotad vuestras propuestas:



ELEMENTO	PROPUESTA



Corremos por ellos

Manos a la obra

Tarea 3: Diseñamos los circuitos

● ● ● Actividad 1

Analizamos el entorno

Para diseñar un circuito de carreras hay que tener en cuenta diferentes factores. Por ejemplo:

- Que el circuito sea seguro y atractivo para el corredor.
- Que el público pueda ver la carrera cómodamente.
- Que las zonas de salida y meta estén bien definidas.



● ¿Qué zona de tu colegio o del entorno crees que sería la más adecuada para la carrera solidaria?

.....

● Poned en común las zonas que habéis pensado y tomad una decisión entre toda la clase. Para ello, da tres razones por las que crees que tu zona sería la más adecuada para realizar la carrera:

.....

.....

.....

● ¿Qué zona habéis decidido entre todos?

.....

● Hay distintos métodos para medir una zona. Puede hacerse mediante una cinta métrica, un cronómetro con GPS, una bicicleta con cuentaquilómetros....:

¿Qué material vas a utilizar para medir las distancias?

Mide la distancia total y anótala aquí. La distancia total es de:



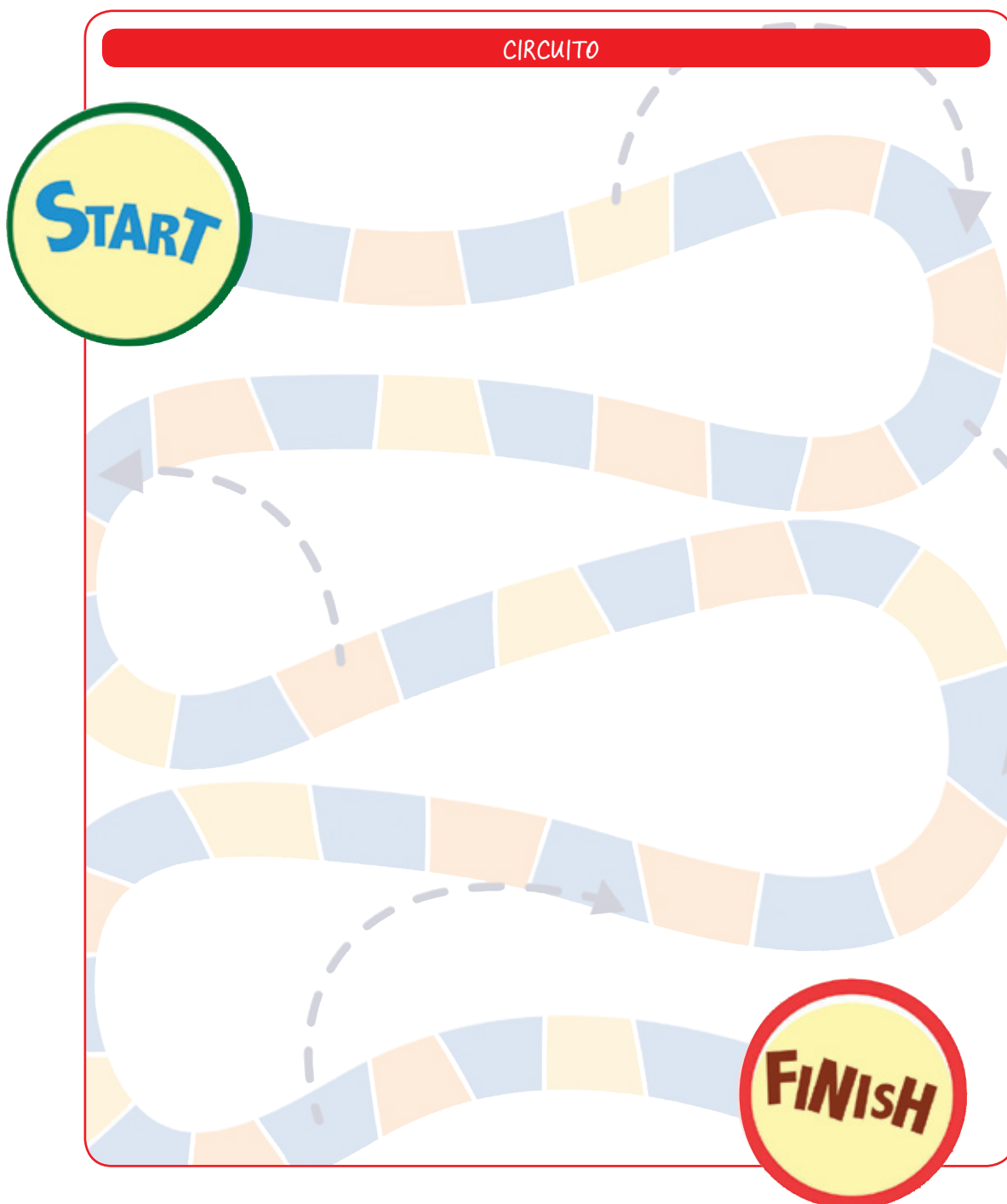
●● Actividad 2

Dibujamos el circuito

Existen diferentes páginas en internet donde se puede marcar y medir un circuito utilizando las tecnologías GPS (por ejemplo, GoogleMaps o Visor SigPac).

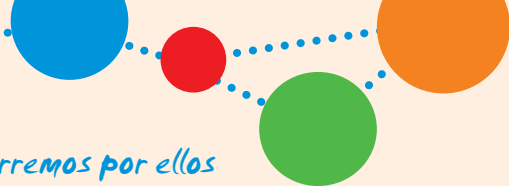
Utiliza estas páginas u otras que conozcas o encuentres y diseña el circuito definitivo del recorrido.

Cuando lo tengas, imprímelo y pégalo aquí:





Corremos por ellos



¡Lo conseguimos!

1. Piensa en todo el trabajo que has hecho para este proyecto y responde estas preguntas:

¿Qué es lo que más te ha gustado hacer?
¿Por qué?

¿Qué es lo que más te ha costado? ¿Qué hiciste para superarlo?

¿De qué te sientes más orgulloso? ¿Por qué?

¿Qué harías de forma distinta si pudieras repetirlo?
¿Cómo lo harías?

2. Rellena la siguiente tabla:

3 PALABRAS NUEVAS QUE HAS APRENDIDO...	2 IDEAS QUE TE LLEVAS...	1 FRASE QUE TE HA LLAMADO LA ATENCIÓN...



3. Rellena la siguiente diana de autoevaluación:

¿He colaborado con las tareas grupales?

¿He mantenido la limpieza en las tareas?

¿He cuidado la caligrafía?

¿He cuidado la ortografía?

¿He realizado todas las actividades?

¿He aportado el material o el trabajo necesario?

¿He investigado en profundidad?

¿He cumplido con los plazos programados?

4. ¿Cómo estaba tu termómetro solidario al principio del proyecto? Vuelve a pintarlo tal y como estaba en ese momento. ¿Cómo eres ahora de solidario? Píntalo tal y como te sientes ahora.

¿Ha habido algún cambio? ¿Cuál?

- **Dirección de contenidos:** Carmen Pellicer
- **Contenidos:** Equipo Fundación Trilema
- **Edición, maquetación y corrección:** Creaciones Culturales, S. L.
- **Fotografías:** Archivo Anaya (Cosano, P.; Martín, J.A.; Padura, S.), Thinkstock/Getty Images, 123RF.

Las **normas ortográficas** seguidas en este libro son las establecidas por la Real Academia Española en la *Ortografía de la lengua española*, publicada en el año 2010.

Nuestras publicaciones mantienen el rigor en el uso y en la selección de los contenidos, en las imágenes y en el lenguaje, para cumplir con la **no discriminación** por razón de género, cultura u opinión.