










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></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 nueva información sobre herramientas TIC disponibles con la cuenta educa.jcyl para generar contenidos de forma cooperativa, reflexiona sobre las herramientas TIC a incluir en plantilla de planificación del ABP que estas desarrollando. **Realiza las modificaciones que estimes oportunas en los apartados de producto final, difusión y herramientas TIC.** Entrega en esta tarea la nueva versión del archivo de planificación.

Respecto al **producto final** se me ocurre mejorar lo propuesto inicialmente haciendo una presentación Sway con los juegos matemáticos sobre deportes. Quizá sea tan fácil como buscar juegos matemáticos sobre deportes en internet y hacer una captura que incluiremos a posteriori en la presentación Sway. Me parece más fácil esta opción que el vídeo si tengo en cuenta los objetivos que pretendo.

Respecto a la **difusión** me mantengo en mi difusión a través de redes sociales, blogs, página web del centro.... Y creo que voy a utilizar la presentación Sway creada como producto final para difundir el proyecto y su desarrollo.

Finalmente, y en lo que a **herramientas TIC** se refiere, utilizaré las ya señaladas previamente pero incluiré las presentaciones Sway y si me atrevo crearé algún pequeño vídeo con presentaciones o páginas como Powntown que son muy fáciles de manejar y creo que los alumnos pueden aprender a manejarlas fácilmente.

Para comprobar el funcionamiento de las herramientas propuestas en esta unidad, **genera con una o la combinación de varias de ellas un fragmento o borrador del producto final esperado como resultado del ABP diseñado.** Entrega el archivo o vínculo a dicho borrador.

Borrador de la presentación SWAY sobre diferentes juegos que trabajan los objetivos del proyecto.

<https://sway.office.com/If3p5ODbaAt0rDkv?ref=Link>