

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

Sinopsis

Tomando como referencia los últimos Juegos Olímpicos celebrados en Río, planteamos al alumnado un proyecto en equipos consistente en la promoción de un deporte olímpico. Para ello deberán investigar sobre distintos aspectos del deporte asignado con la finalidad de difundir esa información al resto de la comunidad educativa. Desde cada materia abordaremos distintos aspectos relacionados con los deportes: reglamento, historia, materiales (minerales y rocas), espacios, cifras, deportes paralímpicos, deportistas representativos, logos, curiosidades... Cada equipo se hará experto en un deporte y creará un stand promocional con toda la información y los materiales generados en la distintas actividades.

Datos técnicos

Autoría: Marta Abad Romero, Ana Beatriz Abreu Piñero, Miguel Alves Martínez, Ana Correa Esponda, Lourdes Díaz González, Tomás Miguel Fariña Fariña, Nuria García Donate, Izaskun Guerequiz Larrocea, Noelia González Báez, Lourdes María Pérez Herrera, María Candelaria Ramos Domínguez

Centro educativo: IES CABO BLANCO

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)

Materias: Biología y Geología (BIG), Lengua Castellana y Literatura (LCL), Geografía e Historia (GEH), Matemáticas (MAT), Tecnología (TEE), Primera Lengua Extranjera (Inglés) (PLW), Prácticas Comunicativas y Creativas (PVY)

Identificación

Justificación: Pretendemos que el alumnado realice una tarea de investigación grupal en la que aborde contenidos correspondientes a distintos criterios de las materias implicadas. Cada equipo de trabajo se centrará en uno de los 30 deportes olímpicos seleccionados. Al final del proyecto, el alumnado debe de ser capaz de transmitir al resto de la comunidad educativa la información obtenida y los productos creados a partir de ella. Además de otros contenidos curriculares, trabajaremos transversalmente los valores, fundamentalmente aquellos que se pueden relacionar de forma directa con el deporte, tanto en lo concerniente a la cultura del esfuerzo y la superación personal como al espíritu de cooperación, ayuda y compañerismo. Además pretendemos hacer ver al alumnado las diferencias que se producen entre distintos países y sociedades, el desequilibrio fundamentalmente económico que se refleja, por ejemplo, en lo que supone para los deportistas de distintos países ganar o no una medalla olímpica. También abordaremos el tema de la diversidad funcional, haciendo visible el deporte paralímpico. La metodología de trabajo también pretende desarrollar en el alumnado actitudes y capacidades como el trabajo en equipo, la cooperación, la autonomía en el aprendizaje, etc. Asimismo pretendemos hacer partícipe a las familias del aprendizaje de sus hijos e hijas, invitándoles a la feria de los deportes para que vean y valoren el trabajo del alumnado.

Este proyecto se relaciona con las redes escolares: Red de Centros Innovadores para la Continuidad Escolar (REDCICE), Red Canaria de Escuelas para la Igualdad (RCEI), Red Canaria de Escuelas Promotoras de la Salud (RCEPS) y Red Canaria de Centros para la Participación Educativa.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Biología y Geología

Código	Descripción
SBIG01C03	<p>Adquirir una idea global acerca de la estructura interna de la Tierra y de la distribución de los materiales terrestres según su densidad, describir las propiedades y características de minerales y rocas, así como de sus aplicaciones cotidianas más frecuentes, mediante la indagación en diversas fuentes, con la finalidad de valorar el uso responsable y sostenible de los recursos minerales.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de construir una concepción de la estructura de la Tierra en grandes capas en función de la densidad de los materiales más frecuentes en el planeta, describiendo las características generales de la corteza, el manto y el núcleo terrestre. Asimismo se quiere constatar si identifica, a</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

Código	Descripción
	partir de la observación de una serie de propiedades (dureza, brillo, color, densidad, color de la raya...), los minerales petrogenéticos fundamentales y las rocas (composición mineralógica, textura...) que conforman el relieve de su entorno o de otras zonas, utilizando claves dicotómicas sencillas, guías, etc. También se pretende evaluar si el alumnado trata la información procedente de distintas fuentes y analiza los usos y aplicaciones más frecuentes de los minerales y las rocas (materiales de construcción, rocas ornamentales, combustibles fósiles, etc.) para argumentar con el apoyo de distintos tipos de producciones (preparación de exposiciones de minerales y rocas de interés, elaboración de informes sobre la extracción de minerales escasos...) en soportes físico o digital, la importancia del uso responsable de los recursos minerales tanto por su carácter de recursos no renovables como por los perjuicios que genera su explotación.
Competencias del criterio SBIG01C03	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas.

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
SLCL01C02	<p>Producir e interpretar textos orales propios y ajenos, de distintos ámbitos de uso, a partir de la participación en debates, coloquios y conversaciones espontáneas, y de la dramatización de situaciones reales o imaginarias de comunicación, potenciándose con ello la expresión verbal y no verbal, la representación de realidades, sentimientos y emociones, y el desarrollo progresivo de las habilidades sociales; iniciarse en la práctica de estrategias para hablar en público, individualmente o en grupo, en situaciones formales e informales, planificadas y no planificadas, propias de la actividad escolar, con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas y reconocer la importancia de la comunicación oral en la vida social.</p> <p>El criterio nos permitirá evaluar si el alumnado, individualmente o en grupo, interviene en situaciones comunicativas orales planificadas y no planificadas, respetando las pautas de la ortofonía y dicción de la norma culta canaria, pronunciando con corrección y claridad, incorporando progresivamente palabras propias del registro formal de la lengua y adaptando su mensaje a la finalidad de la práctica oral: presentaciones formales (narraciones, descripciones...); intervenciones espontáneas en el aula (expresar emociones, resolver dudas, aclarar malentendidos...); participaciones activas en actos de habla (entrevistas, diálogos, exposiciones escolares...); dramatizaciones de situaciones reales o imaginarias de comunicación, respetando las reglas de interacción, intervención y cortesía que regulan la comunicación oral (turno de palabra, respeto al espacio, gesticulación adecuada, escucha activa, uso de fórmulas de saludo y despedida...) y evitando el uso discriminatorio del lenguaje. Asimismo, se constatará que el alumnado es capaz de organizar el contenido de sus intervenciones y de elaborar guiones previos, en los que planifica el discurso y gestiona los tiempos, seleccionando la idea central y el momento en que va a ser presentada a su auditorio, así como las ideas secundarias y los ejemplos que van a apoyar el desarrollo de su intervención. Se verificará también que puede reconocer, tanto en sus producciones como en las ajenas, la trascendencia de una adecuada planificación del discurso y de la gestión de los tiempos, así como la importancia de la claridad expositiva, de la adecuación y la coherencia del texto oral, de la cohesión de los contenidos, de los aspectos prosódicos y de los elementos no verbales (gestos, movimientos, mirada...), así como del apoyo de las TIC, de manera que mejora la producción propia o ajena a partir de la práctica habitual de la evaluación y coevaluación.</p>
Competencias del criterio SLCL01C02	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

Código	Descripción
SLCL01C04	<p>Producir textos escritos, con coherencia y corrección, a partir de modelos dados, en relación con los ámbitos de uso y con la finalidad que persiguen, reconociendo y comenzando a aplicar las técnicas y estrategias necesarias que le permitan afrontar la escritura como un proceso (planificación, obtención de datos, organización de la información, redacción y revisión del texto), integrando la reflexión ortográfica y gramatical en la práctica y uso de la escritura, con la adecuada atención a las particularidades del español de Canarias, y reconociendo la importancia de esta como fuente de información y adquisición de los aprendizajes y como vehículo para comunicar sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones.</p> <p>Con este criterio podremos constatar que el alumnado redacta, en diferentes soportes y usando el registro apropiado, textos escritos propios del ámbito personal (diarios, felicitaciones, cartas, chats...), escolar (resúmenes, esquemas, mapas conceptuales) y social cercano a la realidad del alumnado (solicitudes, impresos, reglamentos...), así como textos narrativos, descriptivos, instructivos y dialogados, siguiendo modelos dados y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación. Se comprobará que presenta las ideas con coherencia y corrección, que se adecua a los rasgos propios de la tipología textual seleccionada, que respeta las normas gramaticales y ortográficas, y que utiliza palabras propias del registro formal. Se evaluará que, para ello, redacta borradores de escritura, revisando el texto en varias fases para aclarar problemas con el contenido o la forma, y que evalúa, mediante guías, su propia producción escrita y la de sus compañeros y compañeras, de manera que reescribe textos propios y ajenos hasta llegar al producto final. Asimismo, se pretende comprobar que el alumnado es capaz de entender la escritura como una herramienta con la que construir su propio aprendizaje y como medio para la expresión de sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones, reconociendo la importancia de enriquecer su vocabulario para expresarse con exactitud, precisión y creatividad.</p>
Competencias del criterio SLCL01C04	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
SLCL01C05	<p>Consultar, de forma guiada, fuentes documentales, bibliográficas y digitales, utilizando las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación, para la resolución de dudas, la adquisición de nuevos aprendizajes y la realización de pequeños trabajos o proyectos de investigación, en un proceso integral que le permita reconocer cuándo necesita información, buscarla, gestionarla, evaluarla y comunicarla, adoptando un punto de vista crítico y personal, a la par que respetuoso con la propiedad intelectual de las fuentes consultadas, y valorando la comunicación oral y escrita, como instrumento necesario para organizar la información, y como estímulo del desarrollo personal, en la búsqueda de un proceso de aprendizaje continuo y para toda la vida.</p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado, individualmente o de forma cooperativa, consulta, de manera guiada, fuentes de información variadas en contextos personales o académicos, tanto para solucionar dudas como para acceder a nuevos aprendizajes, de manera que es capaz de buscar y solicitar estas fuentes en bibliotecas (escolares, municipales...), y de utilizar motores de búsqueda propios de las TIC. Para ello, se comprobará que, en la realización de sencillos proyectos o trabajos de investigación de temas relacionados con sus intereses, sigue un proceso en el que, con la ayuda de guías de indagación o cuadernos de progreso, tras la consulta y selección de fuentes, gestiona nuevos conocimientos utilizando las herramientas que la propia expresión lingüística le proporciona para ello (producción de textos de síntesis, esquemas, mapas conceptuales...) para, posteriormente, comunicar la información obtenida, integrándola, de manera personal, en la realización de sus propias producciones orales o escritas, en soporte papel y a través de herramientas tecnológicas (procesadores de textos, programas de presentación digital...), de manera que utilice la expresión lingüística como vehículo de difusión del propio conocimiento (pósters, <i>lapbooks</i>, artículos, sencillas producciones audiovisuales...). Se valorará que el alumnado manifieste una actitud creativa en la adquisición y difusión de nuevos aprendizajes, manteniendo rigor, claridad y coherencia en la expresión, así como una actitud ética y respetuosa con la objetividad o subjetividad de los contenidos, y con la propiedad intelectual y la identidad digital, afianzando con ello los conocimientos que irá adquiriendo mediante su propia experiencia informacional.</p>
Competencias del criterio SLCL01C05	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

Criterios de evaluación para Geografía e Historia

Código	Descripción
SGEH01C01	<p>Identificar las diversas formas de representación cartográfica del planeta, utilizar distintos mapas para localizar lugares y espacios geográficos mediante el uso de coordenadas y obtener información sobre el espacio representado a partir de la lectura de los distintos elementos del mapa (leyenda, escala, título, etc.)</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sea capaz de reconocer las diferencias en las representaciones espaciales según el tipo de proyección utilizada, especialmente entre Mercator y Peters, y de localizar y situar espacios y lugares a partir de las coordenadas geográficas, así como de interpretar tipos distintos de información cartográfica, incluyendo los mapas de husos horarios. Para ello manipulará y analizará ejemplos en distintos soportes, formatos y escalas, con la finalidad de familiarizarse en el uso de la cartografía para resolver problemas espaciales de distintas características.</p>
Competencias del criterio SGEH01C01	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.

Criterios de evaluación para Matemáticas

Código	Descripción
SMAT01C01	<p>Resolver problemas numéricos, geométricos, funcionales y estadístico-probabilísticos de la realidad cotidiana desarrollando procesos y utilizando leyes de razonamiento matemático; así como reflexionar sobre la validez de las estrategias aplicadas para su resolución y su aplicación en diferentes contextos y situaciones similares futuras. Además, realizar los cálculos necesarios y comprobar las soluciones obtenidas, profundizando en problemas ya resueltos y planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc. Evaluar de manera crítica las soluciones aportadas por las demás personas y los diferentes enfoques del mismo problema, trabajar en equipo, superar bloqueos e inseguridades y reflexionar sobre las decisiones tomadas, así como expresar verbalmente y mediante informes el proceso, los resultados y las conclusiones obtenidas en la investigación.</p> <p>Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado, individualmente o en grupo, reconoce diferentes situaciones problemáticas de la realidad y se enfrenta a ellas, planteando procesos de investigación y siguiendo una secuencia consistente en la comprensión del enunciado, la discriminación de los datos y su relación con la pregunta, la realización de un esquema de la situación, la elaboración de un plan de resolución y su ejecución conforme a la estrategia más adecuada (estimación, ensayo-error, modelización, matematización, reconocimiento de patrones, regularidades y leyes matemáticas...), la realización de los cálculos y la obtención de una solución y comprobación de la validez de los resultados. Asimismo se trata de verificar si el alumnado profundiza en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc., y comprueba la validez de las soluciones obtenidas, evaluando la eficacia y las limitaciones de los modelos utilizados o construidos. También se pretende constatar si verbaliza y escribe los procesos mentales seguidos y los procedimientos empleados, si en una dinámica de interacción social comparte sus ideas y enjuicia de manera crítica las de las demás personas y los diferentes enfoques del problema para posteriormente elegir el más adecuado, y si es perseverante en la búsqueda de soluciones y confía en su propia capacidad para encontrarlas.</p>
Competencias del criterio SMAT01C01	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

Código	Descripción
SMAT01C02	<p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje, buscando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes para elaborar documentos propios, mediante exposiciones y argumentaciones y compartiéndolos en entornos apropiados para facilitar la interacción. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas para realizar cálculos numéricos y estadísticos; realizar representaciones gráficas y geométricas; y elaborar predicciones, y argumentaciones que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos, a la resolución de problemas y al análisis crítico de situaciones diversas.</p> <p>Se trata de comprobar si el alumnado utiliza las TIC para buscar, seleccionar, producir e intercambiar información extraída de diferentes fuentes (Internet, prensa escrita, etc.); empleando las herramientas tecnológicas adecuadas para analizar y comprender propiedades geométricas. También se evaluará si realiza cálculos de todo tipo cuando su dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente; y si resuelve distintos problemas matemáticos. Para ello, cuando proceda, elaborará documentos digitales (texto, presentación, imagen, vídeo, sonido...), individualmente o en grupo, en apoyo de las exposiciones orales que realicen para explicar el proceso seguido en la resolución de problemas, todo ello, mediante la realización de juicios críticos. Asimismo, se ha de constatar si el alumnado es capaz de aceptar y sopesar diferentes puntos de vista, extraer conclusiones, elaborar predicciones y analizar sus puntos fuertes y débiles para corregir errores y establecer pautas de mejora.</p>
Competencias del criterio SMAT01C02	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
SMAT01C03	<p>Identificar y utilizar los números naturales, enteros, decimales, fraccionarios, así como porcentajes sencillos, sus operaciones y propiedades para recoger, interpretar e intercambiar información cuantitativa y resolver problemas de la vida cotidiana eligiendo para ello la forma de cálculo más apropiada en cada caso (mental, escrita, calculadora...), asimismo, enjuiciar de forma crítica las soluciones obtenidas, analizando su adecuación al contexto y expresarlas según la precisión exigida (aproximación, redondeo...).</p> <p>Este criterio tiene el propósito de evaluar si el alumnado ha adquirido las destrezas necesarias para realizar operaciones combinadas sencillas (no más de dos operaciones encadenadas y un paréntesis) entre los distintos tipos de números (naturales, enteros, decimales y fraccionarios) con posible aparición de raíces cuadradas exactas y potencias de exponente natural, eligiendo la forma de cálculo adecuado (mental, escrito, calculadora u otros medios tecnológicos) que le permitan representar, ordenar e interpretar adecuadamente la información cuantitativa de contextos próximos (en folletos publicitarios, prensa escrita, Internet, etc.), así como resolver problemas relacionados con la vida cotidiana (facturas, extractos bancarios, ofertas publicitarias,...). También se trata de comprobar si el alumnado asocia el opuesto y el valor absoluto de un número entero a contextos reales, realiza operaciones de aproximación y truncamiento de números decimales, obtiene el decimal y el porcentaje equivalente a una fracción y calcula el mcd y mcm a través de sus múltiplos y divisores; todo ello con la finalidad de resolver problemas cotidianos.</p>
Competencias del criterio SMAT01C03	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender.
SMAT01C06	<p>Reconocer, describir y clasificar figuras planas y calcular sus perímetros, áreas y ángulos de las mismas para realizar descripciones del mundo físico, abordar y resolver problemas de la vida cotidiana, utilizando el lenguaje matemático adecuado para explicar el proceso seguido en su resolución.</p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado identifica y distingue tipos de rectas y ángulos, reconoce y describe las propiedades características de los puntos de la circunferencia, el círculo y los polígonos regulares (ángulos interiores, ángulos centrales, diagonales, apotema, simetrías, etc.). Además, trata de averiguar si clasifica triángulos, cuadriláteros y paralelogramos; calcula perímetros y áreas de figuras poligonales, longitud de arcos y circunferencias y el área de un sector circular y el círculo, todo esto con la finalidad de describir el mundo físico y resolver problemas en contextos de la vida real, utilizando para ello diversas técnicas geométricas y programas informáticos, usando el lenguaje matemático para comunicar su trabajo y conclusiones de forma oral y escrita, así como expresando los resultados con las unidades adecuadas.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

Código	Descripción
Competencias del criterio SMAT01C06	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Conciencia y expresiones culturales.
SMAT01C08	<p>Planificar y realizar, trabajando en equipo, estudios estadísticos sencillos relacionados con su entorno, utilizando diversas herramientas y métodos estadísticos para conocer las características de interés de una población. Organizar los datos en tablas, construir gráficas y analizarlas utilizando parámetros estadísticos si procede para obtener conclusiones razonables a partir de los resultados obtenidos.</p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado distingue variables estadísticas cualitativas y cuantitativas de una población, planifica, diseña y realiza, individualmente o en grupo, una encuesta sencilla, recoge y organiza los datos en tablas (frecuencia absoluta, frecuencia relativa y porcentaje); calcula la media aritmética, la mediana, la moda y el rango, empleándolos para resolver problemas y sacar conclusiones. También se pretende verificar si representa los datos en diagramas de barras y polígonos de frecuencias ayudándose de hojas de cálculo y otras herramientas tecnológicas y transmite las conclusiones obtenidas y el proceso seguido (mediante un informe oral, escrito, en formato digital...). Además se trata de evaluar si interpreta gráficos estadísticos sencillos recogidos en medios de comunicación como la prensa escrita, en Internet, etc., analizándolos críticamente y comprobando la veracidad de la información transmitida.</p>
Competencias del criterio SMAT01C08	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Crterios de evaluación para Tecnología

Código	Descripción
STEE01C01	<p>Diseñar y crear un producto tecnológico sencillo de forma guiada, identificando y describiendo las etapas necesarias; y realizar las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para investigar su influencia en la sociedad y proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de diseñar y crear un prototipo que dé solución a un problema técnico, en el taller y de forma guiada y colaborativa, distribuyendo tareas y responsabilidades; de proponer y realizar las operaciones técnicas previstas, siguiendo criterios de seguridad e higiene, manteniendo en condiciones adecuadas el entorno de trabajo, y documentando su construcción. Para ello deberá identificar, describir y desarrollar cada una de las etapas del proceso de resolución de problemas tecnológicos, acorde a los medios disponibles (herramientas, materiales, etc.), utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios seguridad y respeto al medio ambiente; y buscar, analizar y seleccionar información, usando bibliografía o las herramientas TIC necesarias en cada caso, para proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p>
Competencias del criterio STEE01C01	Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
STEE01C02	<p>Elaborar la documentación técnica y gráfica necesaria para explicar las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización, con el fin de utilizarla como elemento de información de productos tecnológicos, mediante la interpretación y representación de bocetos y croquis.</p> <p>Con este criterio se busca que el alumnado sea capaz de elaborar la documentación técnica necesaria para definir y explicar completamente la fase de diseño de un prototipo, mediante la representación e interpretación de bocetos y croquis como elementos de información haciendo uso de los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

Código	Descripción
Competencias del criterio STEE01C02	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Conciencia y expresiones culturales.

Crterios de evaluación para Primera Lengua Extranjera (Inglés)

Código	Descripción
SLNT01C01	<p>Comprender el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales breves, sencillos y bien estructurados, que traten sobre asuntos corrientes y conocidos, o de interés propio, con la finalidad de participar con progresiva autonomía en situaciones cotidianas en los ámbitos personal, público y educativo.</p> <p>Con este criterio se pretende constatar que el alumnado, como agente social, es capaz de identificar y extraer la información global y algunas informaciones específicas en textos breves, transmitidos de viva voz o por medios técnicos (portales de vídeo, medios audiovisuales procedentes de Internet u otros entornos, etc.), como en anuncios, mensajes y comunicados; en indicaciones, en presentaciones y en conversaciones informales que se produzcan en contextos cotidianos (en un restaurante, en un supermercado, en un centro educativo, etc.); al igual que lo esencial en programas de televisión y en gestiones cotidianas que tienen lugar en su presencia, cuando todos ellos cuenten con léxico común, contengan un registro informal o neutro, estén claramente articulados a velocidad lenta y en lengua estándar, y siempre que pueda solicitar repeticiones, apoyándose en recursos verbales y no verbales para inferir los significados de palabras y expresiones que desconoce. De la misma forma, se busca comprobar que distingue la función y el propósito comunicativo mediante el empleo de sus conocimientos sobre los constituyentes morfosintácticos y patrones discursivos de uso más habitual y sobre patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación de uso más común.</p> <p>Con todo ello, se busca verificar que el alumnado es capaz de aplicar sus conocimientos sobre elementos lingüísticos de uso más habitual y de emplear, de forma básica, tanto recursos tradicionales como las TIC para recabar información en distintas fuentes, realizar tareas sencillas, adquirir conocimientos relacionados con otras materias, o sobre asuntos cotidianos y conocidos o de su interés, así como para escuchar por placer o entretenimiento, mostrando respeto a las ideas y opiniones de los demás.</p>
Competencias del criterio SLNT01C01	Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas.
SLNT01C04	<p>Interactuar de manera básica y coherente en breves intercambios orales claramente estructurados sobre temas cotidianos y conocidos, adecuando el registro al interlocutor y al contexto y mostrando respeto a las ideas y opiniones de los demás, con la finalidad de participar con progresiva autonomía en situaciones corrientes y habituales en los ámbitos personal, público y educativo.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como agente social maneja frases cortas, grupos de palabras y fórmulas sencillas para desenvolverse en gestiones y transacciones cotidianas, en entrevistas y en conversaciones informales (actividades de la vida diaria, vivienda, familia y amigos, estudios, clima, etc.) que ocurran tanto cara a cara como por teléfono u otros medios técnicos, empleando un registro informal o neutro. De la misma manera, se busca verificar que se ajusta a las funciones y propósitos comunicativos mediante la utilización de sus exponentes más comunes (para iniciar y mantener relaciones personales, dar y pedir información, narrar situaciones presentes, etc.), a pesar de que a veces puedan darse interrupciones o vacilaciones y resulten evidentes las pausas para reformular el discurso, seleccionar estructuras o al articular palabras, empleando fórmulas o gestos simples para tomar o ceder el turno de palabra, aunque dependa en gran medida de la actuación del interlocutor o este tenga que solicitar repeticiones. Asimismo, se pretende constatar que responde a preguntas sencillas sobre sus presentaciones, pronunciando y entonando de manera comprensible. Con todo ello, se busca verificar que el alumnado es capaz de aplicar sus conocimientos sobre elementos lingüísticos de uso más común y de emplear, de forma básica, tanto recursos tradicionales como las TIC para establecer contacto con otros hablantes, dar sus opiniones e ideas sobre asuntos cotidianos y conocidos o de su interés, así como para resolver tareas sencillas y trabajar en grupo asumiendo su propia responsabilidad, observando las normas de cortesía básicas.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

Código	Descripción
Competencias del criterio SLNT01C04	Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas.
SLNT01C10	<p>Aplicar a la comprensión y producción del texto los conocimientos socioculturales y sociolingüísticos básicos y significativos de los países donde se habla la lengua extranjera, adaptando estos al contexto en que se desarrollan, respetar las convenciones comunicativas más elementales, mostrando un enfoque intercultural y una actitud de empatía hacia las personas con cultura y lengua igual o distinta, y desarrollar una visión creativa y emocional del aprendizaje propiciadora de la motivación y del pensamiento efectivo y divergente, con el fin de identificar la lengua extranjera como vehículo para el entendimiento entre los pueblos y de contribuir al pleno desarrollo personal, creativo y emocional del individuo.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar la capacidad del alumnado como hablante intercultural de identificar ciertos aspectos relevantes de la cultura a la que accede a través de la lengua extranjera por diferentes medios (Internet, películas, programas de televisión, revistas juveniles, publicidad, textos periodísticos breves, contacto directo con hablantes de la lengua, etc.), como aquellos relativos a las peculiaridades sociolingüísticas (registros, lenguaje gestual...), a la vida cotidiana (hábitos de estudio y de trabajo, actividades de ocio, rutinas diarias, utilización de servicios públicos, etc.), a las condiciones de vida (entorno, estructura social...), a las relaciones interpersonales (entre hombres y mujeres, en la familia, en el centro educativo, en los centros de ocio, en las instituciones...), a las convenciones sociales (normas de cortesía, costumbres, tradiciones...), a aspectos geográficos e históricos relevantes y a las diferentes representaciones artísticas (cine, música, literatura, pintura, fotografía, etc.), así como su capacidad de incorporar estos elementos de la misma a sus producciones.</p> <p>Por otro lado, este criterio determina la capacidad del alumnado para reflexionar sobre las diferencias y similitudes más significativas existentes entre la lengua y la cultura propias y las de la lengua extranjera, valorando la lengua y la cultura extranjera como medio de adquirir estrategias y saberes de utilidad para su crecimiento personal, emocional y académico. Asimismo, se pretenden constatar en el alumnado actitudes de interés, deferencia y tolerancia relativas a las variedades sociales, lingüísticas y culturales, teniendo en cuenta la multiculturalidad y el multilingüismo existentes en Canarias.</p> <p>Por último, este criterio pretende que el alumnado como sujeto emocional y creativo, desde sus centros de interés, demuestre motivación y sentimientos positivos que permitan un desarrollo creativo y emocional favorable, a través de diferentes experiencias, recursos (tradicionales y tecnológicos), contextos, representaciones artísticas y culturales en todas sus dimensiones (el cine, el teatro, la música, la danza, la literatura, la pintura...) gestionando su estado de ánimo y participando activamente en situaciones de aprendizaje, con el fin de favorecer su pleno desarrollo en los ámbitos personal, social y educativo.</p>
Competencias del criterio SLNT01C10	Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación para Prácticas Comunicativas y Creativas

Código	Descripción
SPVY01C01	<p>Expresar y comunicar emociones, sentimientos y estados de ánimo, propios y ajenos, mediante el uso de elementos y códigos artísticos, para potenciar la dimensión cognitiva, emocional y motriz en los ámbitos personal, social y escolar.</p> <p>A través de este criterio se pretende constatar que el alumnado es capaz de ejecutar producciones creativas (collage, photocall, mandala, sketch, dramatización musical, danzas sencillas, cuentos musicados...), aplicando técnicas de composición y creación en diferentes materiales, soportes y aplicaciones digitales, y atendiendo al manejo consciente de los ejercicios de relajación y respiración, la atención y la concentración. Asimismo, se comprobará que el alumnado puede diferenciar entre la simpatía, la identificación y la empatía, y así mejorar el aprendizaje y las estrategias disponibles en la resolución de problemas en situaciones abiertas. Todo ello con la finalidad de profundizar y fortalecer las capacidades afectivas, cognitivas y motrices del alumnado en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

Código	Descripción
Competencias del criterio SPVY01C01	Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.
SPVY01C02	<p>Mostrar motivación, compromiso y cooperación mediante la realización de proyectos colectivos inclusivos, a través de la asunción de tareas y responsabilidades para desarrollar la autonomía en diversas situaciones y contextos educativos y sociales.</p> <p>Con este criterio, se comprobará que el alumnado se integra en dinámicas de grupo creativas que se reflejan en conductas observables (asimilación de roles, participación en diferentes actividades y grupos, reparto de tareas igualitarias, escucha activa...). De este modo, se fomenta un comportamiento social, solidario, respetuoso, asertivo y responsable, que lo ayude a superar inhibiciones, miedos y obstáculos comunicativos y expresivos, desarrollando y consolidando una convivencia positiva, hábitos de estudio y trabajo individual y en equipo, y preparándose así para el ejercicio responsable de la ciudadanía democrática, donde la participación sea la estrategia para lograr la corresponsabilidad en las decisiones y propuestas en diferentes contextos de aplicación, como medio de desarrollo personal y social.</p>
Competencias del criterio SPVY01C02	Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Sinéctico, Investigación guiada, Enseñanza no directiva

Fundamentos metodológicos: ABP (aprendizaje basado en proyectos) y aprendizaje cooperativo.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Presentación del proyecto, creación de grupos y asignación de deportes						
<p>Se presenta y explica el proyecto al alumnado en todas sus fases. Los grupos de trabajo se organizan basándonos en una encuesta previa hecha al alumnado para conocer sus hábitos y preferencias en cuanto a deportes con la finalidad de que el deporte que les toque trabajar se acerque lo más posible a sus intereses. Una vez hechos los grupos, se asigna a cada uno un deporte distinto.</p> <p>Se entrega a cada grupo un dossier de trabajo en equipo, con el material que necesitarán para las actividades grupales. Como primera actividad hacen la portada del dossier (con nombre del equipo, componentes, deporte y un dibujo) y se asignan los roles entre los miembros del equipo. El profesorado explicará previamente las funciones de cada rol.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Portada dossier	- Grupos Heterogéneos	1	Encuesta sobre hábitos y preferencias deportivas, dossier (portada y ficha de roles).	Aula	
[2]- Visita de deportistas al centro						
<p>Como actividad de activación se propone la visita de algún deportista al centro para hablar al alumnado de su experiencia personal. Se fomentará la participación del alumnado en la investigación previa sobre la biografía y trayectoria de la persona deportista que acuda y la elaboración de preguntas para generar un coloquio posterior.</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

[2]- Visita de deportistas al centro						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio	- Gran Grupo	1	Persona deportista	Aula-Salón de actos	Esta actividad se plantea como inicial y de activación, pero también se puede organizar como cierre del proyecto. En nuestro caso organizamos la visita de la nadadora paralímpica Michelle Alonso, que vino acompañada de su entrenador. Enseñaron al alumnado vídeos de sus entrenamientos y su día a día, el vídeo del momento en el que ganó el oro en Río, contaron sus experiencias, respondieron preguntas, mostraron al alumnado la medalla y se hicieron fotos. En el blog del centro y el periódico del Aula enlace aparecieron reseñas de la jornada. Pueden ver la experiencia en nuestra web : http://iescaboblanco2016.blogspot.com.es/2017/01/visita-de-michelle-alonso-la-nadadora.html

[3]- Reglamento en tres minutos						
Cada grupo deberá buscar el reglamento del deporte olímpico que les corresponda y explicarlo en un vídeo de tres minutos. Para ello deberán hacer previamente un guion que sintetice las características y reglas básicas de su deporte. El profesorado dará también unas pautas básicas de planos y enfoques cinematográficos para que los equipos hagan un sencillo storyboard previo a la grabación. Para grabar los vídeos se podrán utilizar los dispositivos del centro.						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C02 - SLCL01C05	- Guion-Storyboard - Vídeo reglas del deporte	- Grupos Heterogéneos	5	Ordenadores con acceso a internet, cámaras o dispositivos para grabar, dossier (ficha para búsqueda de información y borrador del guion, pautas y planilla para el storyboard)	Aula, otros espacios del centro.	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

[4]- Investigación información básica sobre el deporte

Después de una clase previa en la que el profesorado dé al alumnado pautas para realizar búsquedas de información en Internet y usar la Wikipedia, cada equipo deberá buscar en internet información sobre el deporte que les ha tocado, relativa a su historia y orígenes, dónde y cuándo se inventó, desde cuándo es olímpico, espacios donde se practica, indumentaria y elementos necesarios, curiosidades... Con toda esta información, el alumnado deberá redactar un texto expositivo y, posteriormente, hacer unos paneles informativos que se utilizarán en la exposición final del proyecto (feria de los deportes)

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C04 - SLCL01C05	- paneles informativos	- Grupos Heterogéneos	6	Ordenadores con conexión a internet, dossier (ficha de búsqueda de información y borrador del texto), cartulinas	Aula, aula con recursos TIC	

[5]- Inglés: Información deportes

El alumnado buscará información en Internet sobre el deporte asignado en diversas páginas facilitadas por el profesorado. Se tomará nota de los diferentes aspectos requeridos en el dossier y, que posteriormente serán redactados en inglés, de una forma mucho más básica, acorde a su nivel a través de un mural del deporte. Se trabajarán las estructuras gramaticales y vocabulario necesarios para el proyecto: must, mustn't; can, can't; números, verbos de acción relacionados con el deporte, el presente simple, vocabulario de equipamiento y repaso de la descripción física y de carácter.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLNT01C10	- Mural del deporte	- Grupos Heterogéneos	6	I n t e r n e t : https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_Ol%C3%ADmpicos , http://olimpiadas.diarioinformacion.com/olympics/interactive.asp?sport=WR . Dossier.	Aula y Aula con recursos TIC	

[6]- Minerales y rocas

Partiendo de la temática de los Juegos Olímpicos intentaremos que el alumnado reconozca los principales minerales y rocas presentes en su entorno. Para ello propondremos al alumnado investigar sobre cuáles son los materiales empleados para la fabricación de canchas, piscinas o material deportivo que tengan relación con rocas o minerales. A continuación investigarán sobre las propiedades de dichos minerales (dureza, raya, color...) o sobre el tipo de roca (magmática, sedimentaria o metamórfica). La finalidad será la obtención de un catálogo de minerales-rocas relacionado con el deporte elegido. Además, cada equipo hará un cartel informativo sobre un mineral o roca concreto relacionado con su deporte, que se utilizará en la exposición final.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

[6]- Minerales y rocas						
- SBIG01C03	- Cartel informativo - Catálogo de minerales- rocas	- Grupos Heterogéneos	8	Dispositivos electrónicos con conexión a Internet, colección de minerales y rocas, material para la elaboración de fichas del catálogo, dossier (fichas de borrador del catálogo y del cartel)	Aula	

[7]- El espíritu olímpico						
Trabajaremos los valores presentes en el deporte a través de unos vídeos en los que se pueden observar valores como el compañerismo, el esfuerzo, la superación, etc. A partir de cada vídeo abriremos un pequeño debate de reflexión en el aula o haremos unas sencillas actividades. Finalmente, cada alumno o alumna escribirá una reflexión personal sobre lo que hemos visto, centrándose en reflexionar sobre sus emociones, sentimientos y estados de ánimo y los de las personas protagonistas de los vídeos, diferenciando entre la simpatía y la empatía que le produce.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SPVY01C01	- texto reflexivo - debate	- Gran Grupo - Trabajo individual	2	Vídeos. Ficha de trabajo individual	Aula de música	

[8]- Vídeos con chroma						
Utilizando la herramienta del chroma, cada equipo debe montar un vídeo con un fondo de su deporte en el que aparezcan los componentes del grupo simulando las posturas propias del deporte asignado. Para ello, el profesorado deberá enseñar previamente el manejo del kit y la aplicación de chroma, y el alumnado deberá previamente ensayar las posturas y movimientos y buscar el fondo apropiado para lo que quieren hacer. Se les proporcionará una planilla para realizar el storyboard previo a la grabación (dossier)						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SPVY01C02 - SPVY01C01	- Storyboard - vídeo chroma	- Grupos Heterogéneos	6	Fondo para chroma (por ejemplo, pared pintada de verde), dispositivos móviles con acceso a internet, aplicación para hacer chromas (por ejemplo, app chroma TC studio para Ipads), planilla para storyboard (dossier)	Aula de música, otros espacios del centro.	

[9]- Logos olímpicos						
Tomando como modelo los logos de los deportes de los Juegos de Río, cada equipo elaborará en cartulina el logo de su deporte, utilizando unas plantillas y témpera azul. Cada equipo registrará las decisiones tomadas, las etapas, propuestas, herramientas y materiales utilizados etc. a través de un informe que expondrá al resto de grupos junto a su prototipo de logo. El resto de equipos podrán hacer mejoras al mismo y cada grupo las tendrá en cuenta para finalizar su propuesta.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

[9]- Logos olímpicos						
- STEE01C02 - STEE01C01	- exposición oral - informe - logo deporte	- Grupos Heterogéneos	6	Ficha de diseño del proyecto, cartulinas, plantillas, témpera, pinceles.	Taller de tecnología	

[10]- OLIMPIMATES

Tomando como punto de partida los contenidos de geometría vistos en el proyecto anterior, trabajaremos el área y el perímetro de las figuras planas. Resolveremos problemas de la vida cotidiana fomentando el uso del lenguaje matemático para explicar los procesos de resolución desarrollados. Las medidas y las formas de las instalaciones de la Villa Olímpica y de los terrenos de juego, las banderas de los países participantes que lucen en los mástiles de los estadios, los materiales que se usan para practicar las distintas disciplinas y todos los recursos geométricos que aparezcan dentro de la temática deportiva nos servirán para dar significado a las actividades que compondrán la situación propuesta.

Investigaremos los deportes y a los/as deportistas a través de los números naturales y los decimales. Las puntuaciones, los récords, las medidas, las clasificaciones... nos servirán como contexto para trabajar los contenidos tanto de operaciones como de divisibilidad a través de la resolución de actividades y problemas que les supongan retos diarios. Conocer las curiosidades de algunos deportes, entender sus sistemas de puntuación o algunos récords históricos nos servirán como elementos motivadores a lo largo del proceso.

La estadística nos servirá como aplicación de los contenidos numéricos. Está presente en todos los deportes y cada día vemos en los medios de comunicación tablas de resultados, gráficas, análisis de los equipos, jugadores/as... que sirven para comprender la trayectoria de los equipos, sus resultados, la media de las marcas logradas por los/as deportistas... Pretendemos que analicen datos, que saquen conclusiones y que sean capaces de transmitir la información obtenida usando el formato más adecuado.

Con todos los temas tratados elaboraremos cromos deportivos que recojan la información más relevante acerca de un/a deportista, de un deporte o incluso de un estadio o recinto deportivo. Deberán elegir un tema, investigar y recoger datos para luego hacer un tratamiento adecuado de los mismos usando las herramientas desarrolladas.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SMAT01C02 - SMAT01C03 - SMAT01C06 - SMAT01C08 - SMAT01C01	- Cromos - Cuadernillo de divisibilidad - Ejercicios prácticos - Fichas de trabajo	- Trabajo individual - Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	24	Geoplano, geogebra, calculadora, ipad, ordenador, multicubos, fichas elaboradas, tapas, regletas, noticias de prensa, datos deportivos, información obtenida en el resto de materias, pautas para la elaboración de los cromos (dossier)	Aula, aula con recursos TIC, pabellón y canchas deportivas.	En todas las actividades se hará la correspondiente adaptación para el alumnado NEAE teniendo en cuenta su referente curricular y los criterios a trabajar.

[11]- ¿DÓNDE ESTÁ TUVALU Y KIRIBATI?

El alumnado deberá poner a prueba su conocimiento sobre las herramientas geográficas adquiridas, elaborando un pequeño informe acerca de determinados datos geográficos que se les van a pedir, adoptando el formato de un dossier. Pondrán a prueba el uso de la escala, la leyenda, los husos horarios, las coordenadas geográficas para localizar puntos en el mapamundi.

Incluiremos el desarrollo del tratamiento transversal de los valores, por tanto, enfocaremos la práctica de tal manera que el alumnado asuma no solo los beneficios de la práctica del deporte, sino también la recompensa del esfuerzo de los/as deportistas, como personas que detrás esconden historias de todo un país.

Se repartirá a cada grupo la historia de un determinado atleta con una historia personal conocida a través de los medios de comunicación, y que haya participado en los últimos JJOO. Tendrán toda la información necesaria para localizar su lugar de origen. A partir de aquí se les pedirá: coordenadas geográficas del lugar de origen, o lugar de origen si lo que se proporcionan son las coordenadas geográficas; trayecto más viable para llegar a Río de Janeiro, con los países que cruzarían en su espacio aéreo; distancia en Kms recorrida para llegar a Río, en línea recta con sus escalas correspondientes; husos horarios que el atleta sufre; cambios de área climática que el atleta tendrá que experimentar y cuestionar qué supondrá esto para sus hábitos de vida. Además, fijándose en la historia personal de cada uno de estos atletas, redactar una conclusión importante en calidad y cantidad, que suponga una valoración del esfuerzo del atleta, qué importancia ha tenido su actuación, y cómo creen que ese atleta ha contribuido en algo más allá del mérito deportivo.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

[11]- ¿DÓNDE ESTÁ TUVALU Y KIRIBATI?

Tendrán que buscar información acerca del atleta, para ver si se podría establecer contacto con su Federación o su facebook fanpage, o red social, webpage, ... para expresarle en inglés su admiración o valoración de su actuación en los JJOO.
Para que el alumnado adquiriera las herramientas necesarias para elaborar ese dossier, habrá que emplear unas 6 sesiones explicativas y prácticas, y se desarrollarán en tareas en la correspondiente SA, antes de la elaboración del dossier.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SGEH01C01	- Dossier	- Grupos Heterogéneos - Trabajo individual	12	Material fotocopiable, dossier (borradores para recoger toda la información), mapa de husos horarios y mapa de coordenadas, cartografía y globos terráqueos.	Aula	

[12]- Inglés: Descripción de un/a deportista

Retomando la descripción física ya trabajada en la situación de aprendizaje anterior, el alumnado elaborará una descripción de un/a deportista famoso/a.
El alumnado deberá decidir en grupo qué deportista olímpico quieren que represente su deporte. Para ello, buscarán información en Internet de su biografía y del equipamiento básico necesario para practicar dicho deporte.
Se trabajará la comprensión oral, a través de distintas audiciones con temática del deporte: entrevista a un/a deportista, normas básicas.... en diferentes sesiones, intercalándolas con el trabajo de investigación sobre su deporte. En la última sesión, el listening será una prueba escrita para obtener información individual sobre la comprensión oral de cada alumno y alumna.
Ya en el aula clase, organizarán la información obtenida del deporte y de la persona deportista elegida, y la incluirán en el dossier para la presentación final.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLNT01C01	- Comprensión oral (Listening) - Descripción deportista	- Grupos Heterogéneos	3	Audios de diferentes libros de texto del nivel, páginas web Britishcouncil.es y Agenda.web, dossier.	Aula	

[13]- Inglés: entrevista sobre un deporte

Cada grupo deberá elaborar una lista de preguntas sobre otro deporte Olímpico. Con las preguntas elaboradas se procederá a la realización de las entrevistas a los miembros de los diferentes grupos. El profesorado, indicará a qué deporte va a entrevistar cada grupo. Cada alumno y alumna decidirá con su grupo qué preguntas va a realizar.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLNT01C04	- Entrevista	- Grupos Heterogéneos	2		Aula clase	

[14]- Paralímpicos

A cada equipo se le asignará un deporte paralímpico o un tema relacionado con los Juegos Paralímpicos de Río (participación del equipo español, medallero...) Deberán buscar la información en la página del CPE y recogerla para hacer unos paneles informativos para la feria de los deportes.
Posteriormente, haremos con el alumnado una reflexión acerca de la inclusividad de los Juegos Olímpicos que deberán exponer al resto de compañeros y compañeras, planteándonos cuánto

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Proyecto juegos olímpicos

[14]- Paralímpicos						
Posteriormente, haremos con el alumnado una reflexión acerca de la inclusividad de los Juegos Olímpicos que deberán exponer al resto de compañeros y compañeras, planteándonos cuánto tienen de integrador y cuánto de inclusivo, y les pediremos que ideen una propuesta para mejorar la inclusividad de los JJOO.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C05 - SPVY01C01 - SPVY01C02	- propuesta de inclusividad - paneles informativos Paralímpicos - exposición oral	- Grupos Heterogéneos	3	Ordenadores con conexión a internet, material para los paneles informativos, dossier.	Aula con recursos TIC, aula de Música	
[15]- Feria de los deportes olímpicos						
Con todos los materiales generados en las actividades realizadas durante este proyecto, cada equipo hará un stand sobre su deporte. Para ello deberán pasar la información a carteles y preparar todo el material complementario que necesiten (pegatinas, invitaciones, objetos...) Montaremos una feria de los deportes olímpicos en el patio con los 30 stands. El público visitante (alumnado de otros niveles, profesorado, familias, personal no docente, y otros posibles invitados como deportistas o miembros de la Concejalía de Deportes del Ayuntamiento) visitarán cada stand y los alumnos y alumnas deberán atenderlos debidamente y darles la información sobre su deporte según roles establecidos. Los/as visitantes harán una valoración del trabajo de cada equipo a través de una encuesta. De estas valoraciones saldrán los/as ganadores/as de las medallas de oro, plata y bronce. El resto del alumnado recibirá un "diploma olímpico" por su participación.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLNT01C04 - SPVY01C02 - SLCL01C02	- exposición oral - Stand	- Grupos Heterogéneos	12	Materiales generados en las actividades anteriores, mesas, paneles... Ficha de valoración de las personas visitantes.	Patio	Es necesario disponer de un espacio audiovisual donde se proyecten los trabajos en formato digital de todos los grupos (vídeos, chromas, presentaciones...)

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes:

Observaciones: Durante la Feria de los Deportes Olímpicos se realizó un programa de radio en directo desde el centro que pueden escuchar a través del enlace: <https://www.spreaker.com/user/ondatenerife/directo-ies-cabo-blanco>

Propuestas: