










ABP (Mateolimpiadas)		
<div></div> <div>COMPETENCIAS<ul style="list-style-type: none">• Añade las competencias de tu proyecto. Deben ser acordes al currículo• Aprender a aprender.• Competencia digital• Competencia social y cívica• Competencia lingüística</div>	<div></div> <div>RECURSOS Y AGRUPAMIENTOS<p>Medios humanos y materiales disponibles. Organización.</p><p>HUMANOS/TÉCNICOS: Los niños y los profesionales del equipo en el que trabajo: maestro tutor y responsable del grupo destinatario del proyecto, el maestro de apoyo, el PT.</p><p>MATERIALES:</p><ul style="list-style-type: none">✓ Infraestructura y equipamiento✓ Los materiales del aula (alfombras, mobiliario,...),✓ Destacar como recursos al video, los aros, los pañuelos de colores, las banderas de papel, los objetos pertenecientes a los diferentes deportes como pelotas, raquetas, gafas de buceo, zapatillas, bañadores..., las imágenes de los elementos, la música, los dorsales...✓ Material de reciclaje diverso</div>	<div></div> <div>HERRAMIENTAS TIC<p>Posibles herramientas para utilizar en la planificación, desarrollo y difusión del proyecto.</p><p>Se pueden usar las redes sociales del centro y los blogs de matemáticas y educación física para todo el proceso de difusión.</p><p>En cuanto a la planificación y desarrollo se puede hacer mediante OneDrive y todos los recursos que pone a nuestra disposición la página de la Junta una vez nos loguemos.</p><p>ESPECIFICO ESTE APARTADO AL FINAL.</p></div>
<div></div> <div>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE<ul style="list-style-type: none">• Objetivos o resultados del aprendizaje.• Asociar el número cardinal y ordinal a grupos de elementos propios de las olimpiadas• Reconocer formas geométricas, colores y tamaños en elementos propios de las olimpiadas• Cuantificar, sumar y restar elementos propios de las olimpiadas• Clasificar objetos propios de las olimpiadas atendiendo a un atributo• Establecer relaciones y correspondencias entre elementos propios de las olimpiadas• Identificar y diferenciar los conceptos de medida largo- corto, alto-bajo, grande- pequeño en elementos propios de las olimpiadas.• Identificar y diferenciar los conceptos espacial cerca- lejos y arriba abajo en elementos propios de las olimpiadas.</div>	<div></div> <div>PRODUCTO FINAL<p>¿Qué queremos conseguir?</p><p>Se trata de trabajar las matemáticas de manera lúdica y mediante la creación de diversos juegos de lógica matemática con material reciclado los cuales luego nos servirán para dotar el material de lógica de la clase y seguir aprendiendo en ella. A la par se trabajará la lógica desde diferentes deportes, creando materiales al respecto.</p></div>	<div></div> <div>DIFUSIÓN<p>Canales de difusión del proyecto y su producto final.</p><p>Se pueden usar las redes sociales del centro y los blogs de matemáticas y educación física para todo el proceso de difusión.</p></div>

 <div>DESENCADENADOR</div> <p>Estrategia o conjunto de estrategias que para motivar al alumnado en el inicio del proyecto.</p> <p>Visita de un experto, que a través de cuentos matemáticos, los adentrará en el mundo de la lógica, planteando desafíos para motivarles.</p>	 <div>TAREAS Y TIEMPOS</div> <ul style="list-style-type: none">• Secuenciación de tareas con su temporalización. <p>La siguiente actividad a realizar es introducir en la asamblea la U.D., se valorará cuáles son los conocimientos previos que tienen sobre el tema, y se presentará los 5 deportes que se van a trabajar más detenidamente: baloncesto, tenis, atletismo, natación y ciclismo a través de un video. Tras eso se les mostrará el logo de círculos de las olimpiadas, y con aros de diferentes colores lo representaremos en el suelo. Seguidamente haremos 5 grupos distintos: cada uno se identificará con un trozo de tela del color que corresponda- Haremos emblemas y logotipos de los diferentes equipos utilizando diferentes formas y tamaños y haremos sumas y restas de objetos relacionados con el deporte en cuestión o de camisetas de los jugadores... Igualmente tendrán que hacer asociaciones entre diferentes deportes y el material preciso en cada uno de ellos Podemos jugar también a juegos tradicionales creados previamente con los niños con material de reciclaje como las chapas, el tragabolas... Como colofón final haremos materiales para 5 deportes elegidos y haremos nuestra propia competición en el patio.</p> <p>La idea es que tenga una duración quincenal y se enmarca en la programación didáctica de aula del grupo de niños y niñas de 5 años y se trabajará el tercer trimestre de manera paralela en todo el centro en la semana cultural.</p>	 <div>EVALUACIÓN</div> <p>¿Cómo y cuándo vamos a evaluar?</p> <p>En relación a la evaluación de este proyecto, hay que decir que se realizará conforme a la ORDEN EDU/721/2008, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.</p> <p>En este sentido, hay que exponer que en el segundo ciclo de la educación infantil, la evaluación será global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la base del proceso de evaluación, y debe servir para identificar los aprendizajes adquiridos y el ritmo y características de la evolución de cada niño o niña.</p> <p>Conviene disponer de un tiempo de diálogo posterior a la actividad donde los niños manifiesten lo que han hecho o experimentado. De estas informaciones y las recogidas por la observación del maestro de Educación Infantil, se deducirá por dónde continuar y qué es necesario modificar. Para ello, se empleará un registro de observación en lo que se plasmarán estos aspectos.</p>
---	--	--

Con la información y estrategias analizadas en la presente unidad, realiza las modificaciones que consideres oportunas en la plantilla de planificación, prestando especial atención al apartado de herramientas TIC. En esta tarea, debes entregar una nueva versión de la planificación, y un documento docx o pdf en el que se especifique la organización utilizada en plataforma virtual para realizar el proyecto (¿cómo voy a organizar el espacio virtual para el desarrollo del proyecto?), así como la metodología de trabajo a utilizar en el desarrollo de este (¿cascada o scrum? ¿cómo voy a gestionar las tareas?). Este documento debe servir como guía para el alumnado.

Estimo que, a día de hoy, la herramienta o plataforma virtual que mejor sirve para realizar el proyecto es o son todas las herramientas que nos aporta la página de la Junta de Castilla y León al logarnos.

Una opción es montar el proyecto en Moodle, creando un aula virtual para nuestra clase y a través del Moodle trabajar. El docente sería el encargado de montarlo y dirigir la tarea en cierto modo, aunque realmente no se si esto me gustaría para lograr un proyecto como el que estamos diseñando. Es por ello que también se puede pedir participación a los propios alumnos y creando un documento colaborativo en OneDrive podremos dar ideas todos del mejor modo de desarrollar las mateolimpiadas. Igualmente se puede crear una carpeta compartida que sirva de repositorio de ideas y actividades relacionadas con el proyecto.

Para coordinarnos y realizar todas las reuniones que estimemos contamos con Teams. A través del grupo que creemos nos podremos reunir para ir acordando los diferentes puntos a desarrollar del proyecto.

Respecto a la metodología, bajo mi punto de vista creo que la metodología SCRUM es la que más se adecúa a este proyecto y es por ello que iremos revisando y evaluando nuestro trabajo a la par que vamos rectificando o modificando todo aquello que estimemos que no está funcionando a la perfección.

Respecto a las tareas, crearemos grupos de trabajo y entre ellos se elegirá un secretario y un portavoz y sus correspondientes suplentes a la par que personas que vayan dirigiendo el trabajo en grupo. Dichos miembros no serán los mismos en cada tarea si no que irán rotando con el fin de que todos pasen por todos los puestos.

GUÍA PARA ALUMNOS.

Con el fin de que los alumnos se orienten y no tengan problemas a la hora de saber que es lo que tienen que realizar estimo que la mejor guía que puedo ofrecerles es una que sea muy visual y esquemática. Es por ello que les presentaré la siguiente guía:

MATEOLIMPIADAS. Desarrollo a través de la página de la JCYL

Moodle: Actividades a realizar de manera obligatoria por cada grupo de alumnos.

OneDrive: Documento colaborativo WORD: Lluvia de ideas para el desarrollo del proyecto.

OneDrive: Documento colaborativo CARPETA MATEOLIMPIADAS: ideas y posibles actividades relacionadas con el proyecto extraídas de internet, propuestas de los alumnos.

OneDrive: Documento reparto de trabajo: tarea 1: secretario y portavoz, tarea 2: secretario y portavoz,....