

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El Hermes digital

Sinopsis

Vamos a publicar nuestro periódico digital escolar con noticias de interés para nuestra comunidad. Se trabaja con el alumnado el concepto de mensajero/a, y los atributos asociados al dios Hermes para llevar y traer mensajes cuando no existían los medios de comunicación de masa ni internet. La publicación se realizará en formato digital para poder presentarlo a través de nuestro blog de aula. Para su creación, estableceremos una redacción informativa, repartiendo los roles de esta, donde se decidirán tanto la estructura de la publicación como los contenidos apropiados bajo el criterio de dicha redacción. Posteriormente emplearemos procesadores de texto y/o enmaquetadores que nos permitan diseñar nuestra publicación. El objetivo final será dotar de carácter mensual a la publicación informativa, y publicarla en el blog de aula.

Datos técnicos

Autoría: FRANCISCO MIGUEL DOMÍNGUEZ RELAÑO

Centro educativo: CEIP LA ESTRELLA

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 1º Educación Primaria (LOMCE)

Materias: Lengua extranjera (Inglés) (LNT), Educación Artística (EAR), Ciencias Sociales (CSO), Lengua Castellana y Literatura (LCL), Matemáticas (MAT), Ciencias de la Naturaleza (CNA)

Identificación

Justificación: Una línea prioritaria del paradigma educativo actual debería ser el tratamiento de la información. En este paradigma el rol docente ha evolucionado hasta convertirse en mediadores del proceso de gestión y el tratamiento crítico, y exigente, del amplísimo volumen de información al que se puede acceder en la actualidad.

Con este proyecto no solo se estimula al alumnado para adquirir ese sentido crítico sobre la información a la que accede sino que, a la vez, se fomenta su papel de productor de mensaje y, por tanto, de opinión.

Con el enfoque global de un proyecto como este, conceptualizado de esta forma, se potenciará la interiorización y, al mismo tiempo, la construcción significativa de lo aprendido durante su desarrollo, y se estimulará la aplicación de diversas estrategias cognitivas para futuras, y diversas, propuestas.

Por este motivo todas las estrategias didácticas estarán relacionadas con el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, con el fin de garantizar, una vez más, una construcción global y significativa del proceso de aprendizaje.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Lengua extranjera (Inglés)

Código	Descripción
PLNT01C05	<p>Seleccionar y aplicar las estrategias básicas adecuadas para comprender textos escritos monológicos a través de medios tradicionales y digitales, con el fin de ampliar un desarrollo autónomo y una actitud emprendedora del propio aprendizaje.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como aprendiente autónomo es capaz de aplicar y seleccionar de forma dirigida estrategias básicas (fórmulas y lenguaje prefabricado, expresiones y apoyo gestual y visual), para comprender la información fundamental y esencial, el sentido general y los puntos principales del texto, a través de diferentes modelos de enseñanza y agrupamientos (individual, pareja, pequeño grupo...) en instrucciones, indicaciones, información básica e historias breves, haciendo uso de soportes digitales (pizarras digitales, tabletas, ordenadores...) y tradicionales (<i>flashcards</i>, diccionarios, pizarras, juegos...), favorecedores del trabajo integrado con otras áreas en los ámbitos personal, educativo y público.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El Hermes digital

Criterios de evaluación para Educación Artística

Código	Descripción
PEAR01C03	<p>Descubrir en la realidad que rodea al alumnado las formas geométricas básicas con el fin de usarlas en sus propias composiciones artísticas.</p> <p>Se pretende verificar si el alumno o la alumna es capaz de localizar formas geométricas planas, tanto en contextos reales (edificios, jardines, calles, aula...) como en obras bidimensionales, y de ilustrar sus propias composiciones artísticas con ellas. Para ello el alumnado tendrá que reconocer algunos de los conceptos propios del dibujo (rectas, curvas...) y realizar series con motivos geométricos. Todo ello con la finalidad de crear sus propias producciones plásticas.</p>

Criterios de evaluación para Ciencias Sociales

Código	Descripción
PCSO01C01	<p>Recopilar información de fuentes orales sobre fiestas, tradiciones, costumbres, y acerca de la diversidad cultural, social y geográfica de su entorno inmediato mediante la formulación de preguntas, comunicando sus conclusiones oralmente o con sus propios códigos a través de dibujos o símbolos y ayudándose de las TIC.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado es capaz de recopilar información mediante el tratamiento individual o en grupo de distintas fuentes orales relacionadas con la diversidad cultural, social y geográfica de su entorno más inmediato, obtener conclusiones, y comunicarlas oralmente o con sus propios códigos.</p>

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
PLCL01C03	<p>Comprender textos en diversos formatos, relacionados con la experiencia del alumnado, a través de la lectura en voz alta o silenciosa, por medio de la activación progresiva de estrategias para el desarrollo de habilidades de decodificación y comprensión que permitan disfrutar de la lectura, acceder al conocimiento del mundo y aumentar la capacidad lectora, así como ampliar el vocabulario y fijar la ortografía.</p> <p>Se pretende verificar que el alumnado, por medio de un trabajo previo a la lectura, durante la lectura y posterior a esta, es capaz de localizar información explícita y concreta de textos cercanos a su experiencia o de la vida cotidiana, ya sea en formato papel o digital, a partir de la lectura en voz alta o de la lectura silenciosa; y que empieza a adquirir distintas estrategias de comprensión (activación de conocimientos previos, relectura, identificación de términos o conceptos confusos, formulación de preguntas...), de manera que sea capaz de comprender y utilizar la información de los mismos para profundizar en sus conocimientos previos y acceder a otros nuevos, aumentar su capacidad lectora y disfrutar de la lectura, utilizándola como recurso para ampliar su vocabulario y fijar la ortografía natural.</p>
PLCL01C04	<p>Producir textos escritos relacionados con la experiencia del alumnado a partir de modelos dados, utilizando un vocabulario acorde a su edad para favorecer la comunicación a través del lenguaje y fomentar la creatividad.</p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado es capaz de escribir textos propios relacionados con su experiencia (avisos, felicitaciones, notas...), usando un vocabulario adecuado, teniendo en cuenta el orden y la presentación, aplicando la ortografía natural y las reglas de puntuación (uso del punto).</p>

Criterios de evaluación para Matemáticas

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El Hermes digital

Código	Descripción
PMAT01C06	<p>Identificar, nombrar, describir y representar los elementos geométricos de su entorno cercano; describir de forma oral la situación de un objeto y de un desplazamiento, en relación a sí mismo o a otro punto de referencia en el espacio próximo, en situaciones de juego y recorridos rutinarios para interpretar la realidad y resolver situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>Se pretende valorar si el alumnado identifica en la realidad cercana aspectos geométricos y utiliza los conceptos de interior-exterior-frontera, delante-detrás y cerca-lejos en relación a sí mismo; así como, grande-pequeño-mediano, para producir mensajes con un lenguaje adecuado. En situaciones cotidianas del colegio, se ha de comprobar si el alumnado describe y representa la forma y ubicación del mobiliario, los murales de la pared, su posición en la fila, su sitio en el aula..., empleando aros de plástico, bloques lógicos, tangram, cañitas de refresco, plastilina, cuerdas u otros materiales, individualmente o en pequeños grupos. Se evaluará si se orienta y si describe su ubicación espacial o la de un objeto, de un recorrido simple en el aula o espacio muy conocido, tomando como referencia objetos que haya en ellos.</p>

Criterios de evaluación para Ciencias de la Naturaleza

Código	Descripción
PCNA01C07	<p>Distinguir los componentes elementales de un dispositivo, relacionando iconos básicos del lenguaje específico de las TIC con su función en el uso de aplicaciones educativas o lúdicas adecuadas a su edad, para obtener información y representar aspectos relacionados con el área, mostrando cuidado con los recursos tecnológicos.</p> <p>Con este criterio se evaluará si el alumnado reconoce los distintos componentes de un dispositivo tecnológico o digital (ordenador, tablet, móviles, pizarra digital, smartphones, DVD...), si asocia los iconos básicos como entrar, salir, guardar, compartir carpeta, etc., con su función, de manera guiada, y distingue algunos tipos de archivos (imágenes, documentos, presentaciones...). Se constatará que en su uso cotidiano (recopilar información, dibujar, representar...), es capaz de encender, apagar, abrir, reiniciar y cerrar aplicaciones educativas o lúdicas, mostrando un comportamiento adecuado hacia el cuidado y mantenimiento de los recursos tecnológicos del centro educativo.</p>

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Enseñanza no directiva, Juego de roles, Investigación guiada, Investigación Grupal

Fundamentos metodológicos: Los modelos de enseñanza integrados en el diseño, serán la ENSEÑANZA NO DIRECTIVA, la INVESTIGACIÓN GRUPAL, el JUEGO DE ROLES y la INVESTIGACIÓN GUIADA. Aunque en ocasiones deberemos recurrir a la ENSEÑANZA DIRECTA para superar la complejidad de diferentes aspectos relacionados con los recursos TIC a emplear, al menos en su inicio.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- MENSAJEROS DE LA ACTUALIDAD (ACTIVACIÓN)
<p>Se proyecta una imagen del dios Hermes o algún vídeo que ejemplifique los atributos de este dios y su importancia en la antigüedad. Se plantean preguntas como: Cuándo no existían la televisión, la radio, las revistas o internet en la antigüedad, ¿cómo creen que se comunicaban? Colorear el dibujo del dios Hermes en línea en esta aplicación y en el enlace que se puede encontrar entre los recursos de esta situación de aprendizaje. ¿Por qué tenía Hermes alas en el casco y en los pies?</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El Hermes digital

[1]- MENSAJEROS DE LA ACTUALIDAD (ACTIVACIÓN)						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Gran Grupo	1	Ordenador Proyector Conexión a Internet Enlace a pintar en línea a Hermes Imágenes de Hermes: https://johnrchildress.files.wordpress.com/2012/09/hermes.jpg https://arescronida.files.wordpress.com/2011/03/hermes-01.png	Aula Sala de ordenadores	
[2]- CONOCEMOS LA PRENSA (ACTIVACIÓN-DEMOSTRACIÓN)						
<p>El/la docente aportará diferentes publicaciones y propondrá al alumnado traer al aula diferentes tipos de prensa que pueden encontrar en casa, con el objetivo de ampliar el espectro de materiales a tratar durante estas sesiones, incluyendo aquellas que considere oportunas y que se publican en formato digital.</p> <p>No solo se tratará el contenido sino también estructura y elementos que se incluyen en ellas, tanto de forma general como específica.</p> <p>Primero hará una serie de preguntas al alumnado, para ver si conocen las partes de un periódico (cabecera, titular, subtítulo, sumario y secciones) y los tipos de textos.</p> <p>Luego, investigarán en los materiales aportados e irán etiquetando cada elemento en función de la descripción que va haciendo el/la docente.</p> <p>A continuación, los distintos grupos colocan su material etiquetado en un panel y lo comparten. Al final, entre todos/as elaboran un mural conjunto con los aspectos trabajados.</p> <p>Los ejemplos de prensa digital se proyectarán en la PDI y el alumnado tendrá que etiquetarlos.</p> <p>Se trata de que el alumnado tenga una idea general de las características de los medios de comunicación escritos, que sirvan de modelo para sus propias creaciones.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL01C04 - PLCL01C03	- Mural etiquetado	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	2	Prensa escrita y digital PDI	Aula Sala de ordenadores	
[3]- CREAMOS NUESTRA PUBLICACIÓN (APLICACIÓN)						
<p>Con lo aprendido en la actividad anterior, consensuamos la estructura de la que será nuestra futura publicación, combinando estructuras cotidianas y significativas con los intereses del alumnado.</p> <p>Tendrán que buscar el título, la portada y las secciones que consideren oportuno incluir en la publicación, definiendo la estructura final de la misma.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL01C04	- Esquema de portada, título e índice	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	4	Papel DIN A3 Material fungible	Aula	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El Hermes digital

[4]- ¡REPORTEROS/AS A LA CALLE! (APLICACIÓN)

Es el momento de buscar y recopilar el contenido que conformará la publicación.

El grupo reparte los roles y competencias que cada alumno/a tendrá en el proceso de producción de la publicación. El/la docente guiará dicho reparto asegurándose de que todas las tareas tienen un/a responsable o grupo de responsables.

Los roles a repartir no solo se circunscribirán a la tarea de redactor/a o reportero/a, también se nombrará un/a director/a, un/a subdirector/a y un/a enmaquetador/a, que serán los/as encargados/as de dinamizar y supervisar la recogida de noticias y materiales necesarios para la publicación.

La recopilación de noticias podrá ser realizada de la forma que el alumnado considere oportuna, pudiendo animarles a realizar entrevistas e, incluso, tomar sus propias imágenes para ilustrar sus noticias.

Incluiremos noticias, pasatiempos y otros contenidos empleando otras lenguas, como el inglés, integrando esta área de conocimiento en el proyecto.

Todas las noticias deberán ser redactadas, finalmente, con un procesador de textos y las imágenes podrán ser en formato digital o escaneo de productos manuales, para terminar siendo archivadas y clasificadas en una memoria flash.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCSO01C01 - PLNT01C05 - PLCL01C04	- Noticia digital	- Trabajo individual - Grupos Heterogéneos	8	Ordenador Escáner o Smartphone Software: Procesador de texto (Openoffice) y App para digitalizar archivos con Smartphone (Genius Scan) Cámara digital	Aula Sala de informática	

[5]- NUESTRA PRIMERA TIRADA (APLICACIÓN)

Con la estructura definida y el contenido recopilado se maqueta la publicación utilizando un software libre llamado SCRIBUS, que permite producir la publicación insertando el texto y la imagen de una forma muy sencilla. La publicación se realiza en gran grupo, simulando una redacción de periódico y consensuando las decisiones.

También se tendrá en cuenta el formato de las publicaciones analizadas con anterioridad para emplear las mismas formas con el propósito de darle verosimilitud a la publicación. El alumnado observará las diferentes formas presentes y tendrán que medir y calcular el espacio de cada texto.

De la misma forma, se pueden incluir noticias, pasatiempos y otros contenidos empleando otras lenguas, como el inglés, integrando esta área de conocimiento en el proyecto.

Finalmente, se guarda la publicación en formato PDF, cuestión que permite, con facilidad, el software empleado.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLNT01C05 - PEAR01C03 - PMAT01C06	- Publicación digital	- Gran Grupo	4	Ordenador Proyector Software libre: SCRIBUS	Aula Sala de informática	Puede ser que el manejo del software apropiado resulte difícil, a priori, para el alumnado por lo que el docente adquirirá esta responsabilidad, de forma inicial, integrándose en la estructura de la redacción sin adquirir el protagonismo en el proceso.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El Hermes digital

[6]- PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN (APLICACIÓN)

Con el producto ya terminado se procede a publicar y compartir el mismo. Para comenzar la publicación es necesario darse de alta en CALAMEO, servicio gratuito que permite publicar, de forma atractiva, cualquier tipo de documento.

Una vez publicado el documento, se puede vincular al blog de aula, pudiendo crear en el mismo una sección donde ir publicando las diferentes tiradas si se asume el proyecto como continuo a lo largo del curso académico. Si no poseemos un blog de aula, es interesante crear y administrar uno para publicar este proyecto, entre otras cosas, para ahorrar papel, evitando una posible impresión masiva de la publicación, y para ampliar su difusión.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCNA01C07 - PLCL01C04	- Comentarios entrada del blog - Publicación	- Gran Grupo - Trabajo individual	3	Ordenador Proyector Conexión a internet Blog de aula CALAMEO BLOGGER WORDPRESS	Aula Sala de informática	Las plataformas recomendadas para la creación de un blog, bajo criterios de sencillez y versatilidad, son: Wordpress (solicitud a través de la Consejería) BLOGGER

[7]- EVALUACIÓN (INTEGRACIÓN)

Para finalizar, propondremos al alumnado navegar por el blog y el documento publicado, leerlo, analizarlo y realizar una crítica del mismo: un comentario de la entrada del blog, siguiendo una ficha de feedback.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Feedback oral	- Trabajo individual	2	Blog Periódico Ficha feedback	Sala de informática	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El Hermes digital

Fuentes: Aplicación interactiva para pintar a HERMES: http://www.yodibujo.es/c_25859/dibujos-para-colorear/personajes-historicos/personajes-de-la-mitologia-griega/los-dioses-griegos/dios-hermes-mensajero-de-los-dioses-griegos
Tutorial de SCRIBUS <https://www.youtube.com/watch?v=9uuOIE3xkTU>
Descargar SCRIBUS <http://wiki.scribus.net/canvas/Download>
Pagina web CALAMEO <http://es.calameo.com/>
Tutorial CALAMEO <https://www.youtube.com/watch?v=W7QoSvDW-b4>
Ejemplo publicación CALAMEO <http://www.calameo.com/read/0002635038f97a77e98da>
App para escanear a través de nuestro Smartphone: GENIUS SCAN <https://www.youtube.com/watch?v=8z6PHHd2Exc>

Observaciones: La mejor forma de integrar la propuesta en la dinámica formativa del aula es emplear los contenidos desarrollados en otras áreas, o situaciones de aprendizaje, como centros de interés para el contenido de la publicación, lo que provocara una investigación más profunda en esos conocimientos por parte del alumnado.

Propuestas: Una propuesta más que interesante seria convertir este proyecto en un proyecto de centro, en el que pudiera participar todo el centro, facilitando, y reduciendo, la tarea que implica y permitiendo, por lo tanto, una publicación mas continua o periódica, de esta forma abriríamos una ventana comunicativa bidireccional, más que significativa, con el resto de la comunidad.