

Título de la actividad/Material elaborado
AUDIOCUENTOS DÍA DEL LIBRO
Línea de actuación
Leer para disfrutar
Cursos a los que va dirigida
Infantil y primer nivel.
Temporalización
23 de abril Día Mundial del Libro.
Áreas implicadas
- Lengua Castellana y Literatura.
Objetivos
• Fomentar el gusto por los libros. • Conmemorar una fecha tan señalada aún en estas circunstancias. • Trabajar la creatividad de los alumnos.
Competencias clave
✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia digital. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
Este año el Día Mundial del Libro ha sido un poco particular por causa del confinamiento. Aún así, en el centro lo hemos querido celebrar con nuestros alumnos de una forma lúdica. Cada tutor ha enviado estos audiocuentos por los medios digitales utilizados en su clase: blog, Padlet, racima, whatsapp... además de la página web del centro: https://cravistalavez.larioja.edu.es/noticias/110-dia-del-libro Así los niños en sus casas han podido pasar un rato agradable con estas actividades.
Evaluación
A través de las fotos recibidas por los distintos medios digitales por los tutores del centro.
Fotografías

Se trata de una actividad realizada por el CEE para niños autistas Las Boqueras

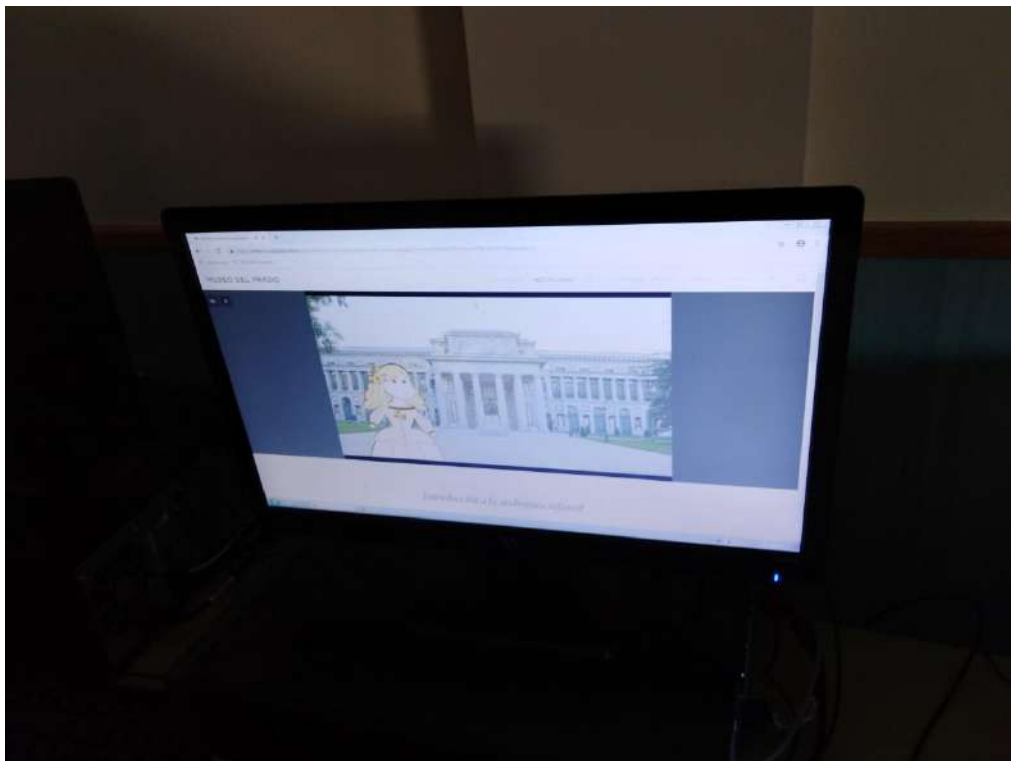
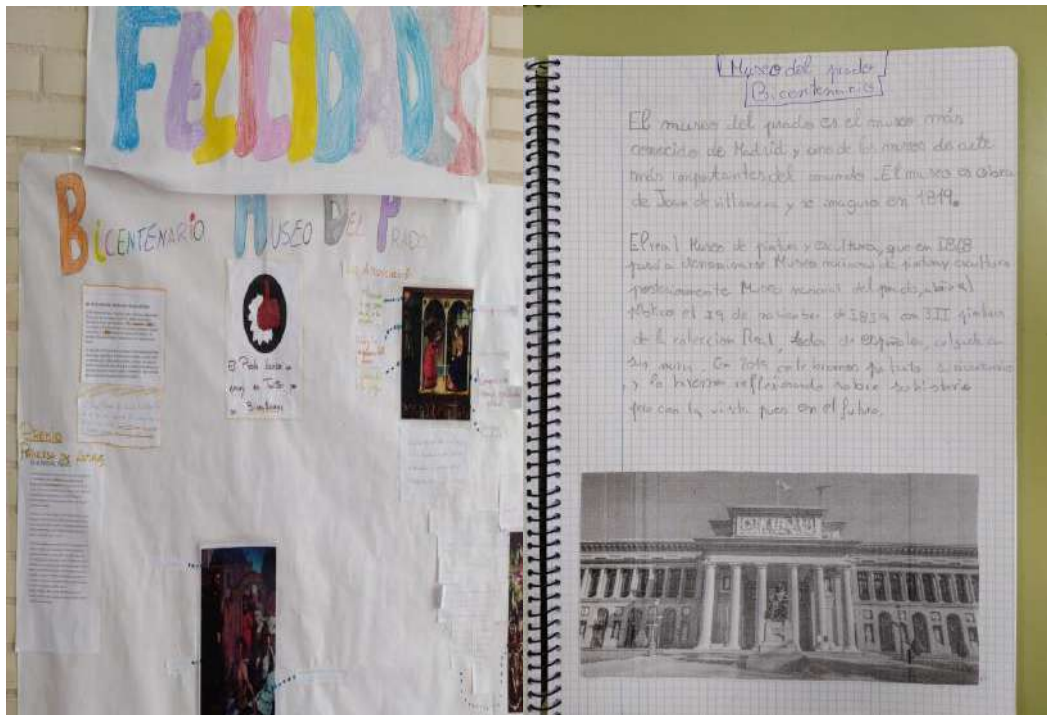


Esta actividad se puede ver en nuestra web:

<https://cravistalavez.larioja.edu.es/noticias/110-dia-del-libro>

Título de la actividad/Material elaborado
BICENTENARIO DEL MUSEO DEL PRADO
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
5º y 6º de primaria
Temporalización
Tres sesiones de una hora.
Áreas implicadas
Religión
Objetivos
- Conocer la historia del Museo del Prado. - Aprender a valorar una obra de arte. - Descubrir por qué se celebra el bicentenario. - Realizar una visita virtual al Museo del Prado.
Competencias clave
- Competencia digital. - Conciencia y expresiones culturales. - Competencias sociales y cívicas.
Desarrollo realización de la actividad/material
Los alumnos investigan con la ayuda del ordenador la historia del Museo del Prado y cómo se ha celebrado su bicentenario. Después realizarán una visita virtual al Museo del Prado; la actividad finaliza con la exposición de los cuadros que más les han gustado y que hemos fotocopiado. Las Páginas web que se consultarán: - https://www.museodelprado.es/coleccion - https://www.youtube.com/watch?v=eqvMoSYa2Gc -visita en 3 minutos
Evaluación
Se evaluará el grado de implicación de los alumnos y el manejo del ordenador a la hora de buscar información y plasmarla en el cuaderno. También se valorará si los alumnos han disfrutado o se han emocionado cuando se ha realizado la visita virtual al Museo del Prado.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
CANTAMOS Y LEEMOS
Línea de actuación
Leer para aprender Leer para disfrutar Leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
4º, 5º Y 6º de Educación Primaria.
Temporalización
Durante los tres trimestres.
Áreas implicadas
Música
Objetivos
Conocer y cantar canciones de diferentes cantantes y grupos. Trabajar la lectura y la expresión oral, así como la dicción y la articulación del lenguaje a través de la lectura de la letra de las canciones, para luego cantarlas. Disfrutar con la lectura de la letra de canciones. Trabajar textos en español y en inglés.
Competencias clave
Competencia lingüística. Competencia de aprender a aprender. Competencia cultural.
Desarrollo realización de la actividad/material
En el aula, la profesora de música proyecta en la pantalla blanca, en la PDI o en la tablet, la letra de las canciones a trabajar. Las leemos entre todos, en voz alta, trabajando la articulación, la dicción, la expresión oral y el contenido de las mismas, en cuanto al significado del mensaje de la canción. Tras leerlas, se pone la canción en modo de karaoke y se escucha mientras cada uno la va leyendo en voz baja o hacia dentro.

También se trabaja la atención y la escritura, pues en determinadas canciones se omiten partes del texto o palabras, y ellos han de completarlo.

Finalmente pasamos a cantarla, bien mirando el karaoke en la pantalla o bien en la hoja de papel que se reparte a cada alumno con la letra de la canción.

Evaluación

Observación directa de cómo leen los alumnos en voz alta.

Observación de cómo cantan los alumnos a medida que van leyendo la letra de las canciones.

Esta actividad gusta mucho en general porque cantar es algo muy lúdico y que favorece la libre expresión oral en cuanto al carácter expresivo y la dramatización de la canción,

Y además porque cantar engrupo ayuda a que todos se expresen sin exponerse tanto.

Fotografías

Aprendemos código ASCII
Línea de actuación
Leer para aprender, leer para reflexionar, leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
1º E.S.O
Temporalización
6 sesiones
Áreas implicadas
Matemáticas 1º E.S.O.
Objetivos
- Conocer el código ASCII, que es el lenguaje que utilizan los ordenadores. - Poner de manifiesto que es lenguaje matemático es de carácter es Universal. - Si algún día nos visitaran seres de otro planeta, la vía de comunicación con ellos sería esta. - En la vida real muchas veces utilizamos frases tales como “Este disco duro almacena 5 gigabytes”, pero ¿Qué es un byte?...gracias a esta actividad conocemos lo que es un byte.
Competencias clave
Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología. Comunicación lingüística. Aprender a aprender. Competencia digital. Competencias sociales y cívicas. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales.

Desarrollo realización de la actividad/material

- En la primera sesión aprendemos binario apoyándonos en el conocimiento del sistema que utilizamos de forma general: el sistema decimal.
- Cuando dominamos el código binario de "0" y "1" asignamos a cada letra del abecedario un número en binario en función de su posición. Nos saltamos la letra ñ, pues en ascii tiene una codificación especial.
- Explicamos lo que es un byte. Un bit es cada dígito que utilizamos en el código binario, es decir un 0 o un 1. Un byte es un conjunto de 8 bits; los tres primeros determinan si es una letra en mayúsculas (010), minúsculas (011). Los cinco siguientes corresponden a la codificación en binario de la correspondiente letra. También tenemos en cuenta:
El espacio entre dos palabras:00100000
El punto: 00101110
La coma:00101100
- Escribimos nuestro nombre en ASCII.
- Escribimos los nombres de los colegios del CRA VISTA LA HEZ en ASCII.
- Realizamos el dibujo del CRA poniendo los nombres en ASCII.

Evaluación

La mayoría de los alumnos han superado la prueba. Aun así, como parte de la actividad se ha desarrollado telemáticamente alguno de los alumnos no puso muchas ganas al principio. No obstante, la valoración es tremendamente positiva por parte de los alumnos y desde mi punto de vista, un tema tan interesante como éste puede servir de gancho a los alumnos y hacer que trabajen y afiancen conocimientos sin que ni siquiera eran conscientes de ello.

Fotografías

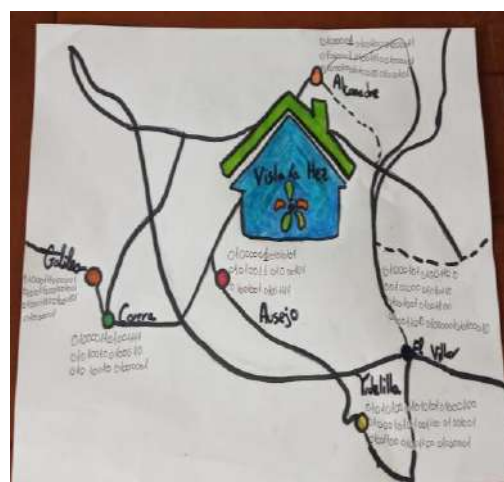
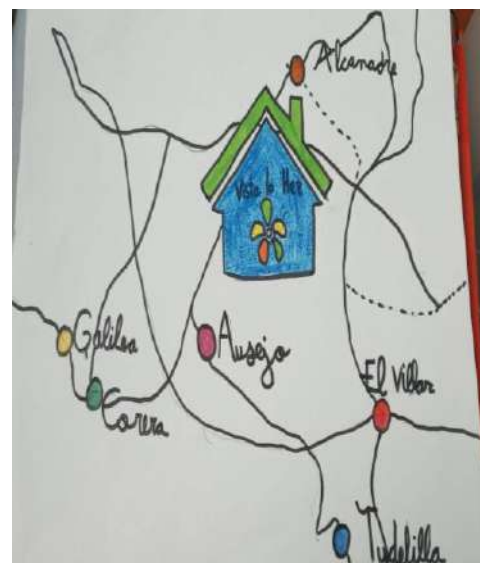
Abecedario Binario

A	— 1	Z	— 1100	W	— 10111
B	— 10	M	— 1101	X	— 11000
C	— 11	N	— 1110	Y	— 11001
D	— 100	O	— 1111	Z	— 11010
E	— 101	P	— 10000		
F	— 110	Q	— 10001		
G	— 111	R	— 10010		
H	— 1000	S	— 10011		
I	— 1001	T	— 10100		
J	— 1010	U	— 10101		
K	— 1011	V	— 10110		

Claudia

Soy Claudia

01010011 S	01001111 O	01011001 Y
01000011 C	01001100 Z	01000011 A
01010101 U	01000100 D	01001001 I
01000001 A		



Título de la actividad/Material elaborado
CONSTITUCIÓN ESPAÑOLA.
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL.
Cursos a los que va dirigida
Toda Primaria, en especial 2º y 3º nivel.
Temporalización
Conmemoración del aniversario de la Constitución Española.
Áreas implicadas
Lengua Castellana, Valores Sociales y Cívicos y Ciencias Sociales.
Objetivos
• Conocer el marco normativo de nuestro país. • Trabajar el espíritu democrático. • Repasar acontecimientos históricos y datos geográficos. • Aprender a través del juego.
Competencias clave
• Comunicación lingüística. • Aprender a aprender. • Competencia digital. • Sociales y cívicas.
Desarrollo realización de la actividad/material
El equipo directivo del centro diseñó una serie de actividades digitales para conmemorar el día de la Constitución Española. Aprovechando la participación del centro en el PIE Avanza Tic y la presencia de los paneles y tablets en las aulas. Así pues, se reutilizaron dos PPT acerca de la constitución descargados de www.orientacionandujar.es, adaptándolos a la realidad de La Rioja. Además se elaboraron dos Kahoots con preguntas referentes a esos PPT y un Rosco Pasapalabra en la plataforma Educaplay.
Evaluación
Tanto el rosco como los Kahoots consisten en responder a preguntas, por lo tanto sirven de Evaluación del tema tratado.

Fotografías

Enlaces a las actividades digitales:

- KAHOOT SOBRE LA CONSTITUIÓN PARA PRIMER Y SEGUNDO NIVEL.
(<https://create.kahoot.it/share/dia-de-la-constitucion-2-nivel/3c0cb721-ff75-40b2-a5b3-c2afb794a52a>).
- KAHOOT SOBRE LA CONSTITUCIÓN PARA TERCER NIVEL. (<https://create.kahoot.it/share/dia-de-la-constitucion-tercer-nivel/614f0748-3fd9-44bf-bf43-d75cb00dc1b0>).
- RULETA DE PALABRAS CONSTITUCIÓN. 5º Y 6º EP. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4944862-constitucion_espanola.html
- <https://www.orientacionandujar.es/2017/12/04/la-constitucion-contada-ninos-ninas-power-point/> (este es un enlace a los PPT originales).

Título de la actividad/Material elaborado
Creando comics
Línea de actuación
Leer para expresarse mejor de forma oral y escrita Leer para disfrutar Leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
Educación Primaria.
Temporalización
Una vez al trimestre.
Áreas implicadas
Lenguaje. Nuevas tecnologías Educación artística.
Objetivos
Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y comunicación. Mejorar la ortografía Expresarse en distintos contextos.
Competencias clave
Competencia aprender a aprender Competencia lingüística Competencia digital Competencia del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
Desarrollo realización de la actividad/material
En parejas, elaborar un comic en la aplicación Pixton. Posteriormente lo expusieron al resto de los compañeros y votamos la mejor historia.
Evaluación
Observación directa, haciendo hincapié en la creatividad y la ortografía.
Fotografías




Título de la actividad/Material elaborado
“CUENTACUENTOS ONLINE”
Línea de actuación
Leer para expresarse mejor de forma oral y escrita. Leer en la sociedad digital. Leer para disfrutar.
Cursos a los que va dirigida
3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria.
Temporalización
Del 20 al 26 de abril.
Áreas implicadas
Lengua y lectura comprensiva.
Objetivos
- Favorecer la espontaneidad, creatividad y la imaginación en la exposición verbal de un cuento. - Mejorar la velocidad de lectura y la entonación de palabras. - Fomentar el gusto por la lectura. - Adquirir confianza en sí mismo a la hora de expresarse de forma oral.
Competencias clave
- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia sociales y cívicas. - Competencia digital. - Aprender a aprender. - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
Desarrollo realización de la actividad/material
Aprovechando la “Semana del Libro” y la situación en la que se realiza la actividad (confinamiento a causa del coronavirus) los alumnos de cursos superiores se han grabado leyendo un cuento o poema. El cuento o poema ha sido elegido por ellos mismos y han podido utilizar como medio de búsqueda “internet”. Posteriormente a la actividad, todos los vídeos se han colgado en la web del centro para que los más pequeños del colegio pudieran escucharlos.
Evaluación

En cuanto a la evaluación, se ha llevado a cabo a través de la observación de los vídeos y se ha tenido en cuenta la fluidez de lectura, la dramatización del cuento y la claridad del lenguaje utilizado. Aunque lo más importante de esta actividad ha sido el entusiasmo e interés que han puesto los alumnos a la hora de llevar a cabo la actividad.

Fotografías



Desciframos un mensaje escrito en ASCII
Línea de actuación
Leer para aprender, leer para reflexionar, leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
1º E.S.O
Temporalización
6 sesiones
Áreas implicadas
Matemáticas 1º E.S.O.
Objetivos
- Conocer el código ASCII, que es el lenguaje que utilizan los ordenadores. - Poner de manifiesto que es lenguaje matemático es de carácter es Universal. - Si algún día nos visitaran seres de otro planeta, la vía de comunicación con ellos sería esta. - En la vida real muchas veces utilizamos frases tales como “Este disco duro almacena 5 gigabytes”, pero ¿Qué es un byte?...gracias a esta actividad conocemos lo que es un byte.
Competencias clave
Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología. Comunicación lingüística. Aprender a aprender. Competencia digital. Competencias sociales y cívicas. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales.

Desarrollo realización de la actividad/material

- En la primera sesión aprendemos binario apoyándonos en el conocimiento del sistema que utilizamos de forma general: el sistema decimal.
- Cuando dominamos el código binario de “0” y “1” asignamos a cada letra del abecedario un número en binario en función de su posición. Nos saltamos la letra ñ, pues en ascii tiene una codificación especial.
- Explicamos lo que es un byte. Un bit es cada dígito que utilizamos en el código binario, es decir un 0 o un 1. Un byte es un conjunto de 8 bits; los tres primeros determinan si es una letra en mayúsculas (010), minúsculas (011). Los cinco siguientes corresponden a la codificación en binario de la correspondiente letra. También tenemos en cuenta:
El espacio entre dos palabras:00100000
El punto: 00101110
La coma:00101100
- Desciframos un mensaje escrito en ASCII.

Evaluación

Esta actividad la han realizado la mitad de los alumnos, ya que el resto tienen que estudiar para la recuperación de la asignatura. No obstante, la valoración es tremendamente positiva por parte de los alumnos y desde mi punto de vista, un tema tan interesante como éste puede servir de gancho a los alumnos y hacer que trabajen y afiancen conocimientos sin que ni siquiera eran conscientes de ello. El mensaje que tenían que descifrar cada uno era diferente, pero se trataba de una frase motivadora lo cual se agradece a estas alturas de curso.

Fotografías

Luisa

01000011 01101111 01101101 01100101 01101110 01111010 01100001 01110010 00100000 01110100
01110101 00100000 01100100 11000011 10101101 01100001 00100000 01100011 01101111 01101110
00100000 01110101 01101110 01100001 00100000 01110011 01101111 01101110 01110010 01101001
01110011 01100001 00100000 01101000 01100001 01110010 11000011 10100001 00100000 01110001
01110101 01100101 00100000 01110100 01110101 00100000 01100100 01100101 01110011 01110100
01101001 01101110 01101111 00100000 01110011 01100101 00100000 01110000 01101001 01101110
01110100 01100101 00100000 01100100 01100101 00100000 01100011 01101111 01101100 01101111
01110010 01100101 01110011 00101110 00100000 01000010 01101111 01100010 00100000 01001101
01100001 01110010 01101100 01100101 01111001 00101110

Gabi

01000100 01100001 00100000 01110011 01101001 01100101 01101101 01110000 01110010 01100101
00100000 01101100 01101111 00100000 01101101 01100101 01101010 01101111 01110010 00100000
01100100 01100101 00100000 01110100 01101001 00100000 01101101 01101001 01110011 01101101
01101111 00101110 00100000 01001100 01101111 00100000 01110001 01110101 01100101 00100000
01110000 01101100 01100001 01101110 01110100 01100001 01110011 00100000 01100001 01101000
01101111 01110010 01100001 00101100 00100000 01110011 01100101 00100000 01100011 01101111
01110011 01100101 01100011 01101000 01100001 01110010 11000011 10100001 00100000 01101101
01110001 01110011 00100000 01110100 01100001 01110010 01100100 01100101 00101110 00100000
01001111 01100111 00100000 01001101 01100001 01101110 01100100 01101001 01101110 01101111
00101110

Luisa

Comenzar tu día con una
sonrisa hace que tu destino se
pinte de colores.
Bob Marley.

Gabi.

Da siempre lo mejor de ti mismo. Lo que plantas
ahora, se cosechará ¡Oy Mardijo.



Título de la actividad/Material elaborado
Descubriendo los animales.
Línea de actuación
Leer para expresarse mejor de forma oral y escrita, leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
1º y 2º de Primaria.
Temporalización
5 sesiones de media hora.
Áreas implicadas
Ciencias de la Naturaleza.
Objetivos
-Investigar sobre animales de diferentes tipos. -Seleccionar información importante e interesante. -Trabajar en grupos reducidos para fomentar la cooperación. -Ser capaces de llegar a un acuerdo a la hora de diseñar y trabajar. -Realizar un pequeño libro con información sobre los animales investigados.
Competencias clave
-Competencia en comunicación lingüística. -Competencias básicas en ciencia y tecnología. -Competencia digital. -Aprender a aprender. -Competencias sociales y cívicas. -Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Desarrollo realización de la actividad/material
La actividad se desarrolla en tres grupos compuestos por tres personas cada uno. Cada uno de los grupos buscará información sobre animales pertenecientes a uno o dos tipos de animales. El primer paso a seguir es llegar a un acuerdo sobre los animales de los que van a buscar información. Después utilizarán internet para investigar y leer algunas características interesantes de esos animales (dispondrán de una plantilla proporcionada por la maestra, que deberán completar conjuntamente). Finalmente elaborarán un pequeño mural y un libro con la información sobre esos animales, añadiendo fotos de ellos.
Evaluación
Principalmente, los aspectos a evaluar serán: - el trabajo en equipo - la información manejada - y la presentación d cada uno de los murales.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
EL JUEGO DE LA BIBLIA
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
1º, 2º, 3º y 4º de primaria
Temporalización
Curso completo.
Áreas implicadas
Religión.
Objetivos
- Manejar con soltura las tabletas. - Escuchar en silencio los relatos de la Biblia. - Realizar los juegos online de cada relato. - Conocer y colorear los personajes de los relatos.
Competencias clave
- Competencia digital. - Aprender a aprender. - Comunicación lingüística.
Desarrollo realización de la actividad/material
Todos los alumnos desde primero a cuarto de primaria visionarán en el ordenador o en la Tablet los relatos de la Biblia; después cada alumno realizará el juego interactivo de cada relato. Los alumnos de tercero y cuarto colorearán una imagen del relato o del personaje principal del mismo y la colocarán en el mural que previamente se ha realizado en el grupo clase.
Evaluación
El profesor mediante la observación tomará nota de la participación, respeto e implicación de los alumnos. El juego interactivo actúa como elemento evaluador ya que su correcta realización indica que Los alumnos han comprendido el relato que han escuchado.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
Endangered species
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
Primero y segundo de educación primaria.
Temporalización
Primer trimestre.
Áreas implicadas
Lengua extranjera, lengua y naturales.
Objetivos
Ser capaz de leer y comprender de forma autónoma textos. Ser capaz de identificar y usar conceptos gramaticales básicos. Identificar los elementos principales del entorno natural, partiendo de lo próximo a lo lejano. Iniciarse en la observación guiada de los elementos principales del entorno natural. Iniciarse en la recogida de información de datos del entorno natural a través de las TIC. Participar en la conservación y mejora del entorno Generar el interés y la autonomía requeridos para buscar, recoger y analizar la información. Reconocer y describir algunas de las actuaciones humanas más visibles en su entorno (edificios, coches, parques, etc.) y expresar su opinión sobre los aspectos positivos y los negativos de estas intervenciones. Los programas de comprensión de los diferentes tipos de textos, las actividades relacionadas con las imágenes o el análisis de sencillas cuestiones tipográficas contribuyen al desarrollo de la competencia digital desde los primeros cursos El uso correcto de la lengua es una de las herramientas básicas del aprendizaje. La lectura posibilita el acceso al conocimiento, y la escritura permite su reelaboración y su asimilación personal. El trabajo con los materiales del área de Lengua se plantea de tal forma que pueda ser realizado con autonomía. En todas las unidades se pide a los niños que demuestren lo que son capaces de realizar con los conocimientos lingüísticos que poseen hasta ese momento. Los programas de comprensión de los diferentes tipos de textos, las actividades relacionadas con las imágenes o el análisis de sencillas cuestiones tipográficas contribuyen al desarrollo de la competencia digital desde los primeros cursos Tomar contacto con otras realidades diferentes a la suya y facilita la erradicación de ciertas actitudes erróneas hacia una realidad común en la que estamos todos inmersos (la extinción de ciertas especies).
Competencias clave
Competencia digital. Competencia social y ciudadana.

Competencia de aprender a aprender.
Autonomía e iniciativa personal.
Competencia lingüística.

Desarrollo realización de la actividad/material

La actividad está basada en un juego en la que los alumnos tienen que realizar un libro sobre las especies en extinción y se hace una escala que va desde least concern (los menos dañados) a critically endangered (a punto de desaparecer). Para este ejercicio nos apoyamos en la web de National Geographic Kids , donde los niños leen sobre las especies y su estado (en la escala de extinción).

Evaluación

A través del método de ver el estado de los libros y como han puesto los dibujos, el profesor por medio de la observación y posterior anotación es capaz de evaluar el conocimiento alcanzado por los alumnos.

La autoevaluación que hago de este trabajo es muy positiva ya que los alumnos han estado muy implicados en esta actividad, aunque siempre hay cosas que se tienen que mejorar y pulir para enriquecer más esta actuación (las tengo anotadas en mi cuaderno de observaciones a) Se pidió a los niños que evaluaran la actividad por medio de una diana con gometes y el resultado ha sido muy satisfactorio.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
GYMKHANA LITERARIA DÍA DEL LIBRO
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL
Cursos a los que va dirigida
Toda Primaria.
Temporalización
Día 23 de abril, Día Mundial del Libro.
Áreas implicadas
- Lengua Castellana y Literatura. - Plástica.
Objetivos
• Fomentar el gusto por los libros. • Conmemorar una fecha tan señalada aún en estas circunstancias. • Trabajar la creatividad de los alumnos.
Competencias clave
✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia digital. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
Este año el Día Mundial del Libro ha sido un poco particular por causa del confinamiento. Aún así, en el centro lo hemos querido celebrar con nuestros alumnos de una forma lúdica. Cada tutor ha enviado esta gymkhana por los medios digitales utilizados en su clase: blog, Padlet, racima, whatsapp...además de la página web del centro: https://cravistalahez.larioja.edu.es/noticias/110-dia-del-libro

La gymkhana está compuesta de estas pruebas:

- ✓ La brujita quitavocales.
- ✓ Concurso de trabalenguas.
- ✓ Mímica de cuentos.
- ✓ Adivina de qué cuento se trata.
- ✓ Ahorcado de cuentos.
- ✓ Ordenar historias.
- ✓ Vamos a crear historias.

Así los niños en sus casas han podido pasar un rato agradable con estas actividades.

Evaluación

A través de las fotos recibidas por los distintos medios digitales por los tutores del centro.

Fotografías

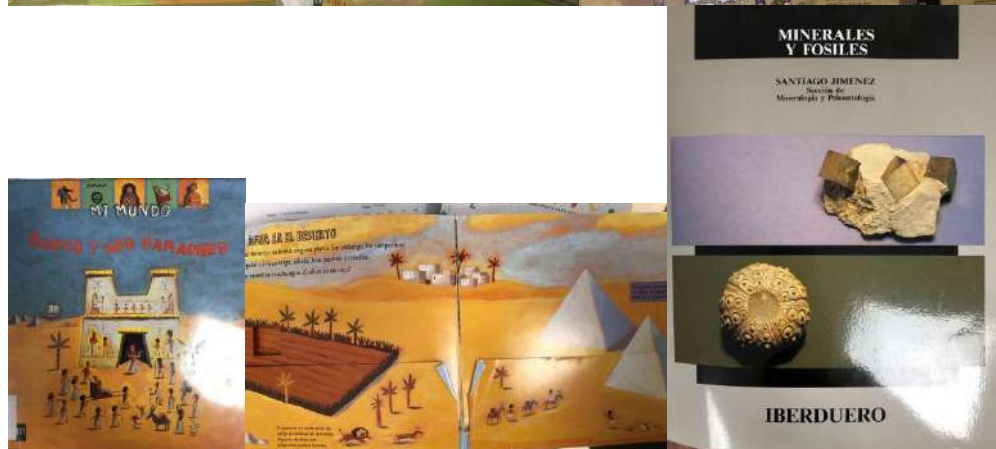
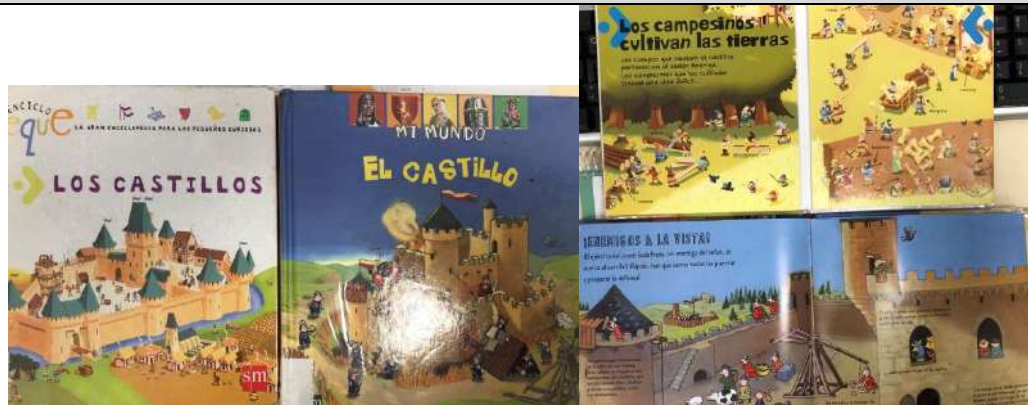
Se trata de una actividad realizada por el CEIP Rosa Luxemburo de Parla (Madrid)

El enlace en nuestra web se puede encontrar en:

<https://cravistalahez.larioja.edu.es/noticias/110-dia-del-libro>

Título de la actividad/Material elaborado
La línea del tiempo.
Línea de actuación
Leer para aprender, leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
1º y 2º de Primaria.
Temporalización
5 sesiones de media hora.
Áreas implicadas
Ciencias Sociales.
Objetivos
-Investigar y aprender sobre las diferentes edades de la historia. -Comprender lo que es una línea del tiempo. -Comprender que trabajando en equipo obtenemos mejores resultados. -Mejorar la comprensión lectora para conseguir un objetivo. -Utilizar diferentes fuentes de información.
Competencias clave
-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia digital. -Aprender a aprender. -Competencias sociales y cívicas. -Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. -Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
Los alumnos trabajarán en parejas. A cada pareja se le asignará una edad de la historia diferente. En primer lugar, verán en casa un vídeo de 5 minutos (todos tienen posibilidad de hacerlo en sus casas) sobre la edad de la historia que le corresponde. Posteriormente en clase cada pareja pondrá en común las ideas que han sacado del vídeo y comenzarán a trabajar. Después buscarán información en internet y en algunos libros disponibles en la biblioteca de aula para completar una ficha con datos básicos. Finalmente cada pareja buscará al menos cuatro imágenes que sirvan para representar las edades en una línea del tiempo. Colorearán las imágenes y éstas serán plastificadas. Finalmente, en gran grupo colocarán todas las imágenes en la línea del tiempo poniendo ideas en común. De esta forma todos aprenderán algo sobre las cuatro primeras edades de la historia.
Evaluación
El primer criterio a evaluar será la capacidad del alumnado para seleccionar la información. También se evaluará el trabajo en equipo y la presentación de los trabajos e imágenes.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
LECTURA COMPRENSIVA.
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL.
Cursos a los que va dirigida
Toda la Primaria del centro. Efectuada por todos los tutores del centro.
Temporalización
Durante el periodo de alarma y confinamiento.
Áreas implicadas
Lengua Castellana, Matemáticas y Lectura Comprensiva y Razonamiento matemático.
Objetivos
• Leer detenidamente para educir una información. • Aprender a reflexionar sobre el contenido de un texto. • Buscar información para responder preguntas. • Valorar las ideas principales y secundarias. • Aprender usos, expresiones, refranes y frases hechas de nuestra lengua. • Ampliar nuestro vocabulario.
Competencias clave
• Comunicación lingüística. • Aprender a aprender. • Competencia digital.
Desarrollo realización de la actividad/material
Durante el periodo de cierre de los centros con motivo del Covid-19, en el Cra Vista la Hez se tomó la decisión de trabajar el área de Lectura Comprensiva y Razonamiento matemático a través de fichas de lecturas extraídas de la página web de CEIP Loreto. Los tutores envían esas fichas por los medios utilizados en su clase: blog, padlet, racima, whatsapp...y éstos devuelven las fichas a través de fotografías hechas a la fichas realizadas. Además, en el área de Matemáticas y Lengua Castellana y Literatura también se ha decidido trabajar con las lecturas comprensivas de la editorial sm. Todos los alumnos disponen de las fichas impresas porque fueron repartidas los días 16 y 17 de marzo en el Plan de Reparto de nuestro centro.
Evaluación
La evaluación se efectuará a través de la corrección de las distintas respuestas enviadas por los alumnos a sus tutores por medio de fotos.

Fotografías

Lecturas para LCRM:

Lecturas primer nivel:

http://www.ceiploreto.es/sugerencias/Comprension_lectora/mis_lecturas_ciclo1.pdf

Lecturas segundo nivel:

http://www.ceiploreto.es/sugerencias/Comprension_lectora/mis_lecturas_ciclo2.pdf

Lecturas tercer nivel:

http://www.ceiploreto.es/sugerencias/Comprension_lectora/mis_lecturas_ciclo3.pdf

Lecturas para Matemáticas:

Recursos digitales de SM: <https://login.educamos.sm/>

Lecturas para lengua Castellana: <https://login.educamos.sm/>

Título de la actividad/Material elaborado
MEMORY PROFESIONES Y OFICIOS
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
Tercero y cuarto de primaria.
Temporalización
Una sesión.
Áreas implicadas
Lengua Castellana.
Objetivos
Aprender vocabulario sobre las profesiones y oficios de forma lúdica. Relacionar una imagen con el dibujo que lo representa. Desarrollar la memoria.
Competencias clave
Comunicación lingüística. Aprender a aprender. Competencia digital.
Desarrollo realización de la actividad/material
Entramos a la plataforma ClassFlow, y realizamos el memory. Vamos dando la vuelta a las casillas de dos en dos, hasta que coinciden y se quedan fijas, memorizando donde está cada palabra y su imagen, cada vez que se da la vuelta. Intentando realizarlo en el menor tiempo posible, y cometiendo pocos fallos. Se realizará varias veces, intentando mejorar el tiempo y número de fallos menor.
Evaluación
Realizar el memory en el menor tiempo y con menos fallos.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
ODILO SCHOOL
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL
Cursos a los que va dirigida
Toda Primaria.
Temporalización
Durante el confinamiento.
Áreas implicadas
- Lengua Castellana y Literatura.
Objetivos
• Ofrecer a nuestros alumnos la posibilidad de acceder a libros digitales. • Fomentar la lectura en nuestros alumnos. • Desarrollar planes lectores digitales.
Competencias clave
✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia digital. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
Tras el cierre de los centros, por parte del CDPD, se nos ofreció a los centros la posibilidad de acceder a este espacio web en el que tanto los alumnos como los profesores pueden acceder a libros digitales. Todos los centros recibimos un archivo explicativo con los pasos a seguir para registrarse en la web y poder disfrutar de la lectura online. Ese archivo fue colgado en la web del centro para que todas las familias tuvieran acceso a él. Además, el jueves 30 de abril, se desarrollo una webinar para explicar las distintas funciones de este espacio web que contiene casi 8.000 contenidos y que cuenta, a nuestro modo de ver, con una herramienta muy interesante que son los Planes lectores, con los que poder asignar lecturas a nuestros chicos y poder monitorizar y evaluar su lectura.

Evaluación

En este caso nuestra evaluación tiende a saber si las familias han utilizado esta página web y a saber si la lectura ha sido de su agrado, más que a evaluar si un alumno ha leído o no, primando la libertad de los alumnos en su disfrute por la lectura.

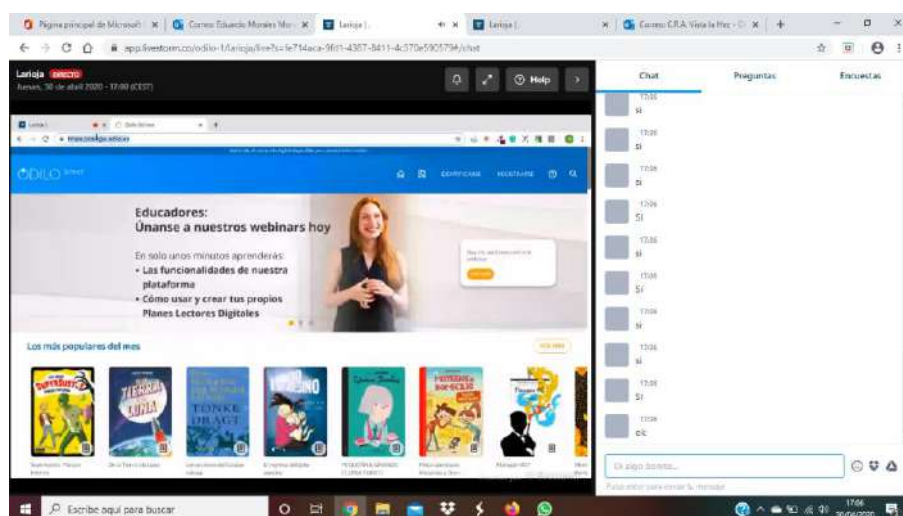
Fotografías



El artículo creado en la web de nuestro centro se puede visitar en:

<https://cravistalaez.larioja.edu.es/noticias/106-lectura-digital-en-casa>

Captura de pantalla de la webinar realizada el jueves 30 de abril:



Aprendemos las eras geológicas utilizando Genially
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL, LEER PARA APRENDER.
Cursos a los que va dirigida
1º E.S.O
Temporalización
Un total de 5 sesiones de una hora cada una.
Áreas implicadas
• Biología y Geología 1º E.S.O.
Objetivos
Los objetivos son: • Aprender a manejar la herramienta genially. • Utilizar dicha herramienta para elaborar un trabajo sobre la eras geológicas. • Conocer y aprender los términos importantes relativos a las eras geológicas y aplicar los conocimientos adquiridos durante la unidad.
Competencias clave
Competencias claves trabajadas: competencia de comunicación lingüística, competencia digital y competencia de aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Desarrollo realización de la actividad/material
Durante la primera sesión los alumnos aprendieron todos los recursos que se pueden utilizar con genially: tipos de trabajos, cómo seleccionar una plantilla, introducción de elementos interactivos (imágenes, videos, etc.), insertar enlaces, ventanas o etiquetas. En la segunda sesión, los alumnos pusieron en prácticas los conocimientos adquiridos de genially en la sala de ordenadores. En las tres últimas sesiones crearon sus trabajos, resultando las siguientes presentaciones o infografías: Izan: https://view.genial.ly/5e2ae1ee35ef460490b77342/presentation-izan Luisa: https://view.genial.ly/5e3bdeb26bbd27220c85bec6/vertical-infographic-eras-geologicas Adam: https://view.genial.ly/5e2ae1316bbd27220c299831/vertical-infographic-trabajo Claudia: https://view.genial.ly/5e2adf4935ef460490b75735/vertical-infographic-

[timeline-las-eras-geologicas](#)

Denisa:

<https://view.genial.ly/5e2adf6235ef460490b75883/vertical-infographic-las-eras-geologicas>

Gabi:

<https://view.genial.ly/5e2ade9b6bbd27220c2978e5/vertical-infographic-timeline-eras-geologicas>.

Evaluación

El trabajo les ha entusiasmado y se han implicado desde el primer momento. Valoro muy positiva la experiencia, pues la herramienta genially les puede ser muy útil para cualquier otra asignatura.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
RECORTABLES DÍA DEL LIBRO
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL
Cursos a los que va dirigida
Toda Primaria.
Temporalización
23 de abril Día Mundial del Libro.
Áreas implicadas
- Lengua Castellana y Literatura. -Plástica.
Objetivos
• Fomentar el gusto por los libros. • Conmemorar una fecha tan señalada aún en estas circunstancias. • Trabajar la creatividad de los alumnos.
Competencias clave
✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia digital. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Desarrollo realización de la actividad/material
Este año el Día Mundial del Libro ha sido un poco particular por causa del confinamiento. Aún así, en el centro lo hemos querido celebrar con nuestros alumnos de una forma lúdica. Cada tutor ha enviado estos recortables por los medios digitales utilizados en su clase: blog, Padlet, racima, whatsapp...además de la página web del centro: https://cravistalahez.larioja.edu.es/noticias/110-dia-del-libro Así los niños en sus casas han podido pasar un rato agradable con estas actividades.
Evaluación
A través de las fotos recibidas por los distintos medios digitales por los tutores del centro.

LIBROS EN ACORDEON

Objetos que cuentan historias



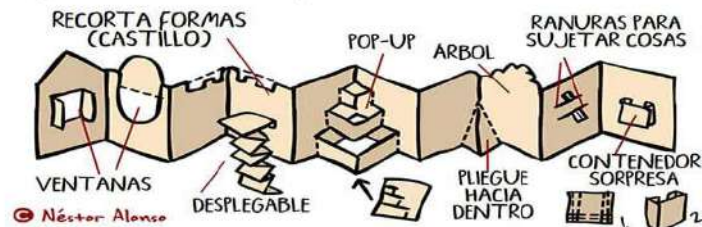
Un libro acordeón es una manera de presentar una historia. Pero también es un objeto, un **ARTEfacto** que se puede mirar, tocar, rodear, desplegar, jugar, leer y sentir.

COMO HACERLOS

1. Corta una tira larga de cartulina o papel.
2. Dóblala por la mitad.
3. Vuelve a doblar por la mitad.
4. Corrige el doblez para formar un acordeón.
5. Y ahora... ¡Deja volar tu imaginación!



Escribe, dibuja, pinta, recorta, añade ventanas, puertas, sobres, compartimentos secretos, etc.



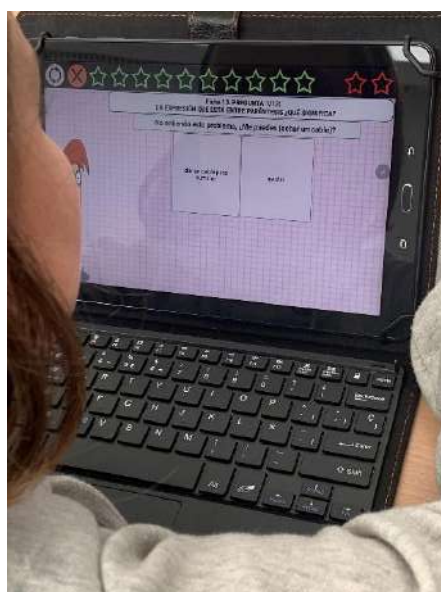
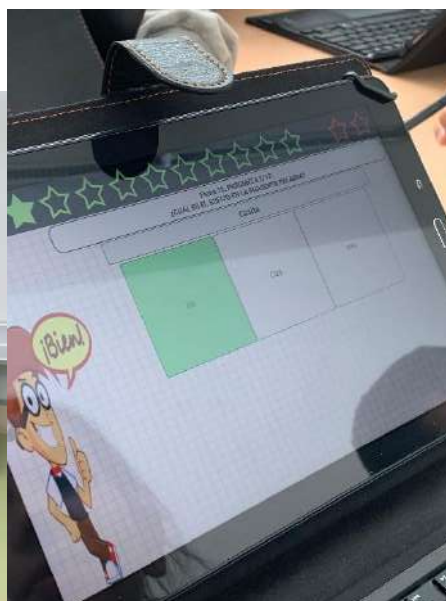
¡Disfruta inventando y escribiendo!

Recortable de San Jorge y el dragón:

<https://www.ayto-caceres.es/destacado/san-jorge-2020-quedateencasa/>

Título de la actividad/Material elaborado
¡Repasamos virtualmente!
Línea de actuación
Línea D: Leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
5º y 6º curso de Educación Primaria
Temporalización
Desde diciembre hasta finalizar el curso.
Áreas implicadas
-Lengua Castellana
Objetivos
- Desarrollar hábitos de estudio. - Generar en los alumnos la capacidad lectora de textos electrónicos. - Utilizar de manera correcta los recursos multimedia.
Competencias clave
- Competencia lingüística (CCL). - Competencia digital (CD).
Desarrollo realización de la actividad/material
Durante el curso 2019-2020, los alumnos de 5º y 6º curso tienen a su disposición tablets individuales. Por ello, hacen uso de ella en los momentos en lo que pueden demostrar sus conocimientos sobre un tema en concreto o como modo de repaso del tema aprendido.
Evaluación
A medida que los alumnos realizan los juegos, lecturas y tareas, se graba un registro de su actividad en cada Tablet. Además, el maestro estará pendiente de su progreso durante la clase, ya sea para ayudar a algún alumno, como para observar directamente cómo están trabajando.

Fotografías



Título de la actividad/Material elaborado
ROSCO FINAL DE TEMA
Línea de actuación
LEER EN LA SOCIEDAD DIGITAL
Cursos a los que va dirigida
1º Y 2º.
Temporalización
TERCER TRIMESTRE, (UNA SESIÓN)
Áreas implicadas
LENGUAJE- CIENCIAS SOCIALES.
Objetivos
- MANEJAR ACTIVIDADES EN FORMATO DIGITAL. - APRENDER NUEVO VOCABULARIO RELACIONADO CON LOS CONTENIDOS DE LA UNIDAD.
Competencias clave
APRENDER A APRENDER. COMPETENCIA DIGITAL.
Desarrollo realización de la actividad/material
REALIZACIÓN DE LA RULETA DE PALABRAS, CON LA DESCRIPCIÓN O PISTAS LOS ALUMNOS TIENEN QUE INTENTAR RESOLVER LA RULETA. EN ESTE CASO, APROVECHÉ UN TEMA DE CIENCIAS SOCIALES, UNA VEZ TERMINADO CON LA RULETA HICIERON EL REPASO.

Evaluación

EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD NOS SIRVE DE EVALUACIÓN. SE TRATA DE ACERTAR PREGUNTAS. CUANTAS MÁS PREGUNTAS SE ACIERTAN, MAYOR GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS.

Fotografías

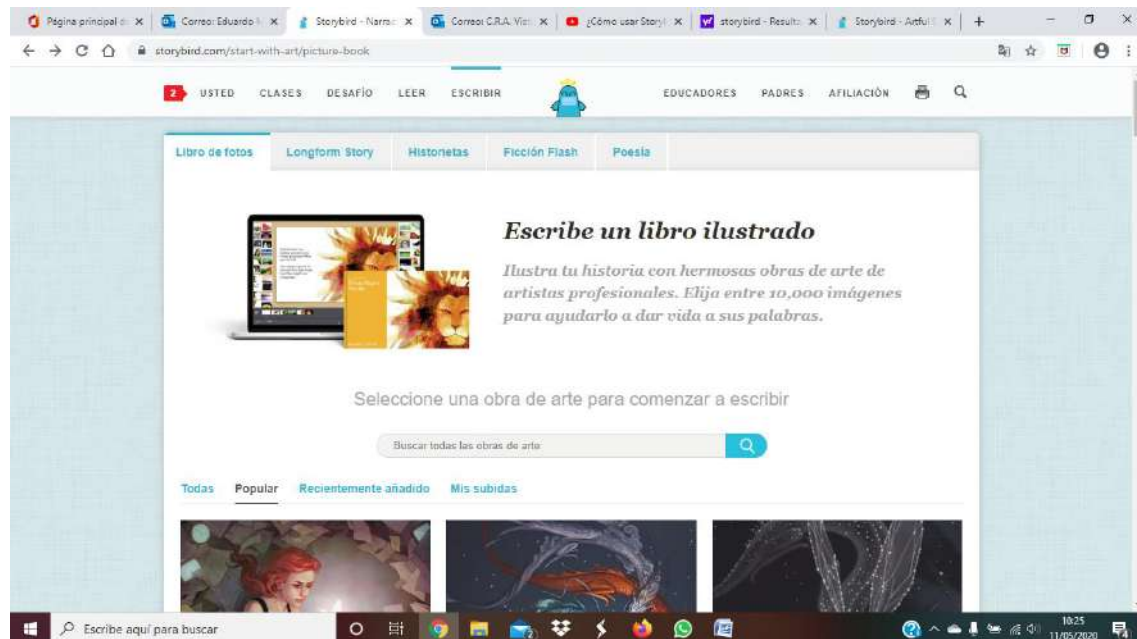
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5305396-no_somos_los_primeros.html

Título de la actividad/Material elaborado
STORYBIRD
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital.
Cursos a los que va dirigida
Infantil y Primaria.
Temporalización
Durante el estado de alarma debido al Covid-19
Áreas implicadas
Lengua y Literatura Castellana.
Objetivos
- Favorecer la espontaneidad, creatividad y la imaginación en la exposición verbal de un cuento. - Desarrollar la competencia digital de nuestros alumnos. - Mejorar la velocidad de lectura y la entonación de palabras. - Fomentar el gusto por la lectura. - Adquirir confianza en sí mismo a la hora de expresarse de forma oral.
Competencias clave
- Competencia en comunicación lingüística. - Competencia sociales y cívicas. - Competencia digital. - Aprender a aprender.
Desarrollo realización de la actividad/material
Durante el periodo de estado de alarma, muchos de nosotros hemos descubierto distintas aplicaciones que nos pueden hacer experimentar nuevas actividades con nuestros alumnos. Fruto de esa búsqueda es esta aplicación que consiste en la elaboración de historias en un formato digital para ser contadas a nuestros alumnos. La principal ventaja de este recurso es que las historias pueden ser creadas por uno mismo, de tal manera que los alumnos las hagan suyas y les den mayor significatividad.

Evaluación

Después de un análisis de este recurso para su posterior utilización en nuestras clases, podemos decir que se trata de una muy buena herramienta, pero que para poder desarrollar su total potencial debemos optar por una opción de pago. En la opción gratuita las posibilidades de utilización se ven bastante reducidas.

Fotografías



Aquí dejamos unos enlaces a los tutoriales que hemos visualizado para analizar la aplicación:

<https://www.youtube.com/watch?v=40mwcQ8ITFk>

<https://www.youtube.com/watch?v=VS6QzsvkJaw>

<https://www.youtube.com/watch?v=H-QEzfOr0Jo>

Título de la actividad/Material elaborado
WEBQUEST "DÍA ESCOLAR DE LA PAZ"
Línea de actuación
Leer en la sociedad digital
Cursos a los que va dirigida
5º y 6º de primaria.
Temporalización
2 sesiones de una hora.
Áreas implicadas
Religión.
Objetivos
- Conocer que es y para qué sirve una webquest. - Investigar a través de la web la biografía de los personajes señalados en la webquest. - Aprender valores relacionados con el día escolar de la paz
Competencias clave
- Aprender a aprender. - Comunicación lingüística. - Competencia digital. - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Desarrollo realización de la actividad/material
Por parejas y en el menor tiempo posible deben buscar las letras necesarias para formar una palabra; esta palabra es la profesión de Lorenzo Vidal fundador del DENIP (Día Escolar de la no-violencia y la Paz). Esa palabra tiene ocho letras y para encontrarla deberán leer la biografía de los siguientes personajes: Mahatma Gandhi, Gabriela Mistral, Galileo Galilei, Albert Einstein, Cristóbal Colón, Pablo Picasso, St. Madre Teresa de Calcuta, Dante Alighieri, Leonardo da Vinci y Alexander Fleming. Esas letras las encontrarán respondiendo a varias preguntas sobre los personajes que han leído.
Evaluación
Se evaluará mediante la observación del trabajo que hacen los alumnos, anotando su grado de participación en la tarea a desarrollar y su positiva resolución.

Fotografías



Mahatma Gandhi



Galileo Galilei



Gabriela Mistral



Albert Einstein



Cristóbal Colón



Pablo Picasso



Madre Teresa



Dante Alighieri



Leonardo da Vinci



Alexander Fleming