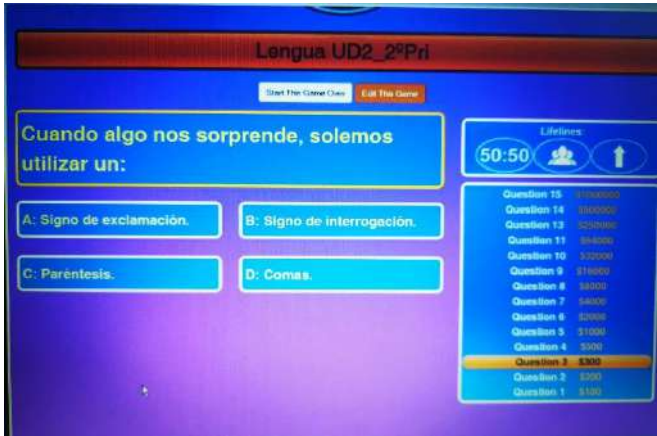


Título de la actividad/Material elaborado
Atrapa un millón
Línea de actuación
Línea D: Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
2º Educación Primaria
Temporalización
Al finalizar cada unidad de Lengua (quincenalmente aprox.)
Áreas implicadas
Lengua
Objetivos
- Repasar contenidos de la unidad antes del examen. - Clarificar contenidos. - Generar capacidad lectora diferente al texto convencional (con interactividad). - Fomentar el pensamiento reflexivo.
Competencias clave
- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia digital. - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. - Aprender a aprender.
Desarrollo realización de la actividad/material
Al finalizar cada Unidad del libro, y antes de realizar el examen correspondiente, se diseñará el juego de “atrapa un millón” para resolverlo en clase a modo repaso.
Evaluación
La evaluación es realizada por la propia app. Si aciertas las preguntas, obtienes la máxima puntuación (el millón de euros ficticio). Tienes tres comodines a lo largo de la partida: comodín del público, el de 50% y el de respuesta directa.
Fotografías


Título de la actividad/Material elaborado
EQUIPO DE INVESTIGACIÓN: LEYENDAS DE LA RIOJA
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
Alumnado de 6º (Alcanadre).
Temporalización
Una hora y media.
Áreas implicadas
Lengua Castellana y Literatura.
Objetivos
- Repasar las leyendas. - Conocer y difundir el patrimonio cultural inmaterial riojano. - Leer textos en formato digital. - Leer y seguir instrucciones para crear una tarea. - Utilizar internet para la búsqueda de información. - Desarrollar el espíritu crítico a la hora de seleccionar información en internet. - Desarrollar la competencia digital en el alumnado. - Aprender a mandar correos electrónicos: destinatario, asunto, contenido (saludo, mensaje, despedida) y adjuntar archivos. - Crear un documento Word y guardarlo correctamente. - Conocer más a fondo la herramienta Teams.
Competencias clave
- Comunicación lingüística. - Aprender a aprender. - Competencia digital. - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. - Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
Esta actividad se desarrolló al finalizar la Unidad de Lengua en la que trabajamos las leyendas con el objetivo de repasarlas y de dar a conocer al alumnado el patrimonio cultural inmaterial riojano. Además, con esta actividad se pretendía formar al alumnado en el uso de la aplicación

Teams y desarrollar su competencia digital. Para llevarla a cabo, cada alumno dispuso de su Tablet individual ya que participamos en el Proyecto Avanz@ Tic.

En primer lugar, en el Equipo de Teams de la clase de 6º de Lengua, la profesora colgó las instrucciones a seguir para realizar la tarea y, entre todos, fuimos leyéndolas. Lo primero que tuvieron que hacer fue buscar en internet una leyenda de La Rioja la cual consideraran interesante y no muy extensa. Como modelo, la profesora les enseñó la Leyenda del Gallo y la Gallina de Santo Domingo de la Calzada y la comentaron entre todos.

Una vez seleccionada la leyenda por los alumnos, la pegaron en un documento Word, escribieron el título de la leyenda y alguno incluso añadió imágenes.

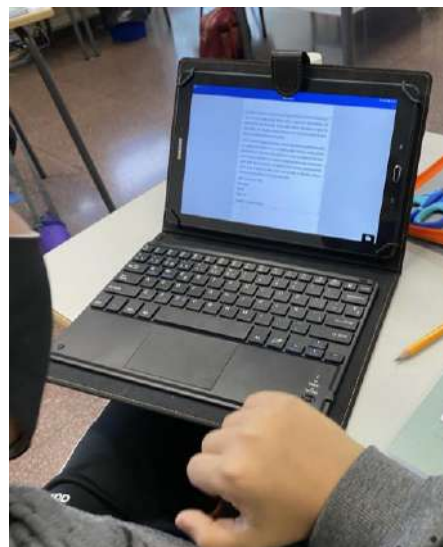
Después, aprendieron a guardar el archivo en su Tablet y a ponerle nombre, siguiendo las instrucciones de la profesora. Una vez guardado el archivo, aprendieron a enviarlo por correo electrónico a la profesora siguiendo las normas convencionales. Además, los alumnos compartieron también sus leyendas en el Equipo de Lengua de Teams.

Finalmente, cada alumno, desde su Tablet fue viendo las leyendas que cada uno había compartido en el equipo y las leímos en alto.

Evaluación

Esta actividad nos sirvió de gran utilidad para repasar las leyendas y sus principales características, así como para acercar a los alumnos a la literatura tradicional riojana. Asimismo, esta actividad fue de gran relevancia para la formación digital del alumnado tan necesaria en el mundo actual. Los alumnos disfrutaron mucho investigando sobre las leyendas riojanas y fue muy motivante para ellos poder compartir el resultado final con sus compañeros y la profesora.

Fotografías





FAMES CALAGURRITANA

Cuenta la leyenda, que hacia el año 300 D. C., dos legionarios romanos, Emeterio y Celedonio, fueron martirizados a orillas del río Cidacos. La tradición popular continúa narrando que, en ese mismo emplazamiento, se erigió la catedral de Santa María, como símbolo de veneración a estos mártires, reconocidos hoy como patronos de la capital riojabateña. Historias o narraciones fantásticas, como la de los orígenes del templo catedralicio, brotan en torno a distintas construcciones y personajes ilustres de Calahorra. Es el caso de la

Título de la actividad/Material elaborado
Mi primera exposición oral
Línea de actuación
-Línea D: Leer en la sociedad digital -Línea E: Leer para expresarse de forma oral y escrita
Cursos a los que va dirigida
4º de primaria
Temporalización
Del 10 al 17 de febrero
Áreas implicadas
Lengua castellana
Objetivos
-Decidir cuál es la información necesaria -Buscar información en internet relacionada con un personaje -Valorar la información recogida -Organizar y estructurar la información recogida -Memorizar la presentación para una posterior exposición oral -Realizar una exposición oral utilizando una correcta pronunciación y volumen de la voz -Conocer la importancia del lenguaje no verbal en una exposición oral.
Competencias clave
Competencia en comunicación lingüística Competencia digital
Desarrollo realización de la actividad/material
Durante una sesión de lengua castellana de una hora y media de duración: -Se emplean 5 minutos para elegir el personaje sobre el que van a realizar la exposición oral. -Se emplean 10 minutos a plantearse qué información del personaje van a buscar. -Se emplean 40 minutos para la búsqueda de información en internet y la toma de notas. -Se emplean 30 minutos para la organización de la información. La memorización de la exposición oral se realiza en casa por parte de los alumnos. La exposición oral en frente de la clase se realiza una semana después.
Evaluación
El día 17 de febrero cada alumna realiza la exposición oral del personaje elegido. Para la evaluación del alumnado se tienen en cuenta los siguientes criterios: -Correcta pronunciación -Volumen de la voz -Postura y utilización del lenguaje no verbal -Contenido de la exposición oral -Estructura y secuenciación de la exposición oral

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
FAMILIAS DE INSTRUMENTOS
Línea de actuación
Leer para aprender Leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
3º de Ed. Primaria
Temporalización
Primer Trimestre
Áreas implicadas
Música
Objetivos
Hacer un repaso de las tres familias de instrumentos musicales y la manera de hacerlos sonar. Conocer los instrumentos más representativos de las mismas.
Competencias clave
Competencia lingüística. Competencia de aprender a aprender. Competencia cultural.
Desarrollo realización de la actividad/material
La profesora de música ha entregado a cada alumno un cuadernillo en papel con el contenido a trabajar en relación a las tres familias de instrumentos musicales. Entre todos, y en voz alta, vamos leyendo el contenido. Los alumnos comentan en voz alta lo que ya saben. Buscamos información en internet sobre los instrumentos vistos, u otros de la familia trabajada, que les interese a los alumnos. Se proyectan vídeos y audiciones. Los alumnos exponen en voz alta lo que les sugieren las músicas trabajadas y sus impresiones sobre los instrumentos vistos. Por último completamos fichas en relación a los contenidos trabajados y las leemos y repasamos entre todos en voz alta.
Evaluación
Observación de la lectura en voz alta de los textos. Valoración de las aportaciones y reflexiones personales que hace cada alumno sobre el contenido trabajado. Corrección de las fichas en papel hechas por los alumnos.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
Leyendeando
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
Segundo de educación primaria
Temporalización
Tercer trimestre
Áreas implicadas
lengua
Objetivos
Explorar el mundo mágico de los mitos y leyendas. Valorar los mitos y leyendas como relatos que buscan explicar el origen de la vida y fenómenos de la naturaleza, entre otras cosas. Conocer el origen de los mitos y leyendas por la valiosa aportación cultural que representa para un país. Este tipo de narraciones forman parte de nuestra historia y nuestro folklore. Promover la lectura a través de la narración de leyendas. Acercarse al género épico por medio de narraciones tradicionales. Conocer las diferencias entre el cuento, el mito y la leyenda. Formar niñas y niños lectores voluntarios, estimulando en ellos el gusto y el deseo por la lectura para conformar una comunidad lectora Reafirmar la identidad cultural a través de las leyendas Para tener un mejor conocimiento sobre la vida y las costumbres de nuestros antepasados Aumentar el léxico de los estudiantes promoviendo el uso del diccionario para conocer el significado de las palabras desconocidas. Incrementa la imaginación de los niños y jóvenes que escuchan estos relatos Estimula al estudiante a indagar más sobre la historia y las características de los lugares mencionados en las leyendas. Permite que el estudiante conozca otra versión de los hechos y llegue a establecer por sí mismo lo que es fantasía y lo que es realidad
Competencias clave
Competencia lingüística. Competencia social y ciudadana. Competencia de aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal. Competencia digital. Competencia cultural.

Desarrollo realización de la actividad/material

El primer paso fue el de hacer leer unas leyendas , luego se reflexionó sobre ellas. Luego se colgó en Teams dos actividades una fue un Kahoot en el que uno de ellos lo manejaba (era el que compartía las preguntas en el panel interactivo, moderador), los demás alumnos respondían a las preguntas en sus tablets.

Una vez que ya saben lo que es una leyenda , las partes que la componen y el punto de partida de una leyenda , nosotros creamos nuestra propia leyenda e forma cooperativa usndo la herramienta Flipgrid.

Enlace del mixtape.

<https://flipgrid.com/+zyervcj5>

Evaluación

Se ha evaluado a través del visionado de la leyenda.

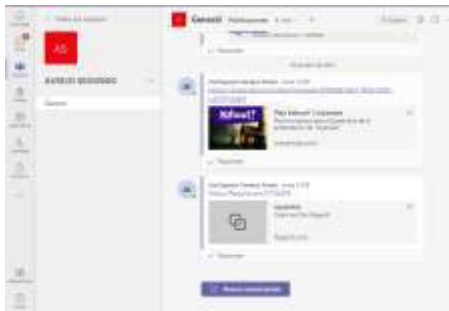
Se usa el Kahoot con sus consiguientes reports para observar si el aprendizaje de lo que es una leyenda ha sido efectivo. En nuestro caso, trabajando con las leyendas y llevando el tema a los niños, damos por concluido que depende de la manera y del método que utilicemos para presentarles las diferentes obras literarias, podemos lograr que ellos presten el interés necesario y al mismo tiempo puedan aprender y disfrutar de ella. Además con las leyendas se arraigan valores culturales, se aprende de otras culturas y tradiciones, y al mismo tiempo se lleva al salón de clases con una intención pedagógica y se logra quitar el temor y la animadversión que algunas personas sienten hacia este tipo de relatos.

Con este trabajo logramos comprender la importancia de la literatura en el mundo infantil ya que más allá del cuento clásico existen otras opciones para acercarlos y motivarlos a explorar otros tipos de literatura.

Fotografías







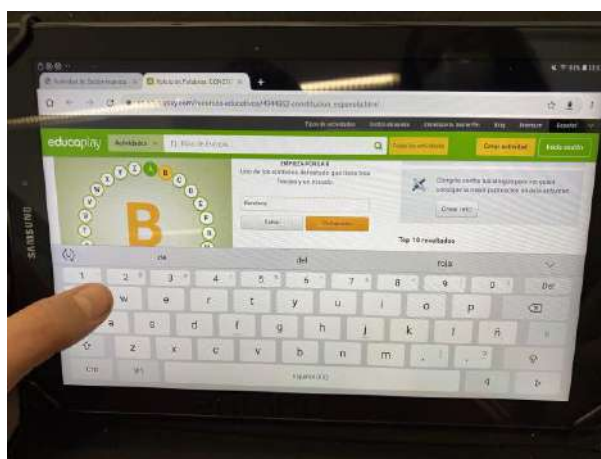
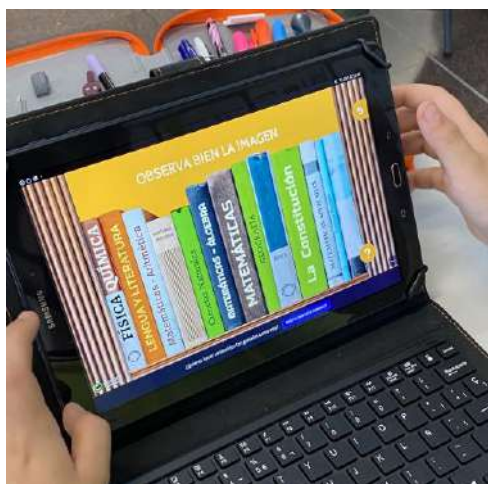
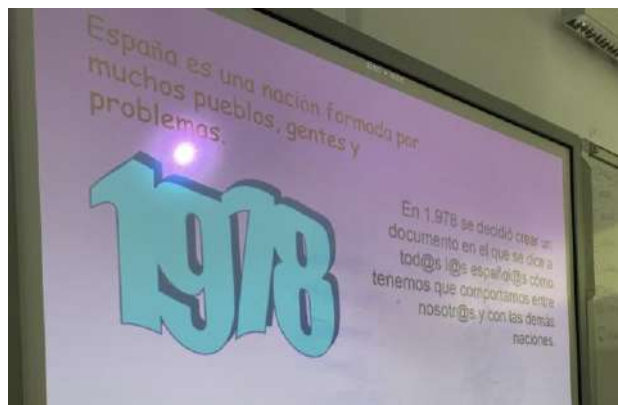
Título de la actividad/Material elaborado	
Mujeres que dicen mucho	
Línea de actuación	
D: Leer en la sociedad digital	
Cursos a los que va dirigida	
5º/6º Primaria	
Temporalización	
2 sesiones (previas a 8 de marzo)	
Áreas implicadas	
Lengua castellana y literatura	
Objetivos	
- Acercar al alumno a la lectura en medios digitales. - Obtener información de libros digitales. - Conocer a mujeres que han hecho historia.	
Competencias clave	
- Competencia en Comunicación Lingüística. - Competencia digital. - Conciencia y expresiones culturales.	
Desarrollo realización de la actividad/material	
Para celebrar el 8 de marzo (Día de la mujer), se presenta a los alumnos una biblioteca digital: Lecturas rebeldes para infancias libres (obtenida de @profesbitmoji). En esta cuentan con libros relacionados con mujeres que han hecho historia. Deben elegir uno (o varios) y hacer un poster en Canva dada una plantilla que contenga: Su nombre, porqué hizo historia, cómo crees que influye lo que hizo en la actualidad y si es posible un dibujo o fotografía. También hay que hacer referencia bibliográfica al libro en el que se ha obtenido la información y el autor/a. Posteriormente, se presentará al resto de compañeros y se colgará en el muro de clase.	
Evaluación	
- Selecciona información adecuada dentro de una biblioteca digital. - Realiza un cartel digital con la información obtenida. - Expresa de forma oral y con coherencia el trabajo realizado.	
Fotografías	
 8 de marzo: Día de la mujer Ella es Hizo historia porque: Repercusión en la actualidad: Foto o dibujo REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	

Título de la actividad/Material elaborado
NOS PONEMOS A PRUEBA – LA CONSTITUCIÓN
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
Alumnado de 6º (Alcanadre).
Temporalización
Una sesión de una hora.
Áreas implicadas
Lectura comprensiva y razonamiento matemático.
Objetivos
- Repasar y ampliar los conocimientos sobre la Constitución Española. - Trabajar la lectura comprensiva del alumnado.
Competencias clave
- Comunicación lingüística. - Aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas.
Desarrollo realización de la actividad/material
Con motivo del cuadragésimo segundo aniversario de nuestra Constitución, en la clase de LCRM leímos de forma conjunta una presentación Powerpoint. En ella repasamos aspectos como: las comunidades autónomas, la división de poderes, la democracia, la bandera, el himno... Después, los alumnos realizaron una escape room con las tablets, en la que tuvieron que poner en práctica los conocimientos trabajados en la presentación y el cálculo mental, La escape room que realizamos fue la siguiente: https://view.genial.ly/5f74b2401aedd713c4ac3d00/game-breakout-dia-de-la-constitucion Para finalizar, los alumnos realizaron un rosco interactivo en la tablet, como el del programa de televisión “Pasapalabra”, para repasar el vocabulario relacionado con la Constitución.

Evaluación

Esta actividad resultó muy atractiva al alumnado, ya que pudieron conocer más a fondo la Constitución Española y de una forma interactiva. La evaluación de la comprensión del alumnado acerca de la Constitución se realizó a través de preguntas orales y de la observación directa de la realización de las actividades en la tablet.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
RADIANDO GRECIA
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL
Cursos a los que va dirigida
2º ESO
Temporalización
3 sesiones (Octubre 2020).
Áreas implicadas
Geografía e Historia y Lengua.
Objetivos
Generales: - Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la Comunicación. - Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. - Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural. - Datar la Edad Antigua y conocer algunas características de la vida humana en este período. - Conocer el arte, ciencia, teatro y filosofía de la Antigua Grecia y apreciar su legado. - Identificar y explicar diferencias entre interpretaciones de fuentes diversas.
Competencias clave
- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia digital. - Aprender a aprender. - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. - Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
En la primera sesión se planteó y explicó la actividad a la clase. Se hicieron los grupos, se facilitó la rúbrica a los alumnos, organizaron equipo (tenían que organizar los roles de los componentes de los equipos) y decidieron tema para su podcast. Comenzaron a investigar. En la segunda, con la información ya seleccionada y organizada, redactaron el guion y diálogo entre los personajes. En la tercera, y última sesión, se dedicó a la grabación de los podcasts. Después, los pusieron en común con el resto de la clase.

Evaluación

A partir de una rúbrica proporcionada a los alumnos, cada uno sabía qué puntos tenían que trabajar más y qué se iba a exigir en la actividad. Al final de la misma hubo evaluación y autoevaluación, siempre con críticas constructivas, destacando tanto los puntos fuertes como las posibles mejoras en cada una de las cuentas ficticias.

La valoración fue contradictoria. Si bien es cierto que la idea les entusiasmó y aplaudieron la generación del podcast, los problemas técnicos que tuvimos empañaron el resultado e hicieron que se quedaran algo alicaídos.

Una vez, encontrada la raíz del problema y, reconociendo que estaban entusiasmados con la idea, se planteó volver a intentar grabar otro podcast en el bloque II (última parte de la asignatura dedicada a Geografía).

No obstante, con la realización del podcast aprendieron mucho de la Grecia Antigua y trabajaron la expresión escrita y oral (que tanto respeto les da).

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
READER PRO
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL
Cursos a los que va dirigida
Alumnos participantes en PIE Avanza Tic.
Temporalización
Durante todo el curso académico.
Áreas implicadas
Lengua castellana y literatura.
Objetivos
• Mejorar la fluidez lectora. • Ampliar el campo de visión. • Trabajar la comprensión lectora.
Competencias clave
• Competencia lingüística. • Competencia digital.
Desarrollo realización de la actividad/material
Se trata de una app gratuita, que está dentro del play store de los alumnos participantes den PIE Avanza Tic. Consta de distintos ejercicios de entrenamiento para mejorar nuestro campo visual y, además, posee un apartado para hacer una evaluación de la velocidad y comprensión lectora. Se trata de leer un texto, cuando hemos acabado debemos pulsar el botón apropiado. De esta manera la app calcula las palabras leídas por minuto. A continuación, aparecen una serie de preguntas relacionadas con el texto para trabajar la comprensión lectora.
Evaluación
La propia app tiene su evaluación, cada alumno puede ver su evolución en cuanto a la velocidad lectora.



ReaderPro - Lectura rápida y desarrollo mental

G.App Educación Educación

★★★★★ 13.575

PEGI 3 Para toda la familia

Contiene anuncios · Ofrece compras en la aplicación

Añadir a la lista de deseos

Instalar

Muchos ejercicios diferentes para el desarrollo de la **velocidad de lectura**



Programas diarios **efectivos** de entrenamiento



Aumente la **velocidad de lectura** varias veces



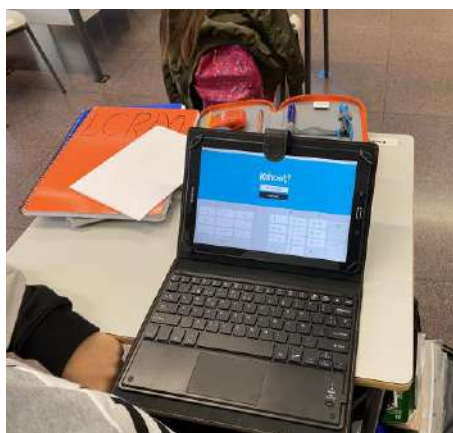
Controle su propio **rendimiento**



Título de la actividad/Material elaborado
REPASAMOS CON KAHOOT
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
Alumnado de 6º (Alcanadre).
Temporalización
Media hora al finalizar cada unidad. Esta actividad se ha realizado a lo largo del curso.
Áreas implicadas
Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas.
Objetivos
- Repasar los contenidos trabajados en cada unidad. - Practicar la rapidez y la comprensión lectora del alumnado. - Utilizar las TIC de forma responsable para la autoevaluación de la adquisición de los contenidos.
Competencias clave
- Comunicación lingüística. - Aprender a aprender. - Competencia digital.
Desarrollo realización de la actividad/material
Al finalizar la mayoría de las unidades de las áreas de Lengua y matemáticas, los alumnos han realizado Kahoots de repaso, elaborados por el claustro del centro partícipe del proyecto Avanz@ Tic. Los alumnos han accedido a los Kahoots a través de las tablets que disponen al participar en el proyecto. En ellos, los alumnos han puesto a prueba los contenidos adquiridos al finalizar cada unidad de una forma motivante y entretenida.
Evaluación
Con esta actividad los alumnos han podido autoevaluar de forma significativa sus conocimientos de cada unidad y les ha permitido identificar qué contenidos tenían que reforzar. Asimismo, esta actividad ha servido para autoevaluar la labor docente e identificar las

dificultades del alumnado.

Fotografías



¿Qué es una potencia?

24

X^2

0 Answers

▲ Multiplicar varias veces un número.	◆ Un producto de factores iguales.
● La suma de factores iguales.	■ Ninguna de esas opciones son correctas.

27

Las clases de palacios

0 Answers

▲ cochazo, inmóvil	◆ lápiz, taza
● guardameta, girasol	■ panecillo, panadería



Título de la actividad/Material elaborado
REPASAMOS INGLÉS CON LIVEWORKSHEETS
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
Alumnado de 1º-6º (Alcanadre).
Temporalización
De forma sistemática a lo largo del curso.
Áreas implicadas
Inglés.
Objetivos
- Repasar los contenidos trabajados en el aula, especialmente la gramática y el vocabulario. - Practicar la lectura en inglés en formatos digitales.
Competencias clave
- Comunicación lingüística. - Aprender a aprender. - Competencia digital.
Desarrollo realización de la actividad/material
De forma continuada, en clase de inglés, hemos utilizado el recurso “Liveworksheets” en el cual se pueden realizar fichas interactivas. De esta forma, hemos trabajado y reforzado de una forma interactiva y motivante los contenidos trabajados en el aula. De 1º a 4º, se ha utilizado la pizarra digital para su realización. En 6º, hemos alternado el trabajo en la PDI con las tablets individuales.
Evaluación
Con la realización continuada de estas fichas interactivas, los alumnos han podido autoevaluar de forma significativa sus conocimientos han podido identificar contenidos a reforzar. Asimismo, esta actividad ha servido para autoevaluar la labor docente e identificar las dificultades del alumnado.
Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
Resumen colaborativo
Línea de actuación
Línea D: Leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
5º EP
Temporalización
Todo el curso. Una vez por unidad didáctica.
Áreas implicadas
Lengua Castellana y Literatura
Objetivos
Elaborar sus propios resúmenes del área de Lengua Castellana.
Competencias clave
Competencia en comunicación lingüística. Competencia digital.
Desarrollo realización de la actividad/material
Al comienzo de curso los alumnos fueron ayudándome a elaborar el resumen del tema. Un día en el aula íbamos entre todos creando el resumen, y era yo quien lo escribía, daba formato e imprimía para que ellos posteriormente lo estudiaran, además de subirlo en pdf al grupo de TEAMS del aula. Ya en el segundo trimestre comenzamos a elaborar un resumen colaborativo de forma digital mediante un word online a través de TEAMS. Tras dos temas utilizando esta plataforma pasamos a trabajar con PowerPoint. Este nuevo formato les gustó más por su diseño y posibilidades. Para este último trimestre pasaremos a utilizar otras plataformas como Canva o Genially.
Evaluación
Al ser documentos colaborativos son los propios alumnos quienes corrigen posibles errores o ayudan a los compañeros a buscar la información que necesitan.
Fotografías

ESQUEMA

- Es la **representación gráfica de las ideas más importantes** de un texto o de un tema. Los pasos necesarios para realizarlo son:
 - 1º Leer el texto hasta que se comprenda totalmente.
 - 2º Identificar en el texto las ideas principales y las secundarias.
 - 3º Elaborar el esquema uniendo las ideas con líneas o flechas.

ONOMATOPEYAS

- Son las palabras que imitan los sonidos que hacen las personas, los animales o los objetos.
- Las palabras que se han formado a partir de onomatopeyas o imitación de sonidos se llaman palabras de origen onomatopéyico.

**DETERMINANTES**

- Existen varias clases de determinantes: artículos, demostrativos, posesivos, numerales e indefinidos.

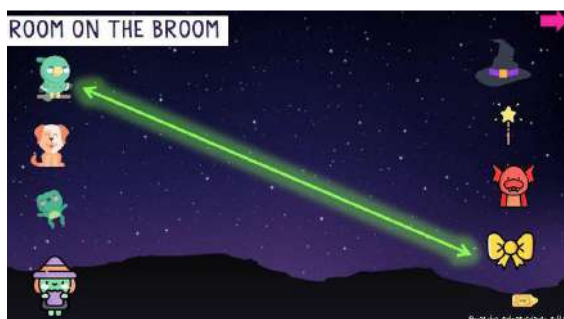
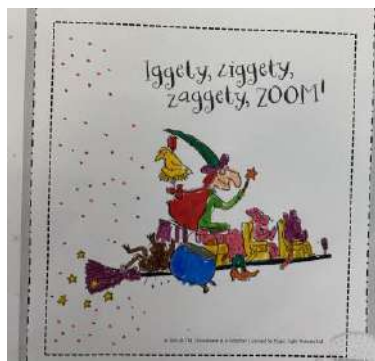
DETERMINANTES ARTÍCULOS

- **DETERMINADOS**
 - Indican que el sustantivo al que acompañan hace referencia a algo conocido: *el, la, los, las*.
- **INDETERMINADOS**
 - Acompañan a los sustantivos que se refieren a algo no conocido: *un, una, unos, unas*.

Título de la actividad/Material elaborado
ROOM ON THE BROOM.
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
Alumnado de 1º y 2º (Alcanadre).
Temporalización
Una sesión de una hora.
Áreas implicadas
Inglés.
Objetivos
- Repasar el vocabulario relacionado con Halloween: witch, black cat, broom, scary, monster... - Desarrollar el gusto por la lectura en inglés. - Conocer obras literarias anglosajonas.
Competencias clave
- Comunicación lingüística. - Competencia digital. - Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
En primer lugar, repasamos el vocabulario relacionado con Halloween mediante juegos con Flashcards. Después, visualizamos y escuchamos el videocuento en Youtube y realizamos preguntas orales sencillas de comprensión. Para seguir trabajando el vocabulario introducido en el cuento, realizamos unos juegos (elaborados por @maestra_extraescolares_esther – cuenta de Instagram) en la pizarra interactiva. Finalmente, los alumnos pintaron un dibujo de la bruja y todos los objetos y personajes que consigue llevar finalmente en la escoba (la plantilla del dibujo también es de @maestra_extraescolares_esther).
Evaluación
Esta actividad se evaluó a través de la observación directa de la comprensión del alumnado a través de las preguntas orales y de la producción del vocabulario. Resultó una actividad muy

divertida para ellos y la mayoría del alumnado reconoció que le había gustado mucho el cuento.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
STOPMOTION MEDIEVAL
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL
Cursos a los que va dirigida
2º ESO.
Temporalización
5 sesiones (marzo 2020).
Áreas implicadas
Geografía e Historia.
Objetivos
Generales: - Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la Comunicación. - Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. - Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural. - Explicar la organización feudal y sus consecuencias. - Comprender las funciones diversas del arte en la Edad Media.
Competencias clave
- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia digital. - Aprender a aprender. - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. - Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
En la primera sesión se planteó y explicó la actividad a la clase. Se hicieron los grupos, se facilitó la rúbrica a los alumnos y eligieron el tema clave como base para su Stopmotion. Comenzaron a investigar. En la segunda sesión, crearon su guion, prepararon, organizaron y se dividieron para conseguir el material necesario. En las sesiones, tercera y cuarta, prepararon su “escenario” e hicieron las fotos para su stopmotion. En la segunda mitad de la cuarta sesión, editaron el vídeo. En la quinta sesión, expusieron sus proyectos explicando, a la vez, la parte de la época feudal relacionada con el mismo, a sus compañeros.

Evaluación

A partir de una rúbrica proporcionada a los alumnos, cada uno sabía qué puntos tenían que trabajar más y qué se iba a exigir en la actividad. Al final de la misma hubo evaluación y autoevaluación, siempre con críticas constructivas, destacando tanto los puntos fuertes como las posibles mejoras en cada una de las cuentas ficticias. Mediante rúbricas ellos mismos valoraron a sus compañeros de equipo y al trabajo del otro grupo.

Los alumnos valoraron positivamente la actividad. Divertida y atractiva, sirvió para, de una manera muy activa, poder ampliar algunos contenidos y repasar otros. Además, les ha servido para aprender a gestionar y organizar el tiempo, a buscar y seleccionar información a la par que se trabajaba con la imaginación y la creatividad, fundamentales tanto para el Stopmotion como para la edición del montaje final.

Fotografías



PROYECTOS FINALES:

[LA VIDA DE UN CAMPESINO EN UN FEUDO](#)

[JUSTAS MEDIEVALES](#)

Título de la actividad/Material elaborado
ARTE URBANO
Línea de actuación
Línea D, leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
5º y 6º de primaria.
Temporalización
Primer trimestre.
Áreas implicadas
Lenguaje e inglés.
Objetivos
- Aprender sobre el arte urbano. - Conocer las muestras de arte urbano del entorno. - Investigar sobre arte urbano y artistas. - Escribir una carta. - Hacer una entrevista.
Competencias clave
- Comunicación lingüística. - Competencia digital. - Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
El artista “Taquen” empezó un proyecto antes de Navidad promoviendo las cartas escritas a mano, la correspondencia tradicional. Publicó su dirección, animó a la gente a escribir cartas de cualquier índole, y afirmó contestarlas todas. Partiendo de este proyecto, los alumnos de quinto y sexto se informaron sobre él, su carrera y sus obras en diferentes páginas web, y en la suya propia. Investigaron sobre Taquen y el arte urbano en general, descubriendo que en un pueblo cercano al suyo, Pradejón, hay un museo de arte urbano donde el propio artista y muchos otros han creado obras. Las dos páginas web principales que investigaron son las siguientes, una de ellas está en inglés por lo que se trabajó también la lengua extranjera. - https://www.taquen.es/ - https://pradejon.streetartcities.com/ Una vez informados se procedió a escribirle la carta al autor. Se escribió en gran grupo y la carta además de las ideas de todos los alumnos contenía una entrevista para Taquen con preguntas muy variadas sobre su vida y obra. En la carta también se incluyó una fotografía de una muestra de arte urbano de las calles de Ausejo. La carta se dividió en diferentes partes y cada niño escribió una, finalmente se hizo un sorteo para ver qué niño la llevaba al buzón, y se envió. Todavía estamos esperando la respuesta, pero nos consta que responderá.

Evaluación

La evaluación de esta actividad es positiva ya que los alumnos estuvieron motivados buscando y compartiendo información e interesándose mucho por el tema del arte urbano. Los alumnos participaron activamente en la composición de la carta y el hecho de que esperen recibir un feedback hace que la motivación aumente.

Fotografías

La carta fue escrita a mano y enviada, no hay fotos, pero sí está la versión a ordenador donde cada color representa la parte que escribe cada niño

Ausejo, 3 diciembre 2020

Buenos días Taquen,

Somos la clase de quinto y sexto del C.R.A Vista La Hez del colegio de Ausejo, en La Rioja. Te escribimos porque nuestras profes nos han hablado de ti, y de tus obras, sobre todo la de Pradejón, que nos pilla cerquita ¡Nos ha encantado! A ver si podemos ir a verla en directo prontito.

Como somos muy curiosos y nos han gustado mucho tus murales hemos decidido hacerte unas preguntas, esperamos que te parezca bien, y que nos las puedas responder. Ahí van:

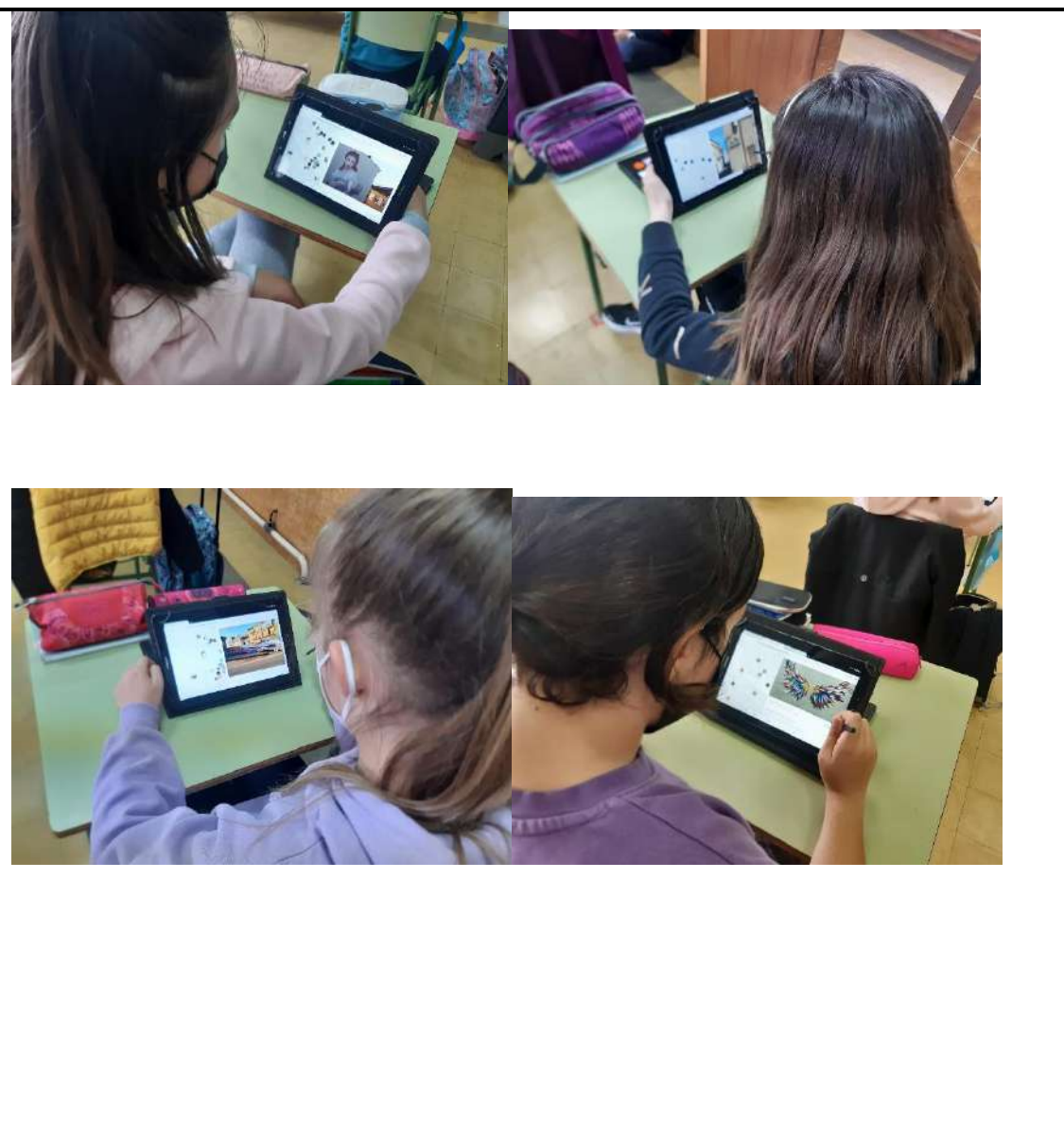
- ¿Desde qué edad te dedicas a hacer murales?
- ¿Cuándo descubriste tu pasión por el arte?
- ¿Cómo se llama tu primera obra?
- ¿Dónde hiciste tu primera obra?
- ¿Qué es lo que más te gusta de pintar?
- ¿Te gustó La Rioja? ¿Y Pradejón?
- ¿De dónde surgió tu estilo de dibujar? ¿Por qué con líneas? ¿Y en esos colores?
- ¿A cuántos sitios has ido a pintar? ¿Cuál te ha gustado más?
- ¿Cuál consideras que ha sido tu mejor trabajo?
- ¿En qué te inspiras para pintar?
- ¿Conoces Ausejo? ¿Te gustaría visitarnos?
- ¿Te gustaría que te ayudásemos a pintar?
- ¿Qué has estudiado para ser artista? ¿Dónde?
- ¿Cómo escoges los sitios donde pintas? (Así podemos preparar Ausejo)

Ya sabemos que somos un poco cotillas, así que si no quieres responder a todas las preguntas puedes saltarte algunas.

En el cole vamos a empezar a hacer un periódico ¿te importaría que hablásemos de ti?

Te enviamos una foto de un mural de arte urbano que hay en nuestro pueblo. Ojalá un día tengamos uno tuyo.

Te mandamos un saludo y aprovechamos para desearte feliz Navidad.



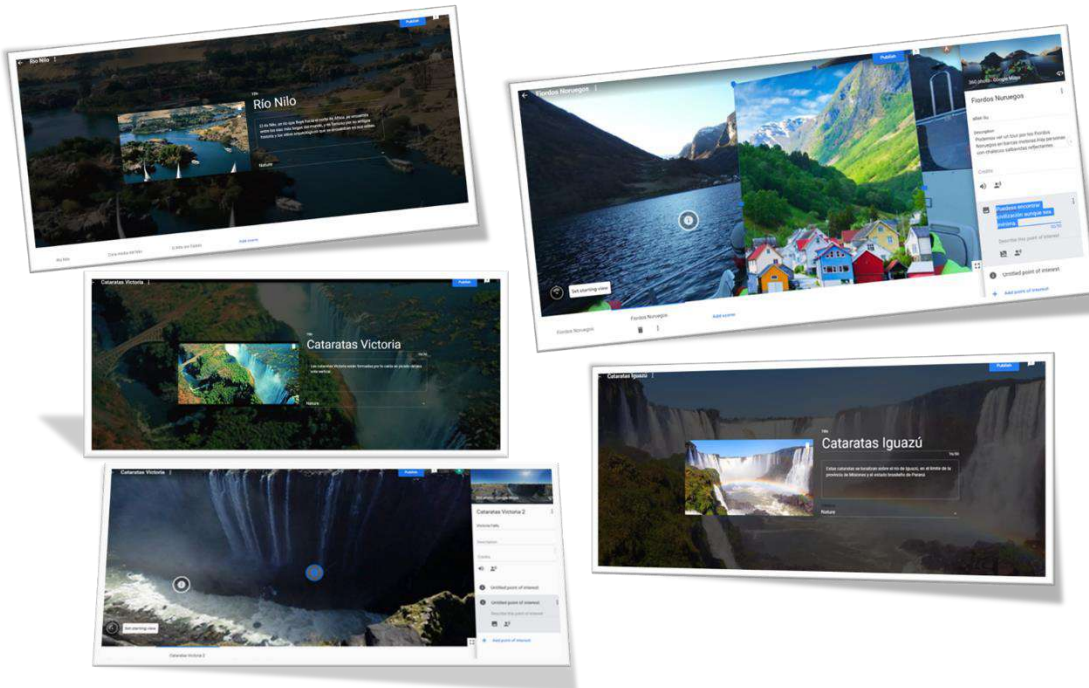
Título de la actividad/Material elaborado
TOUR GEOGRÁFICOS e HISTÓRICOS
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
1º ESO Y 2º ESO
Temporalización
3 sesiones (diciembre 2020)
Áreas implicadas
Geografía e Historia y Lengua
Objetivos
Generales: - Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la Comunicación. - Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. - Conocer los principales espacios naturales de nuestro continente. - Conocer, describir y valorar la acción del hombre sobre el medio ambiente y sus consecuencias. - Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural. - Identificar y describir los rasgos característicos de obras del arte romano, diferenciando entre los que son específicos.
Competencias clave
- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia digital. - Aprender a aprender. - Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
En la primera sesión se planteó y explicó la actividad a la clase. Se facilitó la rúbrica a los alumnos y sorteamos los temas (en el caso de 1º eran lugares o accidentes del relieve; en la clase de 2º eran obras arquitectónicas romanas). Comenzaron a investigar. En la segunda sesión crearon y editaron su tour creator, insertando imágenes, puntos de información y audios explicativos a partir de imágenes 360º. En la tercera, y última sesión, cada alumno proyectó su tour y lo presentó al resto de sus compañeros. Además, valoramos la actividad haciendo una evaluación del trabajo de los compañeros y una autoevaluación cada uno.

Evaluación

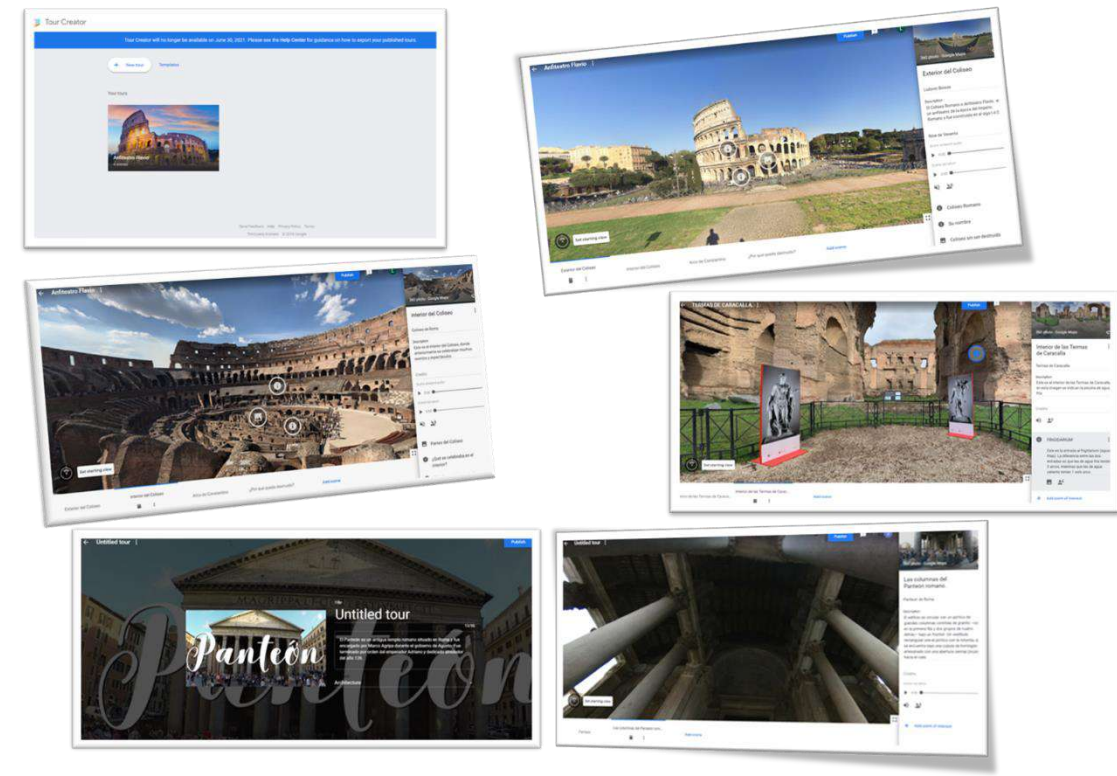
Los alumnos valoraron positivamente la actividad al trabajar con imágenes 360º dándoles interactividad. Además, han “visitado” lugares lejanos y conocido joyas arquitectónicas del arte romano, en sus clases de 1º y 2º ESO respectivamente. Tal es el éxito que tuvo la actividad que la usaremos de nuevo al final del curso.

Fotografías

de Geografía:



de Historia:



Título de la actividad/Material elaborado
WONDERS OF THE WORLD
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
Alumnado de 6º (Alcanadre).
Temporalización
En el mes de marzo durante las sesiones de inglés
Áreas implicadas
Inglés.
Objetivos
- Buscar y seleccionar información en internet sobre una maravilla del mundo. - Escribir frases comparativas y superlativas en inglés. - Crear una presentación Power Point en la que se presente información sobre una de las maravillas del mundo. - Conocer y trabajar la herramienta Power point desde la Tablet. - Exponer una presentación en inglés para el resto de la clase.
Competencias clave
- Comunicación lingüística. - Aprender a aprender. - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. - Competencias sociales y cívicas. - Competencia digital.
Desarrollo realización de la actividad/material
Coincidiendo con que en el libro de texto de inglés, en la unidad en la que hemos trabajado los comparativos y los superlativos, aparece una lectura sobre las siete maravillas del mundo, se encargó a los alumnos escoger una de ellas, preparar una presentación Power Point y exponerla al resto de la clase. La presentación debía incluir información interesante y, al menos, tres frases comparativas y superlativas para trabajar estos contenidos. Para elaborarla, los alumnos utilizaron sus tablets y buscaron información en internet con ella. Se hizo especial hincapié en la lectura y selección crítica de la información. Además, se les explicó cómo trabajar con Power Point. Una vez terminadas, los alumnos subieron sus presentaciones a Teams y las presentaron al resto de la clase.

Evaluación

El proyecto se calificó teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Corrección gramatical y ortográfica.
- Selección e inclusión de información interesante y relevante sobre la maravilla escogida.
- Inclusión de tres frases comparativas y tres superlativas.
- Inclusión de imágenes, enlaces, transiciones y animaciones.
- Calidad de la presentación oral del trabajo ante la clase.

Fotografías

