

Título Proyecto: “Callejero Histórico y Literario Leonés”



COMPETENCIAS

Añade las competencias de tu proyecto

- Competencia en comunicación lingüística.
Competencia para exponer ideas por vía oral y escrita de modo coherente a través de un discurso bien articulado.
- Competencia digital
Uso seguro y crítico de las TIC para analizar, producir e intercambiar información.
- Aprender a Aprender
Capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.
- Conciencia y expresiones culturales.
Capacidad para disfrutar de distintos bienes y expresiones culturales.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
Capacidad para planificar e implementar acciones con proyección comunitaria.



RECURSOS Y AGRUPAMIENTOS

Medios humanos y materiales disponibles. Organización.

- Destinatarios: 4 grupos de alumnos 5º-6º Primaria (Centro línea 2).
- Proyecto interdisciplinar: Áreas implicadas (Lengua, Ciencias Sociales)
- Colaboración externa al centro: Dada la naturaleza del proyecto, se procurará involucrar a los familiares de los alumnos así como a otros agentes comunitarios (concejal Ayuntamiento).
- Recursos materiales disponibles: Proyector y Pizarra Digital en las aulas, sala de ordenadores, teléfonos móviles, ...
- Agrupamientos/Organización: Organización flexible en equipos de trabajo cooperativo de 4-5 miembros. Se distribuirá los distintos motivos de investigación (personajes/acontecimientos históricos, literarios,...) entre los miembros de cada equipo. También actividades de gran grupo (presentación al resto del trabajo que cada equipo va realizando, etc.).



HERRAMIENTAS TIC

Posibles herramientas para utilizar en la planificación, desarrollo y difusión del proyecto.

- *Herramientas para la Planificación y Organización del trabajo:* Microsofot Teams (OneNote, Planner).
- *Herramientas para Fase de investigación (Curación Contenidos):* Colecciones Microsoft Edge, OneNoteClipper.
- *Herramientas específicas para desarrollo tareas del proyecto:* Programas edición audio (Audacity) App grabación podcast (Anchor),. Software creación contenidos interactivos (Genially) App creación y lectura códigos QR.
- *Herramientas para Difusión del Proyecto:* Software creación contenidos interactivos (Genially)



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Objetivos y Resultados de aprendizaje (Estándares)

- Utilizar las TIC para elaborar trabajos con la terminología adecuada.
- Conocer y utilizar de manera apropiada el lenguaje oral y escrito con distintas finalidades, transmitiendo las ideas con coherencia, claridad y corrección.
- Desarrollar gusto por lectura de diversos géneros literarios, identificando los autores y manifestando una opinión crítica respecto a los mismos.
- Reconocer características fundamentales de textos literarios.
- Buscar, seleccionar y organizar información concreta y relevante, la analiza, elabora conclusiones, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y/o por escrito.
- Exponer oralmente, de forma clara y ordenada, contenidos relacionados con el área (Sociales), que manifiestan la comprensión de textos orales y escritos.
- Realizar trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, selección y organización de textos de carácter social e histórico.
- Usar diferentes técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, percibiendo las relaciones entre los acontecimientos.
- Apreciar la herencia cultura a escala local, nacional y europea como riqueza compartida a preservar.



PRODUCTO FINAL

¿Qué queremos conseguir?

- Elaboración de un “callejero histórico y literario leonés” mediante un espacio Web y un mural en el que se propone un recorrido explicativo por la historia (personajes históricos, acontecimientos históricos,...), y literatura (escritores, obras literarias en las que aparecen distintos espacios urbanos) de León.
- Dicho callejero incluirá los siguientes elementos:
 - ✓ Un mural del callejero de la ciudad con enlaces mediante códigos QR en las calles y espacios urbanos trabajados.
 - ✓ Creación Presentación (Genially) con fotografías de la calle -incluida la placa con nombre de la calle-, espacio urbano, personaje histórico,...realizando una introducción al mismo.
 - ✓ Grabación Audio (Podcast)- (integrada en la presentación de Genially) con narración de la biografía del personaje, del acontecimiento histórico, escritor, argumento y extracto de la obra literaria, etc..



DIFUSIÓN

Canales de difusión del proyecto y su producto final.

- Comunicación a otros centros escolares del entorno del proyecto realizado así como enlaces al espacio Web generado.
- Comunicación al Ayuntamiento de León de la iniciativa realizada.
- Creación de un tarjetero en el que se incluyan distintas calles y espacios urbanos trabajados con códigos QR en el que se facilite acceso a la información pertinente dentro del espacio Web generado. Dicho tarjetero podrá ser utilizado como recurso para su venta en el entorno comunitario y así recaudar dinero para excursión fin de curso.



DESENCADENADOR

Estrategias que para motivar al alumnado en el inicio del proyecto. Pregunta guía.

- Estrategia de Activación del interés del alumnado:
Dinámica 1: Bingo de Preguntas. Se entregará a los alumnos organizados en equipos unos “cartones” pero en vez de números tendrán en cada casilla nombres de personajes históricos, escritores, acontecimientos,, ... El profesor irá sacando números de un bombo. Por cada número habrá una tarjeta con una pregunta alusiva a los personajes y acontecimientos vinculados con el callejero de León o con distintos espacios urbanos y monumentos de la ciudad. El alumnado tendrá que ir tachando cuando identifiquen el que figura en su cartón. (Por ejemplo: escritor que estuvo preso en esta ciudad y un parque lleva su nombre)
Dinámica 2; Presentación en el aula por parte de un Concejal del Ayuntamiento el proceso mediante el cual se otorgan nombres a las calles y espacios urbanos.
- Rutina de pensamiento: Se presentará distintas imágenes de personajes históricos, acontecimientos históricos o escritores cuyo nombre aparece en el callejero o distintos espacios urbanos de la ciudad. A través de Microsoft Forms se entregará un formulario destinado a identificar lo que los alumnos saben y lo que esperan saber sobre estos personajes, acontecimientos históricos, escritores,..
- Pregunta guía: Se presenta un escenario en el que se explica a los alumnos que son un equipo de investigación que debe indagar sobre qué historias se esconden tras los nombres de las calles y espacios urbanos.



TAREAS Y TIEMPOS

Secuenciación de tareas con su temporalización.

Tareas de preparación.(1 mes)

- 1º.- Actividades de formación previa en utilización del software preciso para el proyecto (Audacity, Genially, Anchor,...).
- 2º.- Presentación del proyecto al profesorado del centro y a la comunidad educativa. Creación grupo de trabajo con profesorado participante y familiares.
- 3º.- Actividades de motivación del alumnado y entrenamiento en habilidades básicas: autorregulación aprendizaje, trabajo en equipo, .

Tareas de implementación (2 meses)

- 1º.- Selección calles y espacios urbanos: personajes y acontecimientos, históricos, escritores, y obras/escenas.
- 2º.- Documentación e investigación.
- 3º.- Creación de audios podcasts (elaboración guiones, grabación, selección música fondo) y presentaciones de cada personaje/ escritor/ acontecimiento/ obra)

Tareas de Difusión y Evaluación (15 días).

- 1º.- Creación de tarjeteros con códigos QR referidos a calle. Difusión en entorno comunitario.



EVALUACIÓN

¿Cómo y cuándo vamos a evaluar?

Evaluación durante la realización del proyecto.

- Entrega de una Guía de Ayuda con preguntas de autocuestionamiento para ayudar al alumnado a evaluarse durante la realización del proyecto
- Elaboración de un diario de aprendizaje en el que anoten las dificultades encontradas, cómo las han afrontado, qué estrategias han sido exitosas y por qué y cuáles han fallado, etc...

Evaluación al final del proyecto.

- Utilización de rúbricas para orientar al alumnado en su proceso de autoevaluación.
- Rúbrica de pensamiento: pregunta final ¿Qué he aprendido en este proyecto?

Nota:

Abordo en forma de guía destinada a los alumnos (de 5º-6º Primaria), las cuestiones centrales señaladas en la tarea 3 (aspectos organizativos de la plataforma virtual y metodológicos).

No sé si este enfoque es el que realmente se pretendía o si debo hacer una exposición de dichos aspectos pensando solamente en el evaluador de esta tarea 3. Ruego se me faciliten orientaciones oportunas si no me he ajustado al planteamiento de la tarea.



**GUÍA PARA TRABAJAR EL PROYECTO:
CALLEJERO HISTÓRICO Y LITERARIO LEONÉS.**



▪ *Índice.*

En este documento encontraréis información que os ayudará a organizaros cara a la realización del proyecto así como el procedimiento que seguiremos para su desarrollo.

1. ORIENTACIONES GENERALES.

¿Qué necesitamos saber para trabajar por Proyectos?

2. ASPECTOS ORGANIZATIVOS:

¿Cómo vamos a organizar nuestro trabajo en el proyecto?

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS.

¿Qué pasos vamos a seguir para realizar el proyecto?



▪ 1. ORIENTACIONES GENERALES.

¿Qué necesitamos saber para trabajar por Proyectos?

Vamos a realizar un Proyecto y esto conllevará cambios respecto al modo que hemos venido trabajando.

Trabajar por proyectos requiere un **modo distinto** de **trabajar** al que estás habituado.



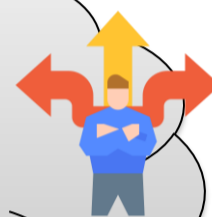
Requiere la cooperación y colaboración con otros compañeros en un **trabajo de equipo**. Trabajar en equipo no supone hacer todo entre todos sino en compartir ideas, esfuerzos y en responsabilizarse individualmente por las tareas que te correspondan.



El **objetivo final** de este proyecto consistirá en elaborar un **callejero histórico y literario** en el que expliquen personajes y acontecimientos claves en la historia y literatura referenciados en el nombre de las calles de León.



Es fundamental **planificarse y organizarse**, esto es, determinar a través de qué tareas y pasos se va a conseguir el objetivo final así como de qué modo se va a organizar el trabajo.



El profesor siempre estará a vuestro lado para ayudaros. No dudéis en consultarle cuando necesitéis orientación



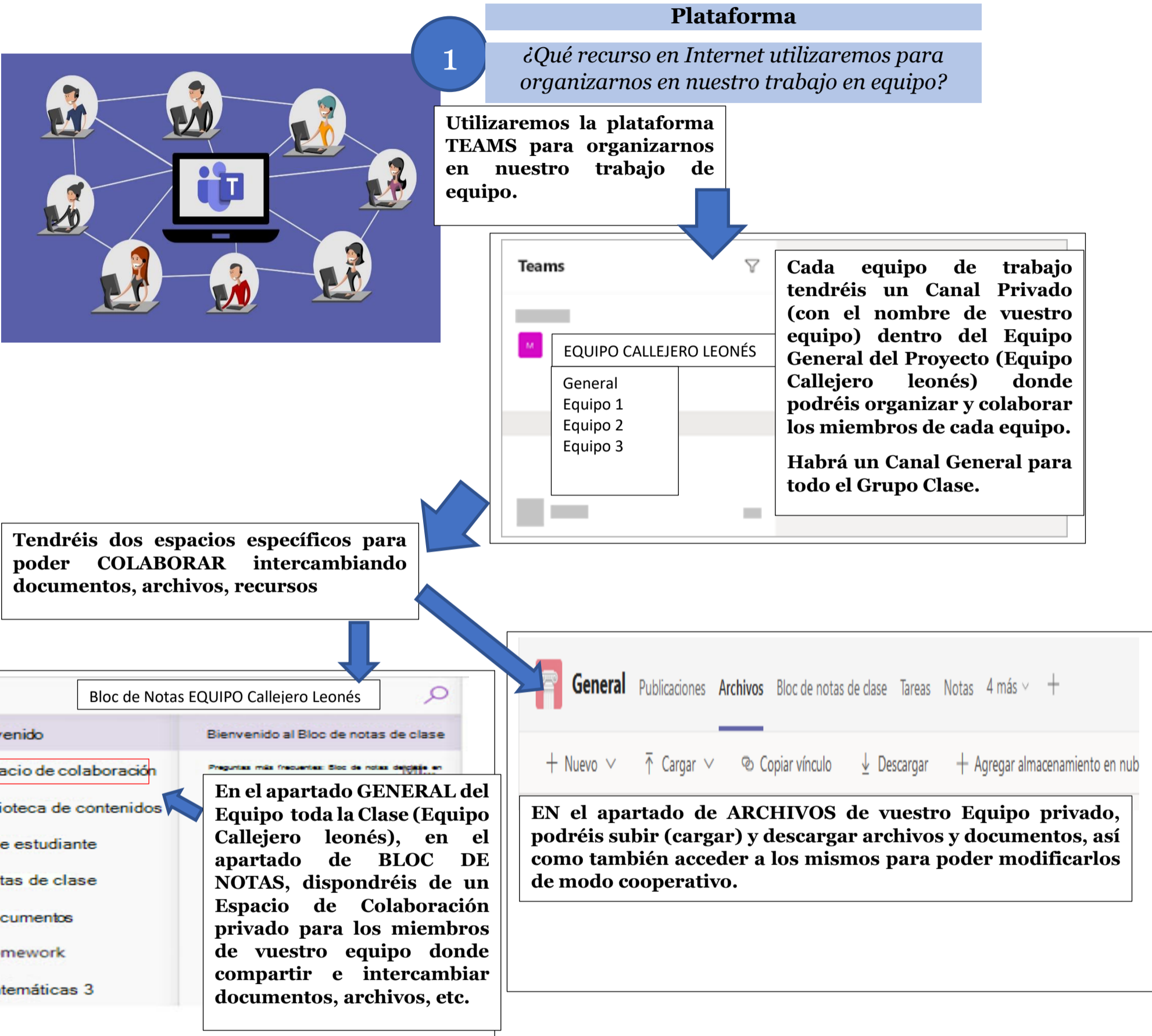
En este proyecto utilizaremos una **Plataforma on line** (un recurso en Internet llamado TEAMS) que nos facilitará la planificación y organización para abordar con éxito este proyecto. En esta guía tienes una breve presentación de las herramientas que utilizaremos.

No te preocupes porque dedicaremos unas sesiones previas para que te vayas ejercitando y familiarizando con ellas.



▪ **2. ASPECTOS ORGANIZATIVOS.**

¿Cómo vamos a organizar nuestro trabajo en el proyecto?



Recuerda



Siempre es importante ser organizados, de modo que conviene que utilizéis **CARPETAS** para clasificar los distintos documentos y archivos que compartáis entre todos los miembros del equipo.

Una posible estrategia sería organizar el espacio de **COLABORACIÓN** en dos grandes carpetas.



DOCUMENTOS CONSULTADOS

Aquellos que habéis consultado para elaborar las tareas y que consideraréis oportuno compartir



DOCUMENTOS ELABORADOS

Aquellos que habéis elaborado en vistas a la realización de alguna tarea y que compartís con el resto del equipo.

2

Comunicaciones
¿Cómo nos mantendremos en contacto?



Utilizaremos la Cuenta de Correo Electrónico Outlook que tenéis para todas las comunicaciones oficiales que recibáis del profesor (plazos de entrega, reuniones de coordinación, etc.).

Debéis consultarla con frecuencia.



Para comunicaciones entre vosotros sobre distintos aspectos relacionados con el trabajo del proyecto podéis utilizar la pestaña de Publicaciones (General) del Canal correspondiente a vuestro equipo privado en Teams.

3

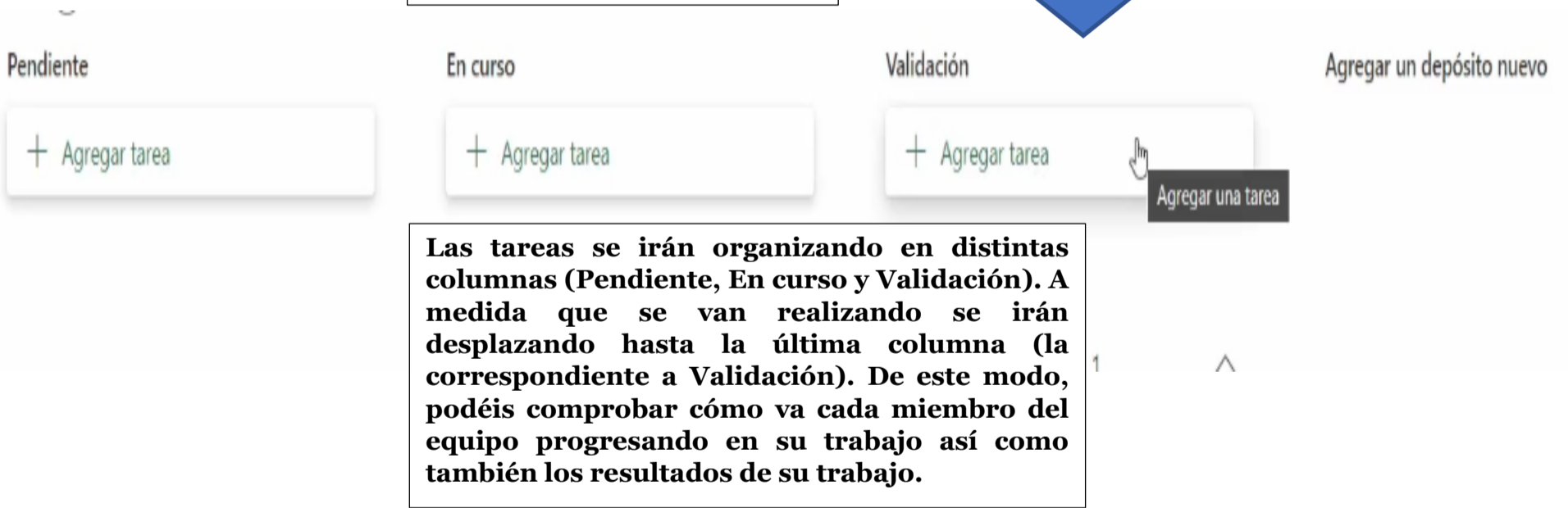
Planificación de tareas
¿Cómo planificaremos las tareas a realizar?



Es muy importante que establezcáis un PLAN claro con las tareas que tengáis que realizar, los plazos para su elaboración, responsables, recursos empleados y generados para realizar las tareas, comprobación de su adecuación, etc.

Para ello, utilizaremos una aplicación llamada PLANER.

En vuestro Equipo Privado, tendréis una pestaña denominada PLAN en la que podréis tener acceso a esta Aplicación que os permitirá determinar los distintos aspectos claves que facilitan vuestro plan de trabajo (tareas a realizar, importancia de las mismas, responsables, comprobación, etc..)



▪ **3. ASPECTOS METODOLÓGICOS.**

Se optará por una metodología ágil SCRUM con 2 Sprints. Uno primero para elaboración de un Prototipo del Callejero con una sola calle y un segundo Sprint, en el que una vez tomadas las decisiones de mejora adoptadas en base al prototipo, se proceda a la realización integral del Callejero.

¿Qué pasos vamos a seguir para realizar el proyecto?

