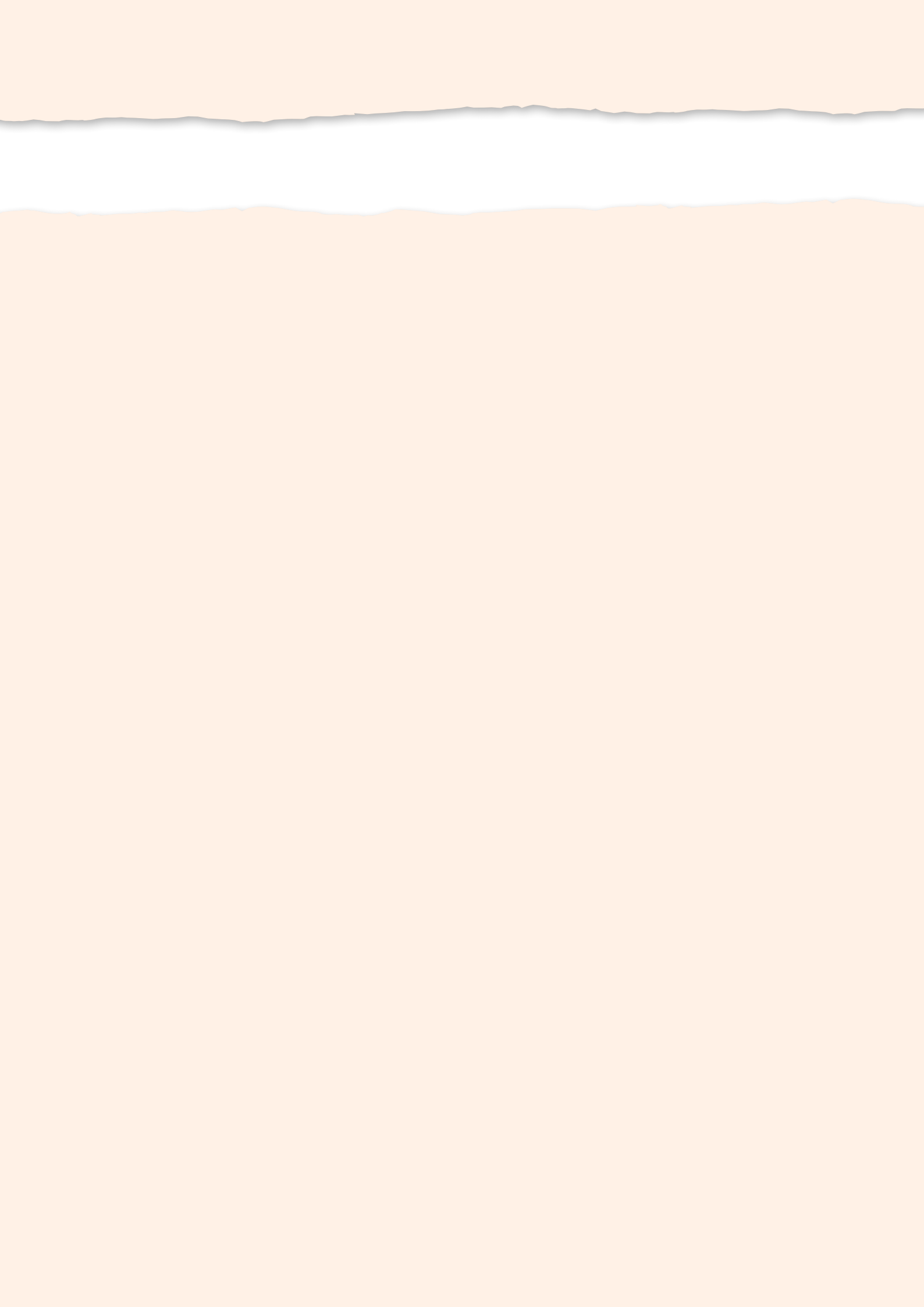




6

PRIMARIA

Proyectos
Aprender a emprender
Recurso interdisciplinar



Índice

Proyecto
1

Viajamos en el tiempo 4

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

Proyecto
2

Jugando a ser dioses..... 24

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

Proyecto
3

Superhéroes de incógnito 44

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

Proyecto

1

Viajamos en el tiempo



¿Quién no ha soñado alguna vez con viajar en el tiempo? ¿Y si pudiésemos hacerlo? ¿Dónde iríamos, por qué, a quién querríamos conocer?

Aún no podemos hacer este tipo de viajes en la realidad, pero nadie ni nada impide que gracias a nuestra imaginación podamos trasladarnos a cualquier época y lugar del pasado.

Aprovechamos esta inquietud habitual en la humanidad para provocar en los alumnos un viaje imaginario. Son ellos quienes tendrán que tomar decisiones y sacar partido a los conocimientos que ya tienen sobre épocas anteriores. Podrán elegir a quién y qué conocer, y pensar juntos las razones de su elección para traer muestras de su paso por el mundo a nuestros compañeros contemporáneos.

Este proyecto permite la posibilidad de reconocer y reflexionar cómo hay personas y acontecimientos que dejan huella en el tiempo para siempre. ¿Cómo podrán los alumnos dejar huella a los tiempos futuros? Aprender de las aportaciones que otros hicieron a la humanidad puede abrirles al deseo de dejar su impronta en el presente.

En el horizonte, dar pequeños pasos para reconocer y comprender algunos de los grandes interrogantes que la humanidad se hace sobre el transcurso:

¿Cómo pasa el tiempo?

¿Cómo nos organizamos para poder vivir juntos?

¿Qué cosas han cambiado con el tiempo?

Podrán emprender y aprender juntos para preparar sus mochilas virtuales, entrevistar personajes del pasado, dar vida a obras de arte y comprobar cómo hombres y mujeres evolucionan y dan pasos importantes en la historia. Con ello tendrán que poner en juego habilidades de negociación, argumentación, toma de decisiones, creatividad...

¿A qué esperas? ¿No quieres viajar en el tiempo?



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: VIAJAMOS EN EL TIEMPO	Temporalización: Número de horas/semanas: Áreas implicadas: Lengua, C. Sociales, Valores sociales y cívicos.
--	---

HILOS CONDUCTORES: 1. ¿Cómo pasa el tiempo? 2. ¿Cómo nos organizamos para poder vivir juntos? 3. ¿Qué cosas han cambiado con el tiempo?

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN?
Lengua Castellana y Literatura: - Desarrollar la comunicación a través de diferentes tipologías de texto. - Practicar el diálogo y la exposición oral. Ciencias Sociales: - Utilizar diferentes fuentes para la recogida de información sobre un personaje histórico. - Conocer las principales características y personajes de cada época de la historia. - Conocer los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la historia. Valores sociales y cívicos: - Participar en actividades grupales.	Lengua Castellana y Literatura: - Producción de textos para comunicar conocimientos. - Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje. Ciencias Sociales: - Recogida de información del tema a tratar. - Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida. - Duración y datación de los hechos históricos que las acotan. Valores sociales y cívicos: - La escucha activa. - La asertividad.

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?	TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
Competencia lingüística: - Comprender el sentido de los textos escritos. - Expresar oralmente de manera ordenada y clara cualquier tipo de información. - Utilizar las estructuras, normas ortográficas y gramaticales para escribir textos escritos. - Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto. Competencia digital: - Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información. Competencia sociocívica: - Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones. - Conocer y aplicar derechos y deberes en la escuela. Competencia cultural y artística: - Mostrar respeto hacia el patrimonio cultural. - Expresar sentimientos y emociones. Competencia aprender a aprender: - Identificar potencialidades personales como aprendiz. - Planificar los recursos y pasos necesarios a realizar. - Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje. Competencia iniciativa y sentido empresarial - Planificar y gestionar proyectos. - Actuar con responsabilidad social y sentido ético. Competencia espiritual: - Desarrollar la capacidad de conmovirse ante los logros de la humanidad.	Tarea 0: Rutina de pensamiento «¿Qué sé? ¿Qué me gustaría saber?». Toma de decisiones en equipo, lluvia de ideas o mapa mental, trabajo individual y cooperativo. Tarea 1: Estrategia de aplicación de las inteligencias múltiples «Puerta de entrada narrativa», trabajo individual y cooperativo. Tarea 2: Toma de decisiones en equipo, trabajo individual y cooperativo. Tarea 3: Lluvia de ideas, trabajo individual. Tarea 4: Cierre de la rutina «¿Qué sé? ¿Qué quiero saber? ¿Qué he aprendido?», autoevaluación, metacognición.

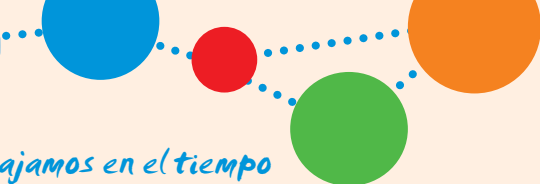
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO DEL PROYECTO
<p>Lengua Castellana y Literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar proyectos individuales o colectivos sobre diferentes temas del área. - Producir textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación. <p>Ciencias Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtener información concreta y relevante sobre hechos previamente delimitados, utilizando diferentes fuentes. - Realizar trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que supongan la búsqueda, selección y organización de textos de carácter histórico, mostrando habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo. - Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la historia para adquirir una perspectiva global de su evolución. <p>Valores sociales y cívicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar habilidades de escucha. - Emplear la asertividad. 	<p>Lengua Castellana y Literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presenta, por escrito, opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas. - Escribe, en diferentes soportes, textos propios de la vida cotidiana: diarios, cartas, correos electrónicos, etc. - Escribe textos usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad, enlazando enunciados en secuencias lineales cohesionadas y respetando normas gramaticales y ortográficas. <p>Ciencias Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Realiza trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, selección y organización de textos de carácter histórico. - Identifica y localiza en el tiempo y en el espacio los hechos fundamentales de la historia, describiendo las características fundamentales de cada uno de ellos. - Explica aspectos relacionados con la forma de vida y la organización social de las distintas épocas estudiadas. <p>Valores sociales y cívicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colabora en proyectos grupales escuchando activamente, demostrando interés por las otras personas y ayudando a que sigan motivadas para expresarse. - Expresa y defiende abierta y tranquilamente las propias ideas y opiniones. 	<ul style="list-style-type: none"> - «¿Qué sé? ¿Qué me gustaría saber?». - Lluvia de ideas o mapa mental inicial. - Descripción del contexto histórico (Tarea 1, actividad 3). - Cuadro de cambios sociales (Tarea 3, actividad 1). - Diana autoevaluativa. - Reflexión final. - Carta.
RECURSOS/ALIANZAS	MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Posibles alianzas: biblioteca y archivo histórico de la localidad, familias. - Recursos: material escolar y acceso a Internet. 	<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? 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué porcentaje de alumnos ha alcanzado los objetivos de aprendizaje de la unidad? - ¿Qué es lo que mejor ha funcionado en esta unidad? - ¿Qué cambiaría en el desarrollo de la unidad el próximo curso? ¿Por qué?

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES
Tarea 0: ¿QUÉ VAMOS A APRENDER?		
1	Lengua	Situación.
1	Valores	¿Qué sé? ¿Qué me gustaría saber?
1	Valores	Creación de equipo
2	Valores Lengua Ciencias Sociales	Toma de decisiones y planificación.
Tarea 1: NOS SITUAMOS EN EL LUGAR AL QUE VAMOS		
3	Lengua Ciencias Sociales Valores	Elección de obra. Razonamiento de la elección. Descripción del contexto histórico.
Tarea 2: HACEN HISTORIA		
4	Lengua Ciencias Sociales Valores	Elección del personaje. Entrevista. Reflexión.
Tarea 3: AVANZAMOS EN EL TIEMPO		
5	Ciencias Sociales Lengua Valores	Observación de cambios históricos. Selección de cambios según su aportación. Reflexión sobre las comodidades actuales y su uso. Descripción.
Tarea 4: ¿LO CONSEGUIMOS!		
6	Lengua	Descripción. Lista de preguntas. Diana y reflexión. La carta.



<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"> - Comprende la información relevante de un texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura inicial.
<ul style="list-style-type: none"> - Expresa abiertamente sus propias ideas y opiniones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mochila.
<ul style="list-style-type: none"> - Optimiza recursos personales apoyándose en las fortalezas. - Colabora en proyectos, optimizando recursos personales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades página 3.
<ul style="list-style-type: none"> - Gestiona el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. - Expresa abiertamente las propias ideas y opiniones. - Escribe textos organizando las ideas con claridad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre del equipo. - Lluvia de ideas o mapa mental. - Decisiones acordadas
<ul style="list-style-type: none"> - Presenta por escrito opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas. - Explica aspectos relacionados con la forma de vida y la organización social de las distintas épocas estudiadas. - Colabora en proyectos grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Obra elegida. - Respuesta a las preguntas. - Propuesta de posibilidades. - Ideas del grupo
<ul style="list-style-type: none"> - Busca, selecciona y organiza textos de carácter histórico. - Presenta, por escrito, opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas. - Escribe una entrevista usando el registro adecuado. - Explica aspectos de la forma de vida de las distintas épocas estudiadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuadro y personajes. - Elección final y razones. - Preguntas para la entrevista. - Cuadro «El mundo sin...».
<ul style="list-style-type: none"> - Presenta, por escrito, opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas. - Escribe textos usando el registro adecuado y, organizando las ideas con claridad. - Explica aspectos relacionados con la forma de vida y la organización social de las distintas épocas estudiadas. - Expresa abiertamente las propias ideas y opiniones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lluvia de ideas. - Cuadro de cambios. - Justificación final. - Explicación. - Cambios propuestos.
<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa la consecución de objetivos de aprendizaje. - Expresa por escrito opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas. - Escribe textos usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad, enlazando enunciados en secuencias lineales cohesionadas y respetando normas gramaticales y ortográficas. - Obtiene conclusiones, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y/o por escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descripción de su guion o mural. - Preguntas propuestas. - Diana completada. - Respuestas a las preguntas de reflexión. - Carta redactada.



¿Qué vamos a aprender?

¿Cómo pasa el tiempo?

¿Cómo nos organizamos para poder vivir juntos?

¿Qué cosas han ido cambiando con el tiempo?

Situación

Los hermanos Stephen Harris han creado lo que tantas veces se ha soñado en la ficción: ¡una máquina del tiempo!

El interés que han mostrado los alumnos del colegio por la historia y la ciencia ha movido a estos famosos hermanos científicos a proponer a la dirección del centro la posibilidad de que cuatro de vosotros seáis los que tripuléis la nave hacia el pasado. ¡Un viaje nunca antes emprendido! ¿Os atrevéis?

Vuestro profesor decidirá quiénes formaréis los grupos. Los alumnos elegidos para el viaje en el tiempo serán aquellos que demuestren más conocimientos de la época histórica a la que van a dirigirse, ya que deberán saber cómo adaptarse para vivir en ella durante una semana, así como identificar qué elementos e información relevante pueden traer para conocimiento de la comunidad científica.

Un último dato importante: la máquina de los hermanos Stephen Harris solo permite viajar entre las épocas:



Prehistoria

Edad Antigua (II milenio a. C.-476 d. C.)

Edad Media (476 d. C.-1492)

Edad Moderna (1492-1789)

- ✓ Entrevistaremos a personajes relevantes de la historia.
- ✓ Daremos vida a obras de arte del pasado.
- ✓ Tomaremos decisiones en equipo.
- ✓ Viajaremos en el tiempo. ¿Tienes una mochila adecuada? ¿Qué no puedes olvidar incluir en ella?



Antes de empezar... piensa individualmente

Sobre la historia, personajes históricos, hechos ocurridos a lo largo del tiempo...

ÉPOCA	QUÉ SÉ	QUÉ ME GUSTARÍA SABER
Prehistoria		
Edad Antigua (II milenio a. C.-476 d. C.)		
Edad Media (476 d.C.-1492)		
Edad Moderna (1492-1789)		

Si te eligieran, ¿qué meterías en tu mochila para el viaje?

.....

.....

.....

.....

¿Qué te gustaría visitar?

.....

.....

.....

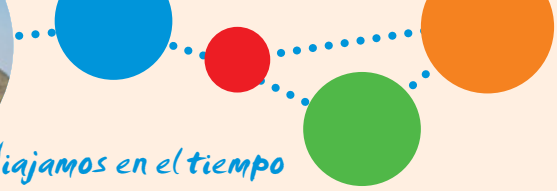
¿A quién te gustaría conocer?

.....

.....

.....





Aprendemos en equipo

Creamos equipo...



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

Four dashed green rounded rectangular boxes for writing names.

Escribe debajo de cada nombre una cualidad que tenga ese compañero:

Four dashed green rounded rectangular boxes for writing qualities.

Recoge sus opiniones previas:

	NOMBRE:	NOMBRE:	NOMBRE:	NOMBRE:
¿Qué piensa del proyecto?				
¿A qué lugar quiere ir?				
¿A qué época o periodo de la historia quiere viajar?				

Ahora pensad en vosotros, con vuestras cualidades y fortalezas. ¿Qué desafío tenéis como equipo? ¿Qué necesitáis para trabajar bien en equipo?

A large dashed green rounded rectangular box for writing a challenge and needs.



Tomamos decisiones juntos

¿A dónde viajamos? ¿Nos ponemos de acuerdo?

Puede que todos o casi todos hayáis expresado que queréis ir a una misma época, o puede que haya diferencia de opiniones. Antes de tomar una decisión es bueno pensar bien, así que...

Completa esta tabla:

ÉPOCA	CUÁNTOS QUIEREN IR	RAZONES IMPORTANTES PARA IR A ESA ÉPOCA
Prehistoria		
Edad Antigua (II milenio a. C.- 476 d. C.)		
Edad Media (476 d. C.-1492)		
Edad Moderna (1492-1789)		

Según los resultados, ¿adónde viajaríais?

.....

Ahora pensad en el equipo: quiénes sois, qué sabéis, cómo podéis acceder a mayor información, sobre qué temas podríais encontrar información relevante para que os elijan como representantes del colegio. ¿Os replanteáis la decisión tomada?

Anota aquí la decisión definitiva:

Viajaremos a:

.....

.....

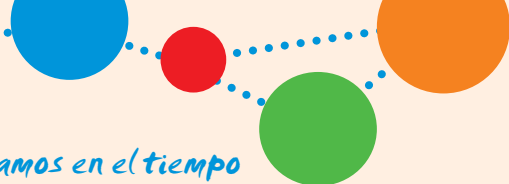
.....

.....





Viajamos en el tiempo



¿Preparados?

Buscad un nombre a vuestro equipo. Podéis inspiraros en los personajes de esa época, las situaciones o los lugares más característicos:

Haced una lluvia de ideas o elaborad un mapa mental sobre la época que queréis investigar.



Planificamos

¿Qué tenemos que hacer exactamente? ¿Dónde podemos buscar la información que necesitamos? ¿Cuánto nos llevará hacerlo todo? Es momento de planificar y repartir tareas.

Revisa lo que se ha pedido en el inicio del proyecto, lee en las páginas siguientes las actividades que se os van a pedir y elabora una lista con lo que crees que necesitaréis:

1.
2.
3.
4.
5.

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

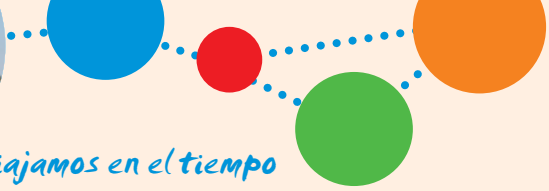


¿Trabajáis todos los miembros del equipo por igual? Aseguraos de que el reparto de tareas es adecuado.

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

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





Manos a la obra

Tarea 1: Nos situamos en el lugar al que vamos

● ● ● Actividad 1

Busca y elige una obra de arte que sea representativa de la época que estás investigando. Saca una copia en papel y pégala en este espacio:

Large dashed green box for pasting an artwork.



● ● ● Actividad 2

Contesta a estas preguntas sobre la obra de arte elegida:

1. ¿Te gusta la obra de arte? Razona tu respuesta

.....

2. ¿Qué ocurre en ella? Si no lo sabes, no te preocupes, y explica lo que tú crees que ves en ella.

.....

3. ¿Quién es el personaje central de la obra? ¿Por qué lo crees?

.....

4. ¿Qué crees que ocurrirá a continuación?

.....

5. ¿Hay algo en la obra que te recuerde a alguna otra historia que conozcas?

.....

6. ¿Qué título pondrías tú a esta obra de arte?

.....



● ● ● Actividad 3

Describe el contexto histórico de la época que has elegido, te pueden ayudar estas preguntas:

a. ¿Cuáles fueron los hechos más relevantes de esta época?

.....

b. ¿Cómo estaba organizada la sociedad?

.....

c. ¿Qué aspectos de la vida cotidiana, como vestimenta, comida, trabajos, etc., destacarías?

.....

.....

d. ¿Cómo ha contribuido esa época a nuestra sociedad actual?

.....

e. ¿Qué personaje elegirías como representante de esa época?

.....

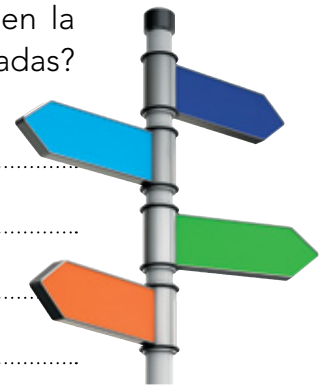
De todos los aspectos que has señalado, ¿cuáles puedes reconocer en la obra de arte elegida en la actividad 1? ¿Podrías buscar otras más adecuadas? Escribe aquí otras posibilidades que se te ocurran:

.....

.....

.....

.....



Compara tus ideas con las del equipo y decidid entre todos cuál puede ser la obra que mejor refleja el contexto histórico de esa época:

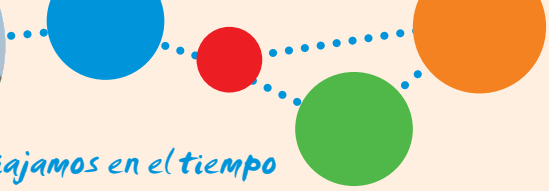
IDEAS DEL GRUPO

1.

2.

3.

4.



Manos a la obra

Tarea 2: Hacen historia

●●● Actividad 1

Investiga qué personajes fueron relevantes en la época histórica sobre la que estáis trabajando. ¿Quiénes son? ¿Qué hicieron?

PERSONAJE	¿QUIÉN ES?	¿QUÉ APORTÓ?
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

- a. Compara tu lista de personajes con las de tus compañeros de equipo. Revisad todos los personajes y aseguraos de que hay tantas mujeres como hombres, personajes políticos, científicos, artistas..., de modo que la lista sea lo más completa posible.
- b. ¿Añadirías ahora alguien más a tu selección? ¿Quién? ¿Por qué? Debes elegir al menos uno.



NOMBRE DEL PERSONAJE	
LO AÑADIRÍA PORQUE...	

- c. Ahora debéis centraros en uno de ellos para tratar de conocerlo más a fondo. ¿Cuál elegirías?

Escribe tus razones para tratar de convencer al resto de tu equipo:

Mi elección:

Estas son mis razones:

.....

.....

.....



Entrevista a...

¿Cuál ha sido la decisión final del equipo? ¿A quién os gustaría conocer más a fondo en vuestro viaje en el tiempo?

.....
.....

Una vez decidido, hay que preparar la entrevista que le haríais. ¿Qué le preguntaríais para conocerlo con mayor profundidad y aportar datos interesantes al mundo actual?

Elabora una lista con 5 preguntas que tú le harías:

.....

1.
2.
3.
4.
5.

.....

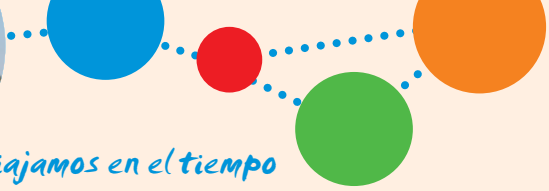
Ahora contrastad todas las preguntas del equipo y decidid cuáles son las 5 más interesantes. Apúntalas aquí:

.....

1.
2.
3.
4.
5.

¿Cómo sería el mundo actual sin las aportaciones del personaje elegido? Escribe tres diferencias importantes

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



Manos a la obra

Tarea 3: Avanzamos en el tiempo

●●● Actividad 1

Estamos en el siglo XXI y... ¿cómo ha cambiado la sociedad durante el tiempo transcurrido desde la época a la que habéis planeado viajar? Realiza una lluvia de ideas sobre todos aquellos aspectos que han cambiado:

<p>VIDA EN SOCIEDAD: organización, economía, política, cultura, comunicaciones, creencias...</p>	<p>VIDA EN FAMILIA: papel de la mujer, educación, vivienda, comidas, compras...</p>

Ahora clasifica las ideas obtenidas en el siguiente cuadro:



	CAMBIOS QUE HAN SERVIDO PARA MEJORAR	CAMBIOS QUE NO HAN APORTADO NADA
VIDA EN SOCIEDAD		
VIDA EN FAMILIA		

Justifica en no más de cuatro líneas por qué consideras que los cambios que has escrito han servido para mejorar la sociedad:

.....

.....

.....

.....



Nuestra contribución

●●● Actividad 2

En nuestras casas disfrutamos de muchas comodidades. ¿Has pensado alguna vez en aquellas cosas que más utilizamos? Completa el siguiente cuadro:

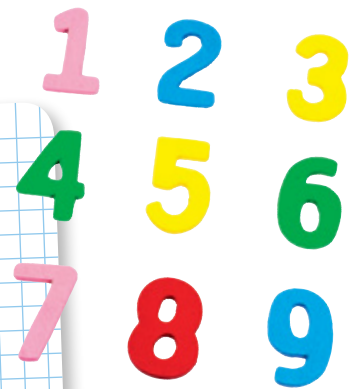
	NÚMERO DE VECES		NÚMERO DE VECES
Televisor		Nevera	
Colchón		Grifo	
Baño		Interruptor de la luz	

¿Cuál es el que más utilizas?

¿De cuál podrías prescindir?

¿Cuál crees que es imprescindible?

Piensa en la época que elegiste. ¿Cómo explicarías a un niño de tu edad las ventajas de usar lo que para ti es imprescindible?



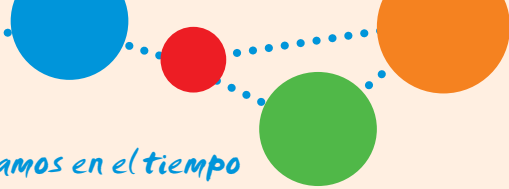
●●● Actividad 3

Si tuvieras un cargo de relevancia en la época que elegiste (rey, caballero, alcalde, presidente, etc.), ¿qué cambios harías en esa sociedad para el bien de todos en el futuro? Justifica tu respuesta con argumentos.

.....

.....

.....



¡Lo conseguimos!

1. ¿Cómo vais a contar al resto de la clase lo que habéis aprendido? Escribe un borrador del guion:

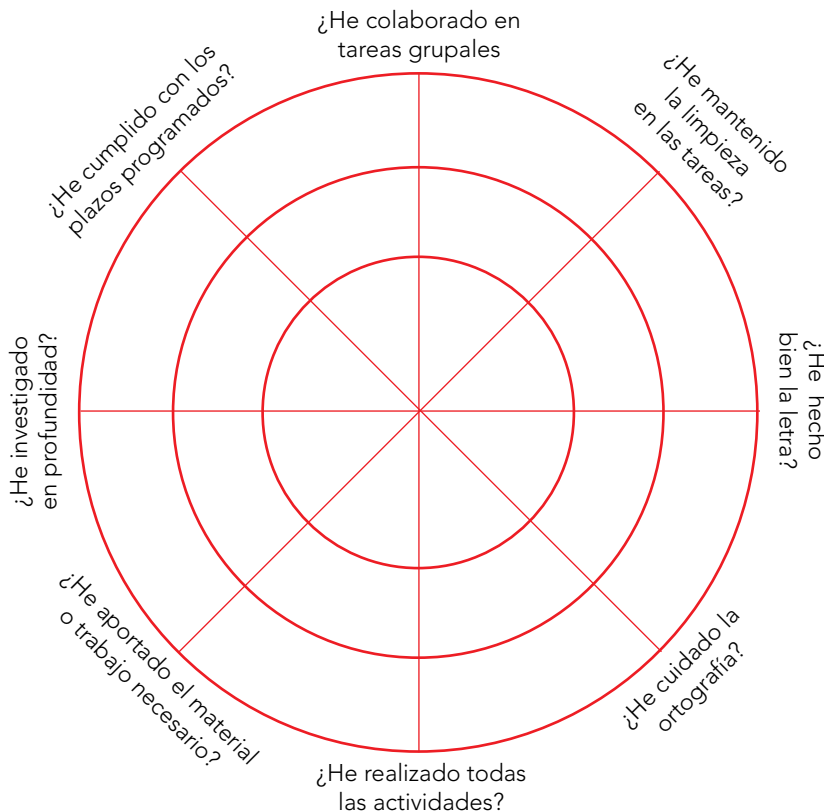
Blank lined writing area for a script draft.

Escribe las preguntas que harías al resto de compañeros sobre otras épocas históricas distintas a aquella sobre la que tu equipo ha trabajado:

-
-
-

2. Diana de autoevaluación.

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





3. Reflexión.

- ¿Qué he aprendido con estas tareas?

.....
.....

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

.....

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

.....

- Si pudiera volverlas a hacer, ¿qué cambiaría?

.....
.....



4. Para terminar.

Imagina que finalmente has sido elegido para hacer ese viaje y vas a tener la oportunidad de ver a tu personaje preferido de la época a la que vas a viajar, sea o no uno de los pensados o elegidos durante este proyecto. Escríbele y explícale qué has hecho en el proyecto, por qué vas a su época y pídele poder encontrarte con él o con ella y lo que esto supondría para ti. Aprovecha para comunicarle lo que sabemos de él o ella ahora, en nuestro tiempo, y por qué lo conocemos y estudiamos en el colegio.

Querido/a



Proyecto

2

Jugando ser dioses



No cabe duda de que los desafíos energéticos se encuentran entre los grandes retos de la humanidad en los años venideros. Ya lo está siendo. Este proyecto contribuye a aprendizajes profundos sobre energías renovables, su manejo sencillo y propuestas de búsqueda de alternativas que ayuden a la sostenibilidad de nuestro mundo.

De manera manipulativa y creativa, los niños experimentarán qué es la electricidad, aprenderán a transformar un tipo de energía en otra y descubrirán nuevas razones por las que contribuir al ahorro de energético.

Los alumnos se verán atraídos desde el comienzo del proyecto por el desafío final planteado: construir una máquina generadora de electricidad que no emitirá gases contaminantes y no necesita pilas ni enchufes.

Emprender y llegar a concretar los aprendizajes en productos como el planteado en este proyecto implica conocer adecuadamente el mundo en el que nos movemos. Por ello, analizaremos facturas de electricidad y gas del hogar, conoceremos qué es el Protocolo de Kioto y calcularemos la emisión de gases CO₂ que generamos en casa.

Antes de llegar al trabajo final de construcción de la máquina generadora, se llevarán a cabo en equipo varias experiencias sobre energía, electricidad y magnetismo. Las investigaciones previas y la anticipación de dificultades serán importantes para que todo en el proyecto salga bien.

Como en todos los proyectos, la determinación de responsabilidades, la adecuada secuenciación de tareas, la temporalización y la evaluación continua marcarán el progreso adecuado de los alumnos.

¿Funcionarán las máquinas creadas? ¿Colaboraremos con ello al cuidado del medioambiente? ¿Es posible hacer algo!



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.

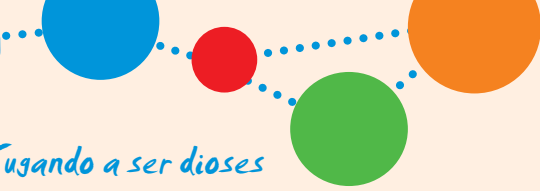
PROYECTO: JUGANDO A SER DIOSES		Temporalización: Número de horas/semanas Áreas implicadas: C. Naturales, Lengua, Matemáticas, E. Artística, Valores sociales y cívicos.	
HILOS CONDUCTORES: 1. ¿Qué es la electricidad? 2. ¿Por qué debemos contribuir al sostenimiento del planeta? 3. ¿Cómo podemos transformar un tipo de energía en otra?			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS		¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN?	
Ciencias de la Naturaleza: - Conocer las leyes básicas de la corriente eléctrica. - Experimentar con electricidad y magnetismo. Matemáticas: - Presentar informes sencillos sobre una investigación. - Usar la proporcionalidad directa en problemas cotidianos. Lengua Castellana y Literatura: - Utilizar diferentes tipologías de texto. - Practicar el diálogo y la exposición oral. - Utilizar los medios tecnológicos para obtener información. Educación artística: - Elaborar carteles con diferentes técnicas. Valores sociales y cívicos: - Valorar el uso responsable de las fuentes de energía del planeta.		Ciencias de la Naturaleza: - Efectos de la electricidad. - La relación entre electricidad y magnetismo. Matemáticas: - Proporcionalidad directa. Lengua Castellana y Literatura: - Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, diálogos, entrevistas y encuestas. Educación artística: - Imagen fija: el cartel. Valores sociales y cívicos: - El trabajo en grupos cooperativos. - La responsabilidad frente al consumo energético.	
¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?		TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	
Competencia matemática y científica: - Comprometerse con el uso responsable de los recursos naturales para promover un desarrollo sostenible. Competencia lingüística: - Respetar las normas de comunicación. Competencia digital: - Emplear distintas fuentes para buscar información. Competencia sociocívica: - Mostrar disponibilidad para la participación activa. Competencia cultural y artística: - Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético. Competencia aprender a aprender: - Identificar potencialidades personales. - Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre siguientes. - Evaluar la consecución de objetivos. Competencia iniciativa y sentido empresarial: - Asumir las responsabilidades encomendadas. - Mostrar iniciativa para promover acciones nuevas. Competencia espiritual: - Poseer una escala de valores.		Tarea 0: Rutina de pensamiento «Veo, pienso, me pregunto», trabajo individual, trabajo en grupo cooperativo, asignación de roles. Tarea 1: Investigación previa. Identificación de problemas y propuesta de soluciones. Tarea 2: Diseño del proyecto. Tarea 3: Identificación de debilidades y fortalezas. Tarea 4: Fichas de control de tareas, evaluación procesual, trabajo individual y grupal. Tarea 5: Metacognición. autoevaluación	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO DEL PROYECTO
<p>Matemáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los principios básicos de la electricidad y de la transmisión de la corriente eléctrica. - Planificar la construcción de objetos y aparatos con una finalidad previa, utilizando fuentes energéticas y materiales apropiados, realizando el trabajo individual y en equipo, y proporcionando información sobre las estrategias. - Realizar experiencias e investigaciones sencillas sobre la transmisión de la corriente eléctrica. - Usar porcentajes y proporcionalidad directa para resolver problemas cotidianos. <p>Lengua Castellana y Literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Producir textos coherentes con diferentes intenciones comunicativas, cuidando la ortografía y la presentación. - Buscar una mejora progresiva en el uso de la lengua, explorando cauces que desarrollen la sensibilidad, la creatividad y la estética. - Conocer los elementos de un cartel (imágenes y textos) así como las ideas básicas de composición y tipografía. 	<p>Matemáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica algunos efectos de la electricidad. - Pone ejemplos de materiales conductores y aislantes, explicando y argumentado. - Identifica los principios básicos que rigen la relación entre electricidad y magnetismo. - Construye un circuito eléctrico sencillo. - Realiza experiencias e investigaciones sencillas sobre la transmisión de la corriente eléctrica, planteando problemas, enunciando hipótesis, seleccionando el material necesario, extrayendo conclusiones y comunicando resultados. - Calcula porcentajes aplicando el operador decimal o fraccionario correspondiente. - Resuelve problemas de la vida cotidiana utilizando porcentajes y regla de tres. <p>Lengua Castellana y Literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribe, en diferentes soportes, textos propios del ámbito de la vida cotidiana: diarios, cartas, correos electrónicos, etc. - Escribe textos usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad y respetando las normas ortográficas. - Conoce los elementos de un cartel y compone carteles según las normas básicas de composición (legibilidad, orden, equilibrio). 	<ul style="list-style-type: none"> - «Veó, pienso, me pregunto». - «Nuestro consumo». - Hoja de proceso. - Ficha de soluciones. - Cartel final.
<p>RECURSOS/ALIANZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibles alianzas: asociación ecologista de la localidad, concejalía de medio ambiente de la localidad... - Recursos: material escolar, material reciclado, globos, imanes, clavos, cartón, cobre esmaltado, pilas de petaca, dinamos, motor de juguete, pinzas de cocodrilo, bombillas LED, acceso a Internet. 	<p>MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</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>AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué porcentaje de alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje de la unidad? - ¿Qué es lo que ha funcionado mejor en esta unidad? - ¿Qué cambiaría en el desarrollo de la unidad el próximo curso? ¿Por qué?

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES
Tarea 0: ¿QUÉ VAMOS A APRENDER?		
1	Lengua	Rutina de pensamiento.
1	Lengua Matemáticas	Análisis de facturas de luz y gas y cálculo de consumo eléctrico y emisión de CO ₂ Investigación sobre el Protocolo de Kioto.
1	Valores	Creación de equipo y reparto de tareas. Expresión de sentimientos
2	C. Naturales Lengua	Experimentación con electrostática y magnetismo. Reflexión.
2	C. Naturales Lengua	Experimentación con electroimanes y dinamos. Reflexión. Conclusión final.
Tarea 1: INGENIEROS DE MÁQUINAS ANTI CO₂		
3	Lengua	Investigación y decisión. Localización de dificultades y propuesta de soluciones.
Tarea 2: DISEÑAMOS Y DIBUJAMOS		
3	E. Artística	Diseño de generador.
Tarea 3: Y EL MODELO GANADOR ES...		
3	Valores C. Naturales	Análisis de fortalezas y debilidades. Toma de decisión en equipo y propuesta de mejoras.
3	Valores	Planificación.
Tarea 4: EN MARCHA		
4	Valores Lengua	Seguimiento de la planificación del proceso. Detección de problemas y propuesta de soluciones. Comprobación.
Tarea 5: ¡LO CONSEGUIMOS!		
5	Valores Lengua	Reconocimiento y expresión de emociones. Reconocimiento de su propio proceso de aprendizaje. Síntesis.
5	Lengua E. Artística.	Realización del cartel.
5	Lengua Valores	Evaluación del proyecto.

<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"> - Comprende mensajes orales y los analiza con sentido crítico. 	<ul style="list-style-type: none"> - «Veo, pienso, me pregunto».
<ul style="list-style-type: none"> - Calcula el consumo y la emisión de CO₂. - Comprueba si realiza un consumo energético responsable. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuadro de comprobación.
<ul style="list-style-type: none"> - Gestiona tiempos y fortalezas. - Expresa sus sentimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre del grupo. - Logotipo y eslogan.
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza experiencias sencillas sobre electrostática y magnetismo, extrayendo conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de reflexión. - Conclusión.
<ul style="list-style-type: none"> - Explica el funcionamiento de un electroimán y de una dinamo. - Extrae y expresa conclusiones de experiencias prácticas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas del proceso. - Ficha de reflexión. - Recuadro de conclusión
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la información relevante de un texto. - Propone soluciones consensuadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1 - Recuadro «Problemas estrella».
<ul style="list-style-type: none"> - Dibuja el diseño de su generador 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo del generador.
<ul style="list-style-type: none"> - Analiza las fortalezas y debilidades de una propuesta. - Acepta la decisión del equipo . 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha «Fortalezas y debilidades». - Recuadro de propuestas de mejora.
<ul style="list-style-type: none"> - Asume responsabilidades individuales para el trabajo de equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de necesidades. Cuadro de reparto de tareas.
<ul style="list-style-type: none"> - Participa de manera responsable en las actividades grupales. - Detecta problemas y propone soluciones. - Analiza los resultados del proceso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de proceso. - Ficha de soluciones. - Cuadro de análisis.
<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce y expresa sus emociones - Reconoce su propio proceso de aprendizaje. - Sintetiza la información en una frase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1 - Actividad 2 - Eslogan.
<ul style="list-style-type: none"> - Compone carteles con todos los elementos del aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartel.
<ul style="list-style-type: none"> - Coevalúa la consecución de objetivos de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica evaluativa.



¿Qué vamos a aprender?

¿Qué es la electricidad?

¿Por qué debemos contribuir al sostenimiento del planeta?

¿Cómo podemos transformar un tipo de energía en otra?



Situación

Os invitamos a colaborar en el gran proyecto de «Salvar el mundo», buscando alternativas a un modelo energético actual que, como probablemente ya sepas, no es sostenible. Para ello vamos a analizar los grandes problemas del planeta, de quién es la responsabilidad y cuáles son las consecuencias.

Con la orientación de vuestro profesor, buscad un vídeo en Internet que trate sobre los problemas medioambientales que sufre nuestro planeta a causa de nuestro consumo de energía. Después de que lo hayáis visto, escribid individualmente:

Tres ideas sobre lo que has visto

.....

Dos pensamientos que te hayan surgido

.....

.....

Una pregunta que te haces

.....

Tu profesor te asignará un equipo y juntos vais a «jugar a ser dioses», construyendo una máquina generadora de electricidad sin emisión de CO2 ¡sin pilas ni enchufes! ¿Te apuntas?

- Sabremos si somos «ciudadanos Kioto».
- Descubriremos qué podemos hacer cada uno de nosotros.
- Construiremos una máquina generadora de electricidad limpia.





Antes de empezar... piensa individualmente

Sobre nuestro consumo de electricidad y de gas

Vamos a estudiar las facturas de gas y electricidad que habéis pedido previamente a vuestros padres. Busca en las facturas el apartado de energía consumida y anota el dato que aparece en el total de kWh que habéis consumido en casa.

El consumo de kWh mensual de electricidad de mi casa es:	
El consumo de kWh mensual de gas de mi casa es:	



Busca información sobre el Protocolo de Kioto y responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué es el Protocolo de Kioto?

.....

- ¿Qué pretende conseguir?.....

.....

¿Eres ciudadano Kioto? Para averiguarlo, sigue estos pasos:

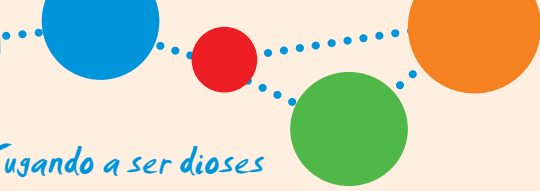
1. Divide el consumo de gas y electricidad entre el número de miembros de la familia.
2. Multiplica por 12 para saber el consumo anual de cada uno.
3. Con la calculadora de CO₂ del enlace http://www.uncuma.coop/guiaconsumaresponsable/seccion3_3calculadora.html calcula la emisión que tú produces.

Para hacerlo, escribe en las dos primeras casillas los kWh de electricidad y los kWh de gas anuales que has calculado. Luego pulsa el botón de calcular que aparece al final de la página. Apunta el total CO₂ anual emitido en casa en kilos.

4. Lo que emitimos en casa es aproximadamente el 25% que emite cada ciudadano, por lo que si queremos saber lo que emitimos de una forma más real, podemos multiplicar nuestro gasto total anual por 4. Escribe el resultado en el primer recuadro. Posteriormente pasa a toneladas el resultado obtenido.

Total CO₂x4 kilos Total CO₂x4 toneladas

5. Redacta un texto explicando si la emisión de tu familia cumple el protocolo de Kioto. Según la página <http://www.consumoresponsable.org/actua/clima>, el consumo permitido por ciudadano en España desde la entrada en vigor del protocolo de Kioto es de 7 toneladas.



Aprendemos en equipo

Creamos equipo...

Escribe en la siguiente tabla el nombre de los miembros de tu equipo, la cualidad más destacable que puede aportar al grupo y el rol que le ha asignado el profesor.



NOMBRE	CUALIDAD	ROL

¿Cómo os sentís? Hablad sobre vuestros sentimientos y emociones en el equipo. Después, escribe los sentimientos del grupo antes de empezar el proyecto de construir un generador.

.....

.....

.....




.....


.....

.....

.....

.....



Tomamos decisiones juntos

¿Nos comprometemos con el equipo?

Redacta las misiones que te comprometes a cumplir al asumir el rol que te ha sido asignado y firma al final:



Rol:

Me comprometo a:

.....

.....

Firma:

.....

Antes de emprender la gran misión que tenéis encomendada, tenéis que tomar entre todos tres dediciones: el nombre del equipo, el logotipo y el eslogan. Tenéis que sentirnos identificados con ellos.

Nombre del grupo:

.....

Logotipo:

.....



Eslogan del grupo:

.....



¿Preparados?

Vamos a experimentar juntos con la electricidad y el magnetismo. ¿Nos electrizamos?

Necesitáis un globo y una sudadera de lana o nylon.

Primero, inflad el globo y hacedle un nudo. Pegadlo al cabello de algún miembro del equipo y observad qué ocurre.

Después, coged el globo y frotadlo enérgicamente contra la sudadera o contra el cabello. Dejad pegado el globo al pelo un tiempo y observad lo que ocurre.

Anotad en esta ficha de trabajo:

¿Qué habéis observado antes de frotar el globo?	
¿Qué ha ocurrido después de frotar el globo?	
¿A qué conclusión llegáis?	

Para el segundo experimento necesitáis dos imanes, un clavo, un cartón, un lápiz y unas tijeras.

1. Acerca uno de los imanes al resto de los objetos y marcad con una **X** los objetos que son atraídos por el imán.

OBJETOS	Clavo	Cartón	Lápiz	Tijeras	Otro imán
Atraídos por el imán					

2. ¿A qué conclusión llegáis?

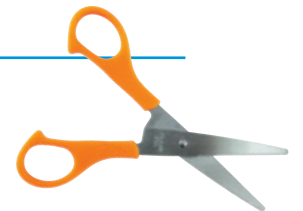
.....

.....

.....

.....

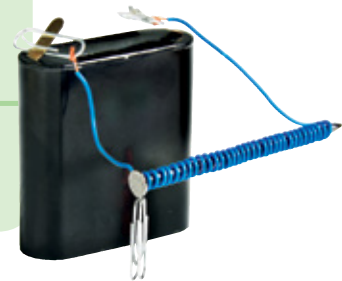
.....





El tercer experimento es la construcción de un dispositivo llamado electroimán. Necesitáis un clavo largo, cobre esmaltado, una pila de petaca de 4,5 V y clips. Observa qué ocurre si acercas los clips cuando la pila no está conectada y anótalo en la ficha. Después, conecta los cables a la pila y observa lo que pasa.

¿Qué ha ocurrido con los clips cuando la pila no estaba conectada?	
¿Qué ha ocurrido con los clips cuando has conectado la pila?	
¿Por qué crees que ocurre?	
¿Qué relación encuentras el segundo experimento?	



Este es el último experimento antes de construir el generador. Observa las fotografías con atención y contesta:

a. ¿Qué ocurre si damos vueltas a la dinamo de una bici o de una linterna?

.....

b. ¿Qué hay que hacer para conseguirlo?

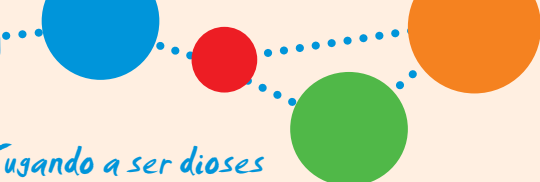
.....

c. ¿Por qué crees que ocurre?

.....

d. ¿Cómo se puede generar corriente eléctrica a partir del magnetismo? Redacta tu conclusión. Para ello, bázate en los cuatro experimentos y en información complementaria que puedes buscar en Internet.





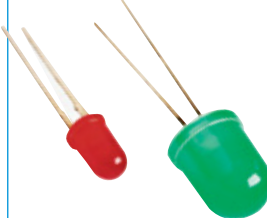




Manos a la obra

Tarea 1: Ingenieros de máquinas antiCO₂

●●● Actividad 1

¡Investigamos antes de decidir! Para diseñar la máquina de CO₂ tenéis que tener en cuenta lo siguiente:

MOTOR	PINZAS COCODRILO	LED	VENTILADOR ORDENADOR	ASPAS CASERAS (CON CD)
				

- a. Disponer de estos materiales: un motor, por ejemplo, de un juguete; cables, a ser posible con pinzas de cocodrilo, LED, las aspas de un ventilador que pueden ser de un ordenador viejo u otro electrodoméstico, aunque, si quieres, puedes construirlo tú con elementos reciclados.
- b. Cumplir estas condiciones: La máquina debe funcionar con el viento, que puede simularse con el aire de un secador de pelo. Podéis unir las piezas como queráis, teniendo en cuenta que debéis conseguir mover el eje del motor con el ventilador o las aspas caseras.

Antes de tomar decisiones, investigad dinamos que ya existan, como dinamos caseras en vídeos de Internet, para que os den ideas. Después de analizar cada modelo, responded en equipo:

¿Qué has aprendido?

.....

¿Te sirve el ejemplo para tu generador?

.....

¿Qué ideas destacarías como más relevantes?

.....

.....

.....



Actividad 2

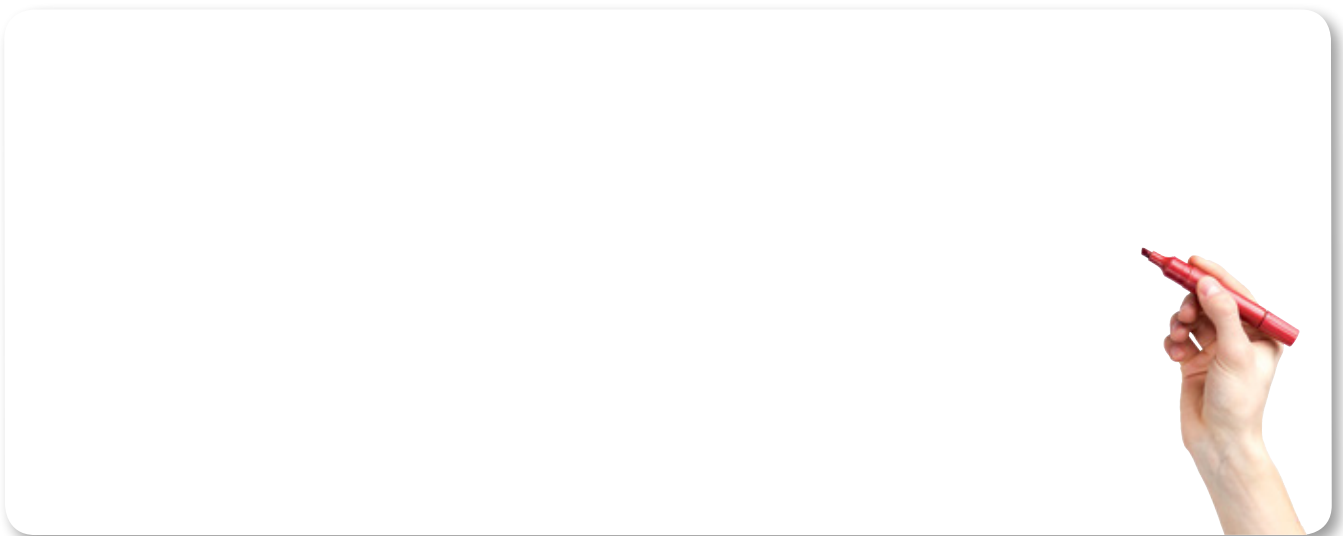
¿Problemas estrella? Escribid el listado de las dificultades más importantes y proponed una solución para cada una.

DIFICULTAD...	SOLUCIÓN...

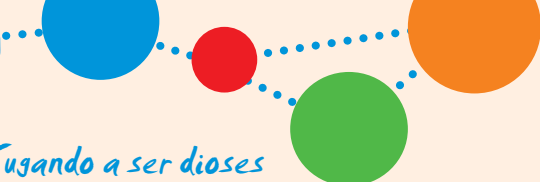
Tarea 2: Diseñamos y dibujamos

Diseña tu propuesta de generador teniendo en cuenta los materiales necesarios y las condiciones que debe cumplir.

Detalla con dibujos y palabras cómo unirás las piezas y cómo conseguirás que el eje del motor sea movido por las aspas del ventilador.



Pon un nombre a tu modelo:



Manos a la obra

Tarea 3: Y el modelo ganador es...

●●● Actividad 1

Decidid en equipo cuál es el mejor modelo, después de analizar las fortalezas y debilidades de los diseños propuestos por cada miembro. Ve completando la siguiente tabla.

NOMBRE MODELO	FORTALEZAS	DEBILIDADES

Elegid el modelo definitivo que habéis decidido construir, añadiendo en el mismo los cambios necesarios para corregir las debilidades y conseguir que funcione.

Elegimos el modelo

.....



Haremos los cambios siguientes:

.....

.....

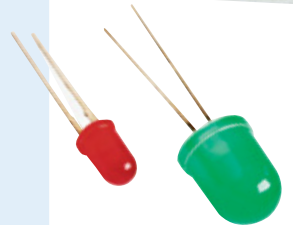
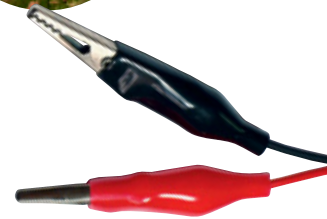
.....



●●● Actividad 2

Un buen equipo necesita una buena planificación, así que tenéis que determinar todos los materiales y herramientas que necesitáis y quiénes se encargarán de traerlos. No olvides pensar en lo que necesitáis para unir y fijar piezas.

Materiales y herramientas	Responsable



Ahora determinad las tareas que vais a realizar de forma secuenciada y el responsable de llevar a cabo cada una. ¡Tened en cuenta que hay muchas tareas en la construcción de las partes del generador que se pueden hacer de forma simultánea para luego unir las!

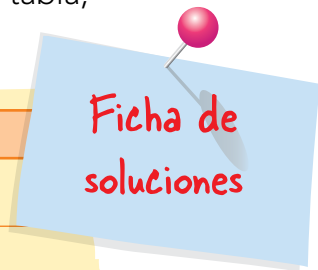
TAREAS	RESPONSABLE
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



●●● Actividad 2

Ve anotando las dificultades, dudas y problemas que os vayan surgiendo y las soluciones que vais dando en el grupo. Si necesitáis más filas en la tabla, añadélas o continúa escribiendo en tu cuaderno.

PROBLEMAS	SOLUCIONES



●●● Actividad 3

Completa en la tabla si el generador ha funcionado o no; las causas que os han llevado a conseguirlo o no conseguirlo, y qué podéis hacer para solucionarlo.

SI

Lo más acertado

.....

NO

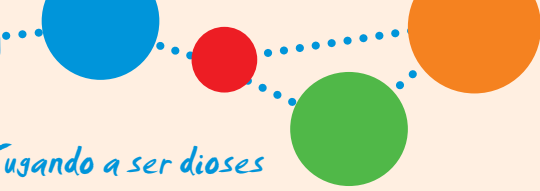
El posible problema

.....

LA POSIBLE SOLUCIÓN

.....

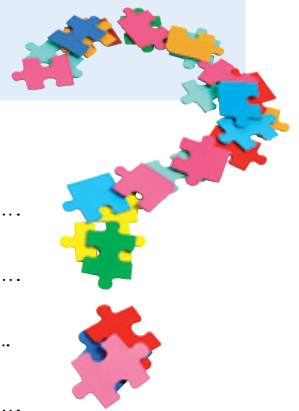
.....



¡Lo conseguimos!

1. Rellenad este cuadro. Si no recordáis bien las emociones que tuvisteis antes de empezar el proyecto, podéis mirar lo que contestasteis al comenzar.

Emociones al iniciar	Emociones al terminar



2. Reflexión.

- ¿Qué he hecho en este proyecto?
- ¿Cuáles han sido los pasos seguidos?
- ¿Qué he aprendido?
- ¿Qué es lo que necesito aclarar para entenderlo mejor?
- ¿Con qué frase tipo eslogan resumirías el aprendizaje logrado? Escríbelo con letras creativas.



3. Elaborad sobre una cartulina un cartel para compartir con el resto de la clase vuestra experiencia de aprendizaje. En él tienen que aparecer los siguientes elementos:

- Nombre del grupo y componentes con sus cargos y logo.
- Nombre del modelo de generador elegido.
- Diseño de vuestro generador.
- Principales emociones al iniciar y al terminar.
- Resumen de la reflexión.
- Eslogan de aprendizaje.
- ¿Funcionó? Si no lo hizo, ¿por qué fue?

4. Autoevaluación

Valorad en equipo cómo habéis cumplido vuestros desempeños.

CATEGORÍA	EXCELENTE 4	BIEN 3	SUFICIENTE 2	DEFICIENTE 1	PUNTOS
Implicación de todos los componentes del equipo					
Responsabilidad compartida					
Cumplimiento del cargo					
Realización de cálculos previos					
Calidad del trabajo					
Resolución de problemas					
Funcionamiento del generador					
Calidad de la redacción de las conclusiones					
Presentación del cartel					
TOTAL PUNTOS					



Superhéroes de incógnito



La apuesta por la transformación ética y social de nuestros proyectos tiene especial reflejo en el que ahora presentamos: un acercamiento pedagógico a la discapacidad y a la diversidad. ¿Qué podemos aprender de las diferencias? ¿Cómo ponerse en la piel de alguien cuyas necesidades no son atendidas socialmente y encuentra obstáculos en muchas partes? ¿Qué podemos hacer para eliminar barreras?

El proyecto promueve la observación minuciosa de lo que nos rodea y la búsqueda de soluciones concretas, de manera que los niños no generen sentimiento de indefensión, de que no se puede hacer nada por colaborar y transformar poco a poco la realidad: ¿Cómo son las casas, las calles de la ciudad, los medios de transporte? ¿Cómo están diseñados? ¿Se han tenido en cuenta las necesidades especiales? Hemos avanzado mucho, pero aún puede hacerse mucho más.

Para ello profundizaremos en una discapacidad concreta y en la realidad más cercana: nuestro colegio y sus alrededores. Elegir diferentes discapacidades y posibilidades de solución ante las dificultades encontradas permitirá tener una visión más amplia de la riqueza del mundo al que nos acercamos y crecer en creatividad.

Provocaremos el trabajo en equipo, la generación de ideas, la selección de soluciones, la investigación crítica, el emprendimiento de acciones concretas, el contraste de fuentes, la redacción de informes... El proyecto también invita a conocer vidas concretas que muestran los logros y las enormes posibilidades de las personas con discapacidad.

¿Podrán convertirse en realidad vuestras propuestas? Si las habéis planteado bien, es muy probable. No olvidéis mandar al ayuntamiento o a la junta municipal de distrito el informe que redactéis.



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:
SUPERHÉROES DE INCÓGNITO**

Temporalización:
Número de horas/semanas:
Áreas implicadas: Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua, Matemáticas, Educación Física, Valores sociales y cívicos.

HILOS CONDUCTORES:

1. ¿Qué es discapacidad?
2. ¿Por qué influye una discapacidad en la vida de una persona?
3. ¿Qué aprendemos de las diferencias?

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Ciencias Naturales:**
- Comprender el funcionamiento del cuerpo humano a partir de sus posibles alteraciones.
- Ciencias Sociales:**
- Observar las barreras arquitectónicas del entorno.
- Lengua Castellana y Literatura:**
- Desarrollar diferentes tipologías de texto.
 - Practicar el diálogo y la exposición oral.
 - Elaborar informes a partir de un estudio previo.
 - Usar medios tecnológicos para obtener información.
- Matemáticas:**
- Utilizar el eje cartesiano en situaciones cotidianas.
 - Representar el espacio con escalas y gráficas.
- Educación Física:**
- Valorar el cuerpo como medio de relación con el entorno.
- Valores sociales y cívicos:**
- Participar responsablemente en actividades grupales.
 - Desarrollar valores como la empatía y el altruismo.

¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN?

- Ciencias Naturales:**
- El cuerpo humano y su funcionamiento.
 - Anatomía y fisiología. Aparatos y sistemas.
- Ciencias Sociales:**
- Recogida de información de diferentes fuentes.
- Lengua Castellana y Literatura:**
- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades.
- Matemáticas:**
- Aumentos y disminuciones porcentuales.
 - Proporcionalidad directa.
 - Sistema de coordenadas cartesianas.
 - Escalas y gráficas sencillas.
- Educación Física:**
- Equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas.
 - Valoración y aceptación de toda realidad corporal.
- Valores sociales y cívicos:**
- La empatía. El altruismo.

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?

- Competencia matemática, en ciencias y tecnología:**
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano.
 - Aplicar los conocimientos matemáticos para la resolución de problemas en contextos reales.
- Competencia lingüística:**
- Expresar oralmente todo tipo de información.
 - Producir textos escritos para usar en situaciones cotidianas.
- Competencia digital:**
- Usar distintas fuentes para buscar información.
 - Elaborar información propia derivada de la obtenida.
- Competencia social y cívica:**
- Concebir una escala de valores propia.
 - Evidenciar preocupación por los más desfavorecidos.
- Competencia cultural y artística:**
- Elaborar presentaciones con sentido estético.
- Competencia aprender a aprender:**
- Desarrollar estrategias que favorezcan el aprendizaje.
 - Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.
- Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:**
- Gestionar el trabajo coordinando tareas y tiempos.
 - Optimizar los recursos personales.
- Competencia espiritual:**
- Conmoverse ante la vida y los logros de la humanidad.

TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Tarea 0:** Rutina de pensamiento «3-2-1 Puente», lluvia de ideas, trabajo en grupo cooperativo.
- Tarea 1:** Destreza de pensamiento «Compara y contrasta», trabajo individual y cooperativo.
- Tarea 2:** Metacognición, trabajo individual y cooperativo.
- Tarea 3:** Rutina de pensamiento «¿Qué ves? ¿Qué te hace decir eso?», técnica Jigsaw.
- Tarea 4:** Rutina de pensamiento «3-2-1 Puente», autoevaluación, metacognición.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO DEL PROYECTO
<p>Ciencias Naturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el funcionamiento del cuerpo humano en sus distintos niveles. - Relacionar determinadas prácticas de vida con el adecuado funcionamiento del cuerpo, adoptando estilos de vida saludables. <p>Ciencias Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtener información concreta y relevante sobre hechos previamente delimitados. - Realizar trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal. <p>Lengua Castellana y Literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar proyectos individuales y colectivos. - Favorecer con recursos lingüísticos la formación de un pensamiento crítico que impida discriminaciones y prejuicios. <p>Matemáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana. - Iniciarse en el uso de los porcentajes y la proporcionalidad directa para resolver problemas de la vida cotidiana. - Reconocer y representar los ejes de coordenadas en un plano. <p>Educación Física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolver retos tácticos elementales propios de situaciones motrices individuales. - Valorar y respetar la realidad corporal propia y la de los demás, <p>Valores sociales y cívicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Razonar las consecuencias de los prejuicios sociales. 	<p>Ciencias Naturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica, describe y explica las principales características de los aparatos respiratorio, digestivo, locomotor, circulatorio y excretor. - Reconoce estilos de vida saludables. <p>Ciencias Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Busca, selecciona y organiza información relevante, obtiene conclusiones y reflexiona y comunica el proceso seguido. <p>Lengua Castellana y Literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presenta un informe de forma ordenada y clara en distintos soportes. - Expresa por escrito opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas. <p>Matemáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Practica el método científico. - Planifica el proceso de trabajo - Resuelve problemas de la vida cotidiana utilizando porcentajes y regla de tres. - Realiza escalas y gráficas sencillas. <p>Educación Física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza estrategias sencillas para resolver retos y situaciones motoras de carácter individual, adecuándose al entorno. - Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz. <p>Valores sociales y cívicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Detecta y enjuicia críticamente prejuicios sociales en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plano de la zona. - Tabla individual de soluciones (actividad 3 de tarea 2). - 3-2-1 Punteo (inicial y final). - Diana autoevaluativa. - Reflexión final. - Informe.
RECURSOS/ALIANZAS	MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Posibles alianzas: asociación de discapacitados de la localidad, ONCE, Concejalía de salud o bienestar social de la localidad, policía local, familiares con alguna discapacidad, etc. - Recursos: material escolar, diccionario, acceso a Internet. 	<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? 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué porcentaje de alumnos ha alcanzado los objetivos de aprendizaje de la unidad? - ¿Qué es lo que mejor ha funcionado en esta unidad? - ¿Qué cambiaría en el desarrollo de la unidad el próximo curso? ¿Por qué?

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES
Tarea 0: ¿QUÉ VAMOS A APRENDER?		
1	Lengua	Situación.
1	Lengua Ciencias Naturales	Reflexión individual. 3-2-1 Puente.
2	Valores Ciencias Sociales Lengua	Creación de equipo. Toma de decisiones y planificación.
Tarea 1: DIS... ¿QUÉ?		
3	Lengua	Búsqueda de información individual: definiciones de discapacidad.
3	Lengua Ciencias Sociales	Compara y contrasta definiciones. Definición de discapacidad (grupal).
3	Matemáticas	Labor de investigación sobre discapacidades.
3	Ciencias Sociales	Accesibilidad.
Tarea 2: PONTE EN SU LUGAR		
4	Educación Física Ciencias Sociales Valores Matemáticas	Simulación de discapacidad y exploración del entorno. Realización de plano.
4	Lengua Ciencias Sociales	Generación de soluciones (individual). Elección de soluciones (grupal).
Tarea 3: SUPERPODERES		
5	Lengua Valores Ciencias Sociales	Trabajo sobre citas de entrevistas. Personajes y sus enseñanzas.
Tarea 4: ¡LO CONSEGUIMOS!		
6	Lengua Educación Física Ciencias Naturales	Sonsoles y Eshali. 3-2-1- Puente.
6	Lengua Valores	Diana y reflexión. El informe.

<p>¿QUÉ VOY A EVALUAR? ¿QUÉ VOY A OBSERVAR?</p>	<p>¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? HERRAMIENTAS/ EVIDENCIAS PARA EL PORTFOLIO</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la información relevante de un texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura inicial.
<ul style="list-style-type: none"> - Expresa por escrito opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas. - Valora el cuerpo como medio de relación con el entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad «¿Qué te hace pensar». - Ficha.
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la empatía y la inteligencia intrapersonal. - Gestiona el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. - Optimiza recursos personales apoyándose en las fortalezas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre del equipo. - Lluvia de ideas. - Tabla de planificación.
<ul style="list-style-type: none"> - Emplea distintas fuentes para la búsqueda de información. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades 1 y 2
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la información relevante de un texto. - Desarrolla el pensamiento crítico. - Busca, selecciona, organiza y comunica información oralmente y por escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades 3 y 4
<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona los conceptos de porcentaje y el grado de discapacidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 5
<ul style="list-style-type: none"> - Observa las barreras arquitectónicas del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 6
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la empatía. - Utiliza estrategias sencillas para resolver situaciones motoras. - Observa las barreras arquitectónicas del entorno. - Conecta conocimientos matemáticos y realidad para resolver problemas. - Reconoce ejes de coordenadas en un plano. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1 (Cuadro). - Plano.
<ul style="list-style-type: none"> - Expresa por escrito opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas. - Gestiona el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Generación y elección de soluciones.
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la información relevante de un texto. - Detecta los prejuicios sociales y expresa conclusiones. - Produce textos de diversa complejidad. - Valora los logros de las personas con discapacidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1 - Resumen de las investigaciones.
<ul style="list-style-type: none"> - Evidencia preocupación por los más desfavorecidos. - Valora el cuerpo como medio de relación con el entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades 1 y 2
<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa y argumenta la consecución de objetivos de aprendizaje. - Presenta un informe claro y ordenado, en soporte papel y digital, siguiendo un plan de trabajo y expresando conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diana de autoevaluación completada. - Guion del informe. - Redacción de informe.



¿Qué vamos a aprender?

¿Qué es discapacidad?

¿Por qué influye una discapacidad en la vida de una persona?

¿Qué aprendemos de las diferencias?



Situación

Nuestro colegio ha decidido apostar por la educación inclusiva para el próximo curso, con lo que espera recibir muchos nuevos alumnos que presenten alguna discapacidad.

El problema es que el edificio y sus alrededores no han sido diseñados teniendo esto en cuenta, por lo que la dirección está convencida de que existen barreras de accesibilidad en las instalaciones del centro que hay que solventar. También necesita saber qué facilidades de accesibilidad existen en la zona.

Como están muy ocupados preparando todos los documentos que les ha pedido la Consejería de Educación, nos han pedido ayuda: necesitan que nos encargemos de redactar un informe lo más detallado posible sobre la accesibilidad del colegio y alrededores para personas con diversas discapacidades.

La forma en la que vamos a desarrollar nuestro trabajo se explica a lo largo de todo el proyecto, pero lo primero que hay que hacer es formar grupos, cada uno de los cuales representará una discapacidad.

Cada grupo trabajará para elaborar un informe que expondrá al resto de la clase y posteriormente se entregarán todos los informes elaborados por los grupos de la clase a la dirección del colegio y, si es posible, al Ayuntamiento o a la Junta Municipal de Distrito.

- ✓ Profundizaremos en los conceptos de discapacidad y accesibilidad.
- ✓ Trataremos la influencia de los factores ambientales en la discapacidad.
- ✓ Realizaremos una simulación con el fin de realizar un informe.
- ✓ Conoceremos historias reales de personas con discapacidad para obtener enseñanzas de las mismas.



Antes de empezar... piensa individualmente

Lee esta frase:

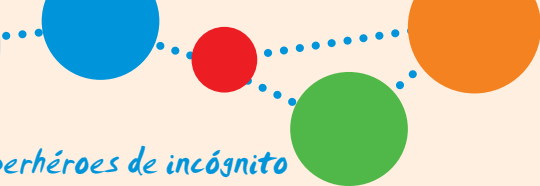
Los ciudadanos del siglo XXI debemos prestar atención a la persona y no a la discapacidad, y ser conscientes que todo el mundo está, en algún momento, discapacitado.

- ¿Qué te hace pensar?
-
-
-

3-2-1... ¡Puente!

- Escribe tres ideas que tengas sobre discapacidad:
 1.
 2.
 3.
- Ahora escribe dos preguntas que te surjan sobre discapacidad:
 1.
 2.
- Por último, dibuja una imagen que te sugiera el término disCAPACIDAD:





Aprendemos en equipo

Creamos equipo...

Antes de formar los grupos, debéis hacer un pequeño debate sobre discapacidad, durante el cual explicaréis qué tipos de discapacidades conocéis. Elegid a algún compañero para que actúe de moderador, quien, además, irá anotando en la pizarra las discapacidades que vayan apareciendo.

Terminado el debate, organizaos en grupos de tres alumnos. Cada grupo tendrá asociada una discapacidad de las que el moderador haya anotado (tiene que haber tantas discapacidades como grupos).

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

Three dashed green ovals for writing names.

Escribe debajo de cada nombre una cualidad que tenga ese compañero:

Three dashed red rectangles for writing qualities.

Recoge vuestras opiniones previas:

NOMBRE			
¿Qué piensa del proyecto?			
¿Qué discapacidad quiere tratar?			

Ahora pensad en vosotros, con vuestras cualidades y fortalezas. ¿Qué desafío tenéis como equipo? ¿Qué necesitáis para trabajar bien en equipo?

A large blue dotted shape containing four horizontal dotted lines for writing.





Tomamos decisiones juntos

¿Qué discapacidad trabajamos? ¿Nos ponemos de acuerdo?

Puede que los tres o al menos dos hayáis expresado que queréis tratar la misma discapacidad, o puede que cada uno quiera trabajar sobre una distinta. Antes de tomar una decisión es bueno pensar bien, ya que tenéis que elegir solamente una.

Como solo puede haber un grupo por discapacidad, en caso de falta de consenso, será el profesor quien establezca qué discapacidad corresponderá estudiar a cada grupo.

Completa esta tabla; te ayudará a poner en orden tus ideas:



DISCAPACIDAD	CUÁNTOS QUIEREN TRATARLA	MOTIVOS PARA ELEGIRLA	RAZONES PARA NO ELEGIRLA

Según lo aportado, ¿qué discapacidad querríais tratar?

Ahora pensad en el equipo, quiénes sois, qué sabéis, cómo podéis acceder a mayor información... ¿Os replanteáis la decisión tomada? Sí No

Anota aquí la decisión definitiva

Solicitaremos tratar la discapacidad:

.....

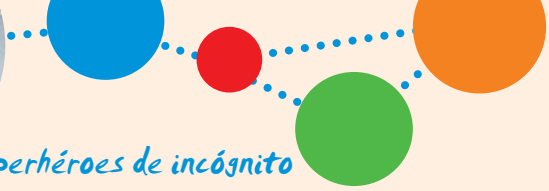
porque:

.....

.....

.....

.....

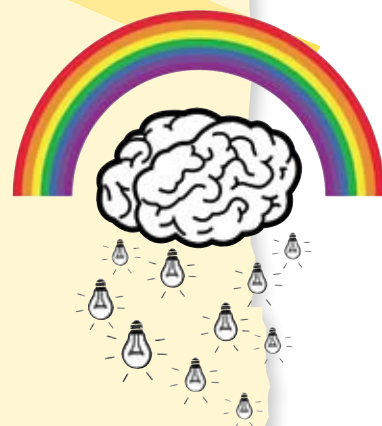
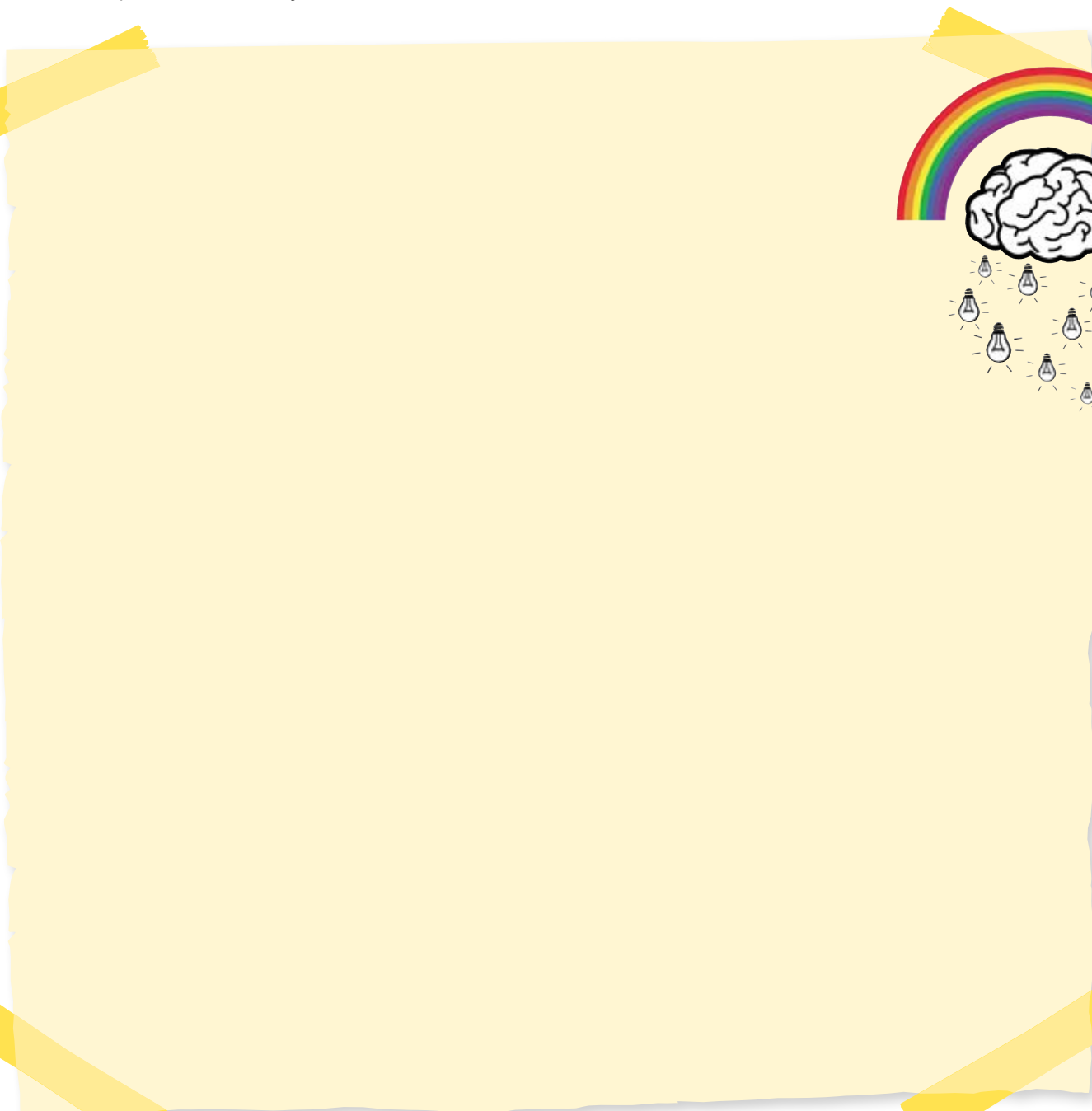


¿Preparados?

Buscad un nombre para vuestro equipo. Podéis elegir el de una personalidad que presente la discapacidad que vais a tratar o el nombre de una ONG o fundación que ayude a las personas con esa discapacidad:



Haced una lluvia de ideas con todo aquello que sepáis de la discapacidad sobre la que vais a trabajar:





Planificamos

¿Qué tenemos que hacer exactamente? ¿Dónde podemos buscar la información que necesitamos? ¿Cuánto nos llevará hacerlo todo? Es momento de planificar.

Revisa lo que se os pide en el inicio del proyecto, lee las actividades de las páginas siguientes y elabora una lista con lo que necesitaréis:



1.
2.
3.
4.
5.

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

¿Trabajáis todos los miembros del equipo por igual? Aseguraos de que el reparto de tareas sea adecuado.

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

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





Manos a la obra

Tarea 1: Dis... ¿qué?

● ● ● Actividad 1

Busca la definición de «discapacitado, da» que aparece en el Diccionario de la Real Academia Española. Escríbela:

.....

.....

.....

● ● ● Actividad 2

Busca en la página web de la Organización Mundial de la Salud www.who.int/mediacentre/factsheets/fs352/es/ la definición de discapacidad y el porcentaje de la población mundial que presenta alguna. (Si no tenéis acceso a Internet, el profesor imprimirá el texto y os lo dará).

.....

.....

.....

.....

.....

● ● ● Actividad 3

Pensad en grupo las semejanzas que observáis. Marcad las que consideréis más importantes:

RAE	OMS/WHO



● ● ● Actividad 4

Poneos de acuerdo y escribid vuestra propia definición de discapacidad:

.....

.....

.....

.....

● ● ● Actividad 5

¿A qué parte del cuerpo afecta la discapacidad que vais a estudiar? ¿Cómo? ¿A qué tipo corresponde?

¿A qué hace referencia el grado de discapacidad?

.....

● ● ● Actividad 6

¿Cómo influyen los factores personales y ambientales en la discapacidad sobre la que estáis trabajando? Ayúdate buscando información sobre *accesibilidad* del entorno y *barreras de accesibilidad*.

.....

.....

.....

.....

.....

.....





Manos a la obra

Tarea 2: Ponte en su lugar



●●● Actividad 1

Poneos en el lugar de personas que presenten la discapacidad que está tratando vuestro grupo. Después, haced un recorrido por el colegio y alrededores con vuestro profesor para evaluar la accesibilidad. Un miembro del grupo actuará como guía; los dos restantes tapan los ojos, si sois ciegos; poneos tapones en los oídos, si sois sordos; suponed que vais en silla de ruedas (si tenéis opción de usar una, mucho mejor), si sois parapléjicos. En todos los casos, llevad una caja u otro elemento de dimensiones similares.

Indicad al guía qué facilidades y qué barreras de accesibilidad y dificultades os vais encontrando para que haga fotografías que las documenten y para que rellene la siguiente tabla:

FACILIDAD/BARRERA	LOCALIZACIÓN	OBSERVACIONES

Explica brevemente cómo te has sentido durante la actividad.

.....
.....

¿Qué has aprendido?

.....
.....

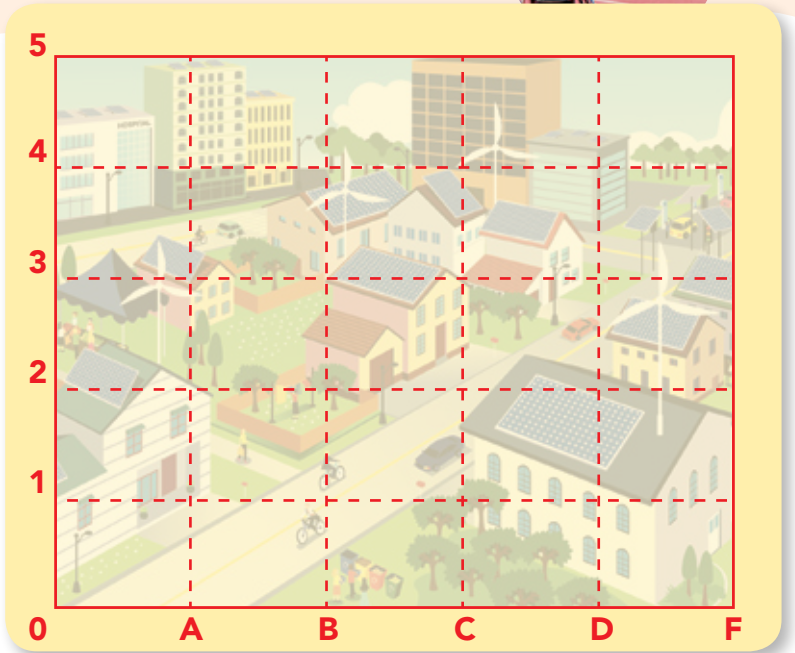




●●● Actividad 2

Dibujad el plano del colegio y su entorno para plasmar la información que habéis recopilado. Seguid estos pasos:

- En una cartulina dibujad una cuadrícula en la que los lados inferior e izquierdo son los ejes de un sistema de coordenadas.
- En el eje horizontal marcad las divisiones con letras, y en el vertical, con números, empezando desde la esquina inferior izquierda.
- En la cuadrícula, dibujad un plano de la zona con el colegio en el centro. Podéis ayudaros de páginas web para el diseño del plano.
- Marcad el recorrido que habéis realizado, indicando las facilidades y las barreras de accesibilidad que habéis reseñado en la tabla anterior.
- Recordad nombrar a qué discapacidad hace referencia vuestro plano.
- Por último, indicad la escala del plano, así como la leyenda de símbolos que hayáis empleado. Para calcular la escala, podéis medir la longitud de un elemento en el plano y en la realidad, y realizar un cálculo de proporción directa respecto a 1 cm en el plano.



●●● Actividad 3

Escribe en tu cuaderno, de forma individual, una solución para cada dificultad expuesta en la tabla de la actividad 1.

●●● Actividad 4

Haced una puesta en común y completad esta tabla con las soluciones que consideraréis más adecuadas:

BARRERA	SOLUCIÓN



Superhéroes de incógnito



Manos a la obra

Tarea 3: Superpoderes

● ● ● Actividad 1

De forma individual, lee estas citas, y responde a las preguntas:

Los niños con discapacidad ayudan a construir una sociedad más inclusiva y segura para todos

ANA MOILANEN, Técnico de Sensibilización y Políticas de Infancia de UNICEF España, en Blog Bitácora Unicef.

Más allá de constituir un ejercicio de justicia social, la inclusión supone un proceso de inversión en valores para la sociedad en su conjunto. Este proceso fomenta una

sociedad más inclusiva en la que la diferencia es concebida como un factor de enriquecimiento y bienestar. Proyecto de Har-Eman.

¿Qué significa sociedad inclusiva? Explícalo con tus palabras.

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

P— ¿Cambiarías tu vida?

R— No, no la cambiaría aunque pudiera, de ninguna manera. Desde luego he ido por un camino distinto en la vida al que pensé que seguiría, pero ha sido un camino genial y ya sabes, lo hemos dicho varias veces, no lo cambiaría en nada.

P— ¿Utilizas la palabra «minusválido»?

R— No, la odio.

P— ¿Todos la odiáis?

R— [Los demás asintieron]

Varios discapacitados en «Quadriplegics & 'Murderball'» CNN Larry King Live (3/8/2005).

Valores como la constancia, la empatía, el afán de superación, el entusiasmo por las pequeñas cosas, la generosidad, la naturalidad, la importancia de vivir en el presente... son algunas de las cosas que las personas con discapacidad contagian a quienes les rodean, que nos enseñan y que enriquecen a toda la sociedad. Down España.

En tu opinión, ¿qué valor aportan los discapacitados a la sociedad? Haced una puesta en común oralmente.



●●● Actividad 2

Estos son los nombres de tres superhéroes de incógnito. Cada miembro del grupo debe buscar información sobre uno de ellos (incluyendo imágenes y vídeos). A continuación, explicad cada uno al resto del grupo la información que habéis obtenido y redactad entre todos un breve resumen de sus historias y lo que podéis aprender de ellos:

Langui



Teresa Perales



Pablo Pineda





Superhéroes de incógnito



¡Lo conseguimos!

1. Sonsoles vive en Sevilla; Eshali en Mbini (Guinea Ecuatorial). Ambas tienen síndrome de Down. ¿Les afecta su discapacidad de la misma manera? Discutidlo en el grupo y, después, el portavoz que decidáis expondrá vuestras conclusiones en clase.
2. Contesta de nuevo las preguntas de «3-2-1... ¡Puente!». ¿Son distintas ahora tus respuestas?

.....

.....

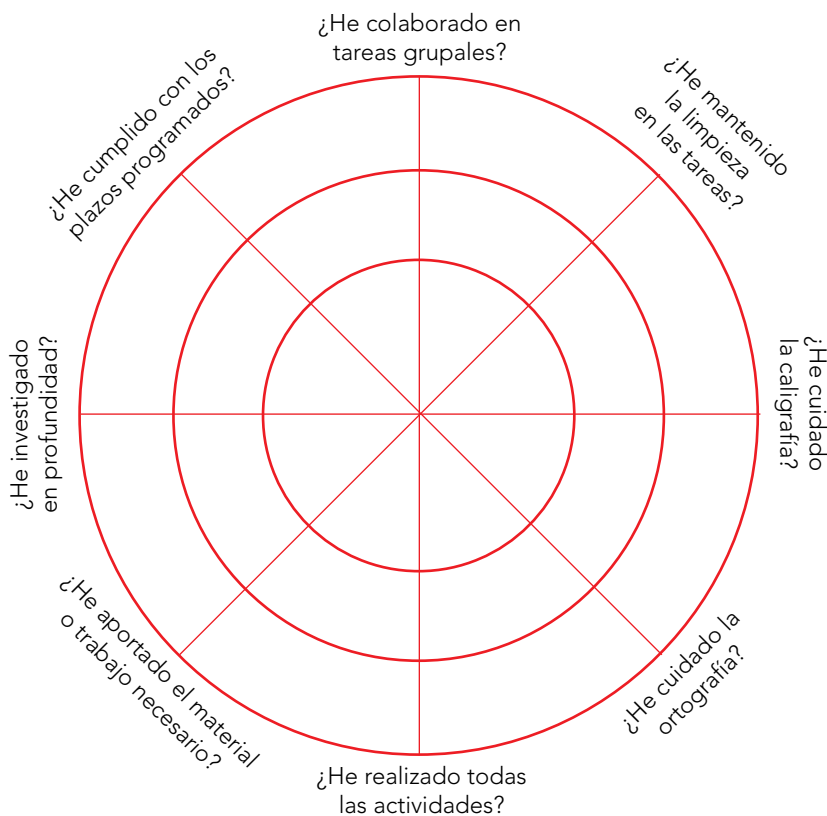
.....

.....

.....

3. Diana de autoevaluación.

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





4. Reflexión.

- ¿Qué he aprendido con estas tareas?

.....
.....

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

.....

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

.....

- Si pudiera volverlas a hacer, ¿qué cambiaría?

.....
.....

4. Para terminar.

Redactad un informe con la información y las conclusiones sobre la accesibilidad del colegio y su entorno. incluid como anexo la tabla con vuestras propuestas y una copia del plano que habéis realizado. Reunid los informes de todos los grupos: será un gran informe sobre diversas discapacidades y las barreras del entorno que las afectan. Entregad una copia a la dirección del colegio y, si podéis, al Ayuntamiento o a la Junta Municipal de Distrito. Escribe aquí tu guion preliminar:

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



- **Dirección de contenidos:** Carmen Pellicer
- **Contenidos:** Equipo Fundación Trilema
- **Edición, maquetación y corrección:** Creaciones Culturales, S. L.
- **Fotografías:** Archivo Anaya (Calonge, N.; Candel, C.; Cosano, P.; Jove, V.R.; Leiva, Á.; Martín, J.A.; Osuna, J.; Sanguinetti, J. A.-Fototeca de España), 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.