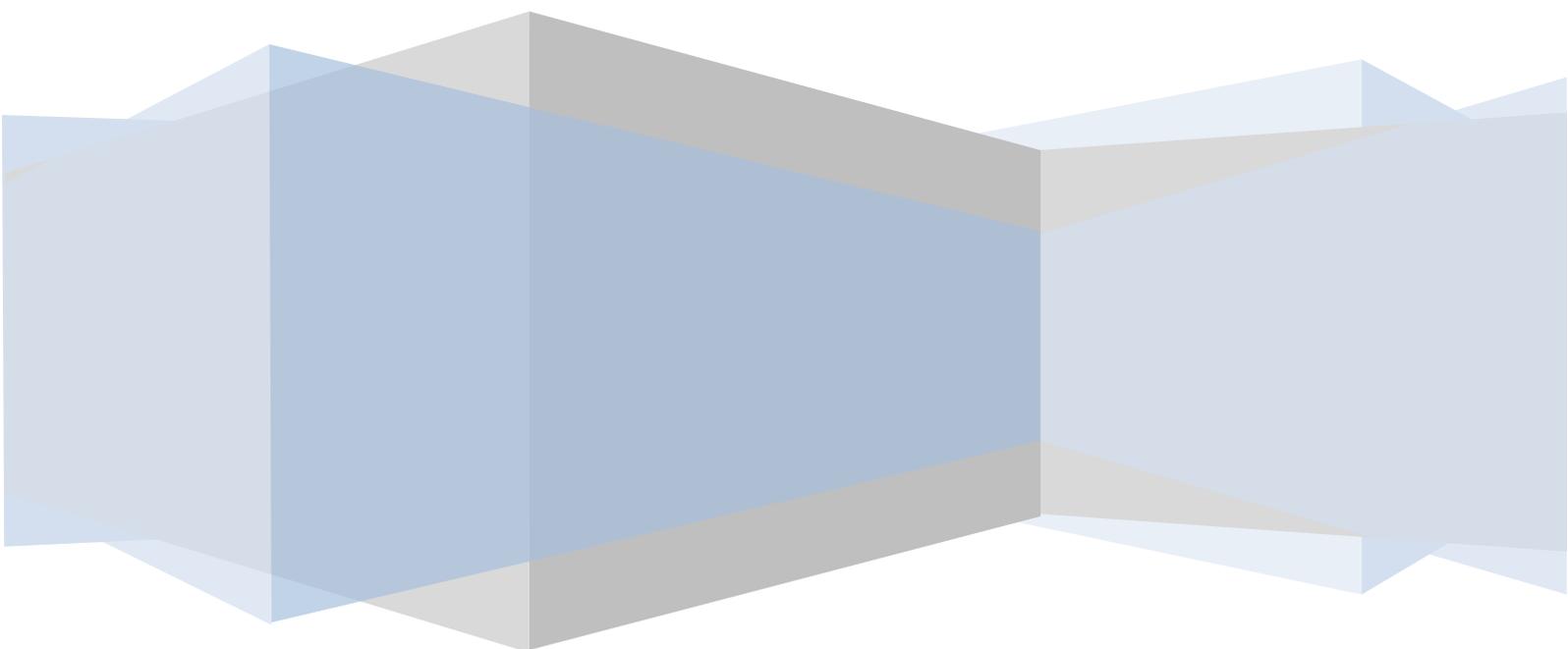


**CEIP LAS GAUNAS:  
PROGRAMA  
EXPLORA  
CURSO 2015/2016**



## **INDICE**

<b>1. PRESENTACIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2. TALLERES</b>	<b>6</b>
<b>2.1. CONTRIBUCIÓN GENERAL DE LOS TALLERES A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>6</b>
<b>2.2. METODOLOGÍA</b>	<b>10</b>
<b>2.2.1. Evaluación productiva</b>	<b>10</b>
<b>2.2.2. Aprendizaje basado en problemas abordados desde la cooperación.</b>	<b>11</b>
<b>2.2.3. Proyectos</b>	<b>13</b>
<b>2.2.4. Aprendizaje servicio</b>	<b>14</b>
<b>2.3. TALLERES DESTINADOS AL GRUPO 1º-3º DE EDUCACIÓN PRIMARIA</b>	<b>16</b>
<b>2.3.1. El color de la imaginación.</b>	<b>16</b>
<b>2.3.2. La máquina del tiempo</b>	<b>19</b>
<b>2.3.3. Todos somos genios. Misterios de la naturaleza</b>	<b>23</b>
<b>2.3.4. Evaluación</b>	<b>26</b>
<b>2.4. TALLERES DESTINADOS AL GRUPO 4º-6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA</b>	<b>28</b>
<b>2.4.1. La máquina del tiempo</b>	<b>28</b>
<b>2.4.2. Locos por la tecnología</b>	<b>31</b>
<b>2.4.3. Misterios de la naturaleza</b>	<b>35</b>
<b>2.4.4. Evaluación</b>	<b>42</b>
<b>Referencias</b>	<b>40</b>

## **1. PRESENTACIÓN**

---

El pleno ejercicio del derecho a la educación exige que esta sea de calidad y promueva aprendizajes personal y socialmente relevantes y experiencias educativas conectadas con las necesidades y características personales y con los contextos en los que los alumnos se desenvuelven (Blanco, 2008).

Pero el concepto de educación de calidad no es un concepto unívoco ni neutro (Braslavsky, 2006) e implica determinar cómo ha de ser la acción educativa para hacerse acreedora de este atributo. En relación con este hecho consideramos que es función de una escuela de calidad realizar acciones para que cada persona reciba una respuesta educativa acorde con sus necesidades y sus potencialidades, y promover una cultura basada en el conocimiento acompañado de la toma de conciencia acerca de los beneficios sociales y personales derivados del aprendizaje y de la necesidad de suscribir un compromiso ético orientado hacia un uso social y personalmente constructivo de dicho aprendizaje.

En el contexto de la diversidad inherente a todo grupo humano, podemos hallar personas con altas capacidades, con potencialidades específicas en áreas concretas del saber, con talentos concretos y con motivaciones singulares hacia el aprendizaje. La atención educativa a la diversidad ha de abrir vías, desde la equidad, para la atención a estas personas. Es por ello por lo que desde nuestro centro educativo tomamos la decisión de participar en el Programa Explora,

ante el ofrecimiento realizado desde la Consejería de Educación, Formación y Empleo.

Dado este paso, consideramos fundamental impregnar el devenir del Programa, en el seno de nuestro colegio, de las señas de identidad a las que aludíamos al referirnos a una escuela de calidad. El eje medular del Programa Explora en el CEIP Las Gaunas se vertebrará, en consecuencia, a través de la convergencia entre la intención de abrir vías para el desarrollo de todas las potencialidades en cada uno de los participantes y el compromiso ético basado en la comprensión de que sus competencias pueden hacerles crecer personalmente y les implica moralmente en la construcción de una sociedad mejor. <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Dado que en el momento de redactar este proyecto no han sido publicadas las normas reguladoras del Programa, se toman como referencia las que lo regían durante el curso pasado. El proyecto se centra en la vertiente presencial, toda vez que la que se presenta a través de la página web no se programa desde el colegio y este únicamente participa en su presentación y dinamización entre nuestro alumnado.

## **2. TALLERES**

---

La vertiente presencial del Programa se articulará a través de tres talleres por cada uno de los grupos (Figuras 1 y 2). Presentamos los talleres comenzando por plantear de forma general, de qué forma contribuyen estos a la adquisición de competencias clave, hacemos, a continuación un recorrido por la metodología que servirá de referencia, introduciremos una breve descripción de cada taller aludiendo a las competencias clave promovidas de forma específica en él, así como a los descriptores en los que se concretan y los indicadores de logro, finalizando con la propuesta de evaluación.



Figura 1. Talleres a desarrollar con alumnado de 1º a 3º.



Figura 2. Talleres a desarrollar con alumnado de 4º a 6º

## **2.1. CONTRIBUCIÓN GENERAL DE LOS TALLERES A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE**

De forma general, la contribución a la adquisición de competencias se realizará desde:

- Los contenidos cultural y socialmente relevantes abordados, los nexos establecidos entre conocimientos, habilidades y actitudes y valores, y su aplicabilidad en contextos reales vinculados a la vida.
- Las alternativas metodológicas que se ponen en juego.
- El modo en que se afronta la actividad de evaluación.
- Los nexos que se establecen entre distintas vertientes del saber para propiciar la interdisciplinariedad a partir de cuestiones con amplia influencia en los espacios vitales del alumno, en lo que en algunos contextos se ha dado en llamar enfoque competencial y en otros se ha ligado a una acepción del currículo integrado.
- La conexión con la vida en el centro escolar concretada en las formas de convivencia que se promueven y el modo en que éstas inciden en una educación democrática.

Y dentro de nuestro proyecto estas líneas se concretarán en relación con las distintas competencias a través de diversas vías:

### **Comunicación lingüística**

- Verbalización de conceptos y explicitación de ideas.
- Establecimiento de relaciones de diálogo en la búsqueda de información, al compartir proyectos...
- Formulación de argumentos.
- Puesta en juego de habilidades sociales habilidades sociales, manifestadas por medio de la expresión oral y ligadas al diálogo, la defensa asertiva de los derechos de los que cada alumno es sujeto, el trato amable, la recepción, producción y organización de mensajes orales en forma crítica y creativa y en diferentes situaciones comunicativas, la habilidad para iniciar mantener y concluir conversaciones, la expresión en público y la adaptación de la propia comunicación a los requisitos de la situación...
- Manifestación de actitudes prosociales manifestadas por cauces verbales.
- Disposición positiva para escuchar, contrastar opiniones y tener en cuenta las ideas y las opiniones de los demás.
- Participación desde alternativas metodológicas que propician el diálogo: aprendizaje basado en problemas abordados desde la cooperación, proyectos colaborativos...
- Desarrollo de procedimientos de evaluación compartida con los alumnos en relación con el proceso educativo a través de procesos dialógicos.

### **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

- Conocimiento, comprensión y aplicación de conceptos, principios y procedimientos matemáticos.
- Conocimiento y aplicación de conceptos, principios y procedimientos basados en la ciencia.

### **Competencia digital**

- Búsqueda, selección, recogida y procesamiento de la información relativa desde el uso de recursos TIC.
- Actitud positiva ante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como una fuente potencial de información.
- Valoración positiva del uso de las tecnologías para trabajar de forma autónoma y en grupos, como instrumento de colaboración y de desarrollo de proyectos de trabajo cooperativos.
- Valoración de los riesgos que un uso abusivo de los soportes digitales, videoconsolas.

### **Aprender a aprender**

- Disposición favorable para la participación en contextos cooperativos, siendo corresponsable de los aprendizajes propios y ajenos.
- Desarrollo de la percepción de uno mismo y del entorno como base para el aprendizaje.
- Participación desde la resolución de problemas.
- Implicación a través de opciones metodológicas orientadas la emancipación del alumno: proyectos, aprendizaje basado en problemas y evaluación productiva.
- Participación del alumno en la evaluación del proceso.

### **Competencias sociales y cívicas**

- Reconocimiento, valoración y utilización los principios en los que se basa el correcto devenir del diálogo.
- Identificación y respeto los derechos que asisten a las personas.
- Identificación, utilización y valoración de las formas constructivas de realizar una defensa asertiva de los derechos propios.

- Muestra de una actitud respetuosa ante la diversidad de puntos de vista y la discrepancia.
- Conocimiento y utilización de las conductas que se usan como signo de amabilidad.
- Valoración de la importancia que para la convivencia, dentro de la actividad motriz, posee el hecho de pedir favores adecuadamente y mostrar disposición para concederlos.
- Búsqueda de alternativas dialogadas y basadas en la defensa asertiva de los derechos propios, la sensibilidad ante las necesidades ajenas, la negociación y la cooperación, ante las situaciones de conflicto.
- Participación y contribución a un clima de seguridad afectiva dentro del grupo
- Identificación y valoración conductas prosociales.
- Disposición activa hacia la puesta en juego de conductas prosociales de ayuda.
- Participación desde opciones metodológicas que promueven las habilidades sociales y la prosocialidad.
- Evaluación compartida en relación con el proceso educativo.

### **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

- Utilización de estrategias de autorreforzamiento ante las situaciones que demandan perseverancia y espíritu de sacrificio.
- Toma de decisiones en el contexto del desarrollo del proyecto.
- Participación desde contextos que promueven la implicación activa y responsable y la toma de decisiones.
- Desarrollo de procedimientos de evaluación compartida con los alumnos en relación con el proceso educativo a través de procesos dialógicos.
- Participación en la autoevaluación.

### **Conciencia y expresiones culturales**

- Producción, apreciación, comprensión y valoración de diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Puesta en juego del pensamiento divergente y la creatividad.
- Participación desde alternativas metodológicas que potencian el desarrollo de la creatividad: evaluación productiva.

## **2.2. METODOLOGÍA**

Las alternativas metodológicas que nos servirán de referencia estarán orientadas hacia la adquisición de competencias y la autogestión del aprendizaje. Y se impregnarán del sentido de práctica colaborativa y, en su caso, de orientación cooperativa que profundicen, desde el propio proceso de aprendizaje, una orientación ética. Los principales referentes metodológicos serán la evaluación productiva, el aprendizaje basado en problemas, abordado desde la cooperación, los proyectos y el aprendizaje servicio.

### **2.2.1. Evaluación productiva**

Esta alternativa metodológica guiará la acción didáctica en el proyecto especialmente vinculado con la expresión artística, con el fin de promover la adquisición, en cada alumno, de la competencia necesaria para ver y hacer a través del arte.

Más que de una secuencia lineal, en su articulación se partirá de las vivencias que generan producciones artísticas relevantes en la historia del arte

para, a partir de ahí, proyectar, experimentar, sentir, investigar, idear y generar producciones originales.

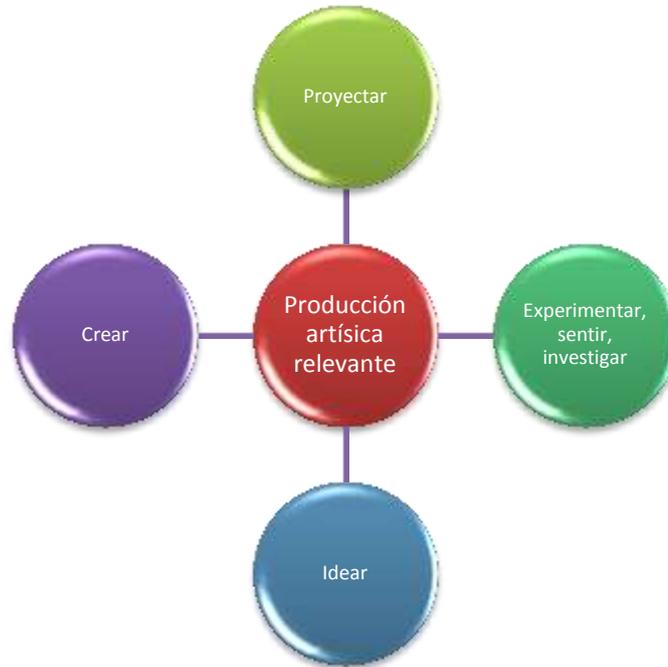


Figura 3. La evaluación productiva en el contexto del proyecto

### **2.2.2. Aprendizaje basado en problemas abordados desde la cooperación.**

Partiremos de la formulación de un problema vinculado al tema objeto de estudio. Tomando como referencia el propio problema, los alumnos establecerán un diagnóstico de sus necesidades de aprendizaje, analizarán información, realizarán procesos de investigación, seleccionan los aspectos más relevantes desde una perspectiva práctica, adquirirán conocimientos y los aplican para concluir en soluciones válidas.

El trabajo de indagación y búsqueda, se desarrollará en pequeños grupos cooperativos, que facilitarán la comunicación, mientras que el profesor asumirá su rol, como mediador y facilitador del proceso.

En el desarrollo de la propuesta tomaremos como referencia el siguiente esquema de actuación (Morales y Landa, 2004); esquema que, en cualquier caso se adecuará a las singularidades propias de la situación de aprendizaje, de las personas participantes y de la dinámica grupal:

- a. Realizamos un análisis del escenario del problema.
- b. Compartimos a partir de una lluvia de ideas.
- c. Indagamos en lo que conocemos del tema. Hacemos un listado de aquello que no conocemos.
- d. Elaboramos un listado de lo que necesitamos hacer para resolver el problema.
- e. Definimos el problema.
- f. Obtenemos información y la utilizamos.
- g. Presentamos los resultados.



Figura 4. Secuencia base en el aprendizaje basado en problemas

### **2.2.3. Proyectos**

Se partirá bien de proyectos personales relacionados con el núcleo de referencia en el taller o bien de proyectos abordados desde la práctica colaborativa entre los participantes.

Como punto de partida, seguiremos la siguiente secuencia (Zabala y Arnau, 2014):

- a. Debate grupal para seleccionar la producción a realizar y para definir objetivos.
- b. Preparación: diseño de la producción (objeto, montaje...) programación de los recursos necesarios.
- c. Ejecución. Realización del plan aplicando el conocimiento.
- d. Presentación del resultado
- e. Juicio o evaluación. Valoración del producto resultante y análisis del proceso seguido.



Figura 5. Secuencia de referencia en la metodología de proyectos

**2.2.4. Aprendizaje servicio**

Con el fin de propiciar experiencias reales de aprendizaje y participación comunitaria con una orientación ética, cívica y social, se introducirá, de forma incipiente, esta alternativa metodológica. De este modo se abrirá la posibilidad de que los alumnos conjuguen el enriquecimiento de los saberes, las habilidades, con la reflexión y la deliberación, y con la participación en coherencia con un sistema de valores con sentido cívico, tanto en el espacio vivencial próximo como desde la perspectiva de copartícipes en un mundo globalizado (Puig, Gijón, Martín y Rubio, 2011). La acción educativa podrá vertebrarse a partir de la siguiente secuencia:

- a. Delimitación de una necesidad en el entorno
- b. Propuesta de ideas
- c. Creación de un proyecto que dé respuesta a la necesidad.
- d. Aprendizaje en torno al proyecto.
- e. Ejecución del proyecto y realización del servicio solidario.
- f. Evaluación



Figura 6. Secuencia de referencia en el aprendizaje servicio

**Tabla 1:**

Alternativas metodológicas de referencia en cada uno de los talleres

<b>Taller</b>	<b>Alternativas metodológicas</b>
<b>El color de la imaginación (1º-3º)</b>	Evaluación productiva
<b>La máquina del tiempo (1º-3º)</b>	Proyecto cooperativo
<b>Todos somos genios. Secretos de la naturaleza (1º-3º).</b>	Aprendizaje basado en problemas
<b>La máquina del tiempo (4º-6º)</b>	Proyecto personal/Proyecto cooperativo
<b>Locos por la tecnología (4º-6º)</b>	Aprendizaje basado en problemas
<b>Misterios de la naturaleza (4º-6º)</b>	Aprendizaje basado en problemas abordado desde la cooperación/ Aprendizaje servicio

## **2.3. TALLERES DESTINADOS AL GRUPO 1º-3º DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

### **2.3.1. El color de la imaginación.**

Producciones de artistas de vanguardia serán el punto de partida para que nuestros alumnos reelaboren la realidad experimentando, sintiendo, investigando, buscando y produciendo igual que los autores del Arte de Vanguardia.

Trabajaremos las siguientes categorías:

- a. Colores y formas de la naturaleza.
- b. Paisaje.
- c. Luz.
- d. Movimiento.
- e. Retrato.
- f. Relatos.
- g. Exploración de obras de arte.

Los alumnos trabajarán en proyectos personales y colectivos en los que planificarán, experimentarán, investigarán, idearán y crearán buscando alternativas en las que pondrán el juego el pensamiento productivo y la creatividad.

<b>COMPETENCIAS PROMOVIDAS DESDE EL TALLER</b>	
<b>Comunicación lingüística</b>	
<b>Descriptores<sup>2</sup></b>	<b>Indicadores de logro<sup>3</sup></b>
<p>A. Uso del lenguaje oral y escrito para acceder a la información, para comunicarse y para adquirir aprendizajes e intercambiarlos en contextos comunicativos, de forma oral y escrita.</p> <p>B. Comunicación en contextos vivenciales usando la argumentación y la escucha activa como medio para establecer acuerdos y abordar la resolución de situaciones-problema.</p>	<p>A.1. Localiza, recupera e interpreta información con el fin de describir, narrar, explicar o exponer opiniones de forma clara y adecuada al contexto.</p> <p>A.2. Elabora textos orales y escritos adecuados a su finalidad y expone a través de ellos los resultados de obtenidos en producciones individuales o colectivas</p> <p>B.1. Planifica y comunica de forma oral y escrita, las acciones secuenciadas que pone en marcha para abordar una situación-problema.</p> <p>B.2. Hace uso del diálogo, argumentando y escuchando, para negociar con los demás en la búsqueda de soluciones ante diferentes situaciones.</p>
<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</b>	
<b>Descriptores</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Reconocimiento, descripción y uso los elementos matemáticos y las formas geométricas en situaciones variadas.</p> <p>B. Aplicación de las nociones y conceptos técnicos y científicos para definir problemas, elaborar estrategias, analizar y producir resultados</p>	<p>A.1. Reconoce, clasifica y contrasta formas geométricas en producciones artísticas diversas.</p> <p>A.2. Reconoce, describe y clasifica aspectos espaciales y cuantitativos de materiales y objetos presentes en producciones artísticas.</p> <p>B.1. Planifica y realiza sencillas investigaciones sobre creaciones plásticas empleando estrategias básicas propias del método científico.</p>

<sup>2</sup> La propuesta de descriptores e indicadores de logro supone una adecuación de las realizadas por Ruiz, Ponce de León, Sanz y Valdemoros (2013) y Vázquez y Ortega (2010). Dicha adecuación se ha realizado teniendo en cuenta las singularidades del programa, del contexto en el que se desarrolla y del alumnado y ha de ser modulada para adecuarse a cada participante en concreto.

<sup>3</sup> En el programa hay formas de acción, expresadas a través de descriptores e indicadores de logro que lo impregnan transversalmente y que se presentan en varios de los talleres.

<b>Competencia digital</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Utilización de las TIC para buscar, obtener, y comunicar información.</p> <p>B. Uso de los recursos TIC para expresar y comunicar a través de lenguajes gráficos.</p>	<p>A.1. Comprende y produce textos e informaciones en formato digital.</p> <p>B. Elabora creaciones artísticas sirviéndose de recursos TIC.</p>
<b>Aprender a aprender</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Iniciativa personal y grupal para aprender de forma autónoma.</p> <p>B. Reflexión sobre lo aprendido</p>	<p>A.1. Se muestra motivado para aprender, hace uso de lo que sabe, planifica y realiza investigaciones y creaciones personales y contribuye a las grupales.</p>
<b>Competencias sociales y cívicas</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Conocimiento y aceptación de la propia identidad y de la diversidad como hechos enriquecedores a nivel personal y comunitario.</p> <p>B. Reconocimiento, valoración y uso de los principios en los que se basa el correcto devenir del diálogo, de las conductas ligadas a la amabilidad, de la asertividad y de las actuaciones constructivas en la resolución de conflictos.</p> <p>C. Puesta en juego de las capacidades personales y coordinación de acciones al servicio de metas comunes en situaciones cooperativas</p>	<p>A.1. Hace explícitas, en situaciones de diálogo colectivo, la disposición para aprender de personas diferentes y la actitud para compartir con ellas su saber.</p> <p>B.1. Regula el diálogo desde el respeto al turno de palabra, la escucha activa, la expresión constructiva y respetuosa, la búsqueda de puntos de encuentro y la aceptación de la discrepancia.</p> <p>B.2. Es amable en el trato con sus compañeros.</p> <p>B.3. Defiende sus derechos de forma firme y respetuosa.</p> <p>B.4. En situaciones de conflicto, pone en juego alternativas dialogadas y basadas en la defensa de los derechos propios y en la sensibilidad ante necesidades ajenas.</p> <p>C.1. Se implica activamente en contextos cooperativos, aportando sus capacidades, buscando alternativas de acción y asumiendo responsabilidades.</p>
<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Iniciativa y toma de decisiones para desarrollar proyectos personales y colectivos.</p> <p>B. Planificación de tareas, formulación de metas y de</p>	<p>A.1. Organiza de forma sistemática y realiza de forma autónoma diferentes producciones.</p> <p>B.1. Elabora planes y emprende procesos de decisión y de ejecución de</p>

acciones necesarias, y asunción de responsabilidades.	acciones con responsabilidad e inventiva.
<b>Conciencia y expresiones culturales</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
A. Conocimiento y valoración de manifestaciones artísticas y de los recursos y técnicas empleados. B. Expresión imaginativa y creativa mediante códigos artísticos.	A.1. Describe manifestaciones artísticas y explica las técnicas empleadas en su creación. B.1. Realiza producciones plásticas y visuales de forma individual y cooperativa. B.2. Explora alternativas originales en la producción artística.

### **2.3.2. La máquina del tiempo**

"El aprendizaje de la historia nos permite comprender los conceptos de tiempo y cambio, interpretar el pasado y deducir e inferir información de las diversas fuentes históricas" (Cooper, 2002). Éste será el referente en el taller que nos permitirá viajar por diversos periodos de la historia o profundizar en uno de ellos y compartir lo aprendido con los demás. Las referencias serán:

- a. La Prehistoria.
- b. La Edad Antigua (Roma).
- c. La Edad Media.
- d. La Edad Moderna (Revolución Industrial).

El taller se desarrollará de acuerdo con el siguiente proceso:

- a. Motivación a través de la lectura del cuento "El viaje de Mateo". El cuento nos generará la necesidad de conocer los momentos de la historia en los que se desarrolla.

- b. Nos plantearemos como problema ¿Cómo podemos ayudar a Mateo a transitar por la historia? Realizaremos una lluvia de ideas y nos plantearemos ¿qué sabemos del tema? ¿Qué necesitamos aprender?
- c. Iniciaremos un proceso de documentación y clasificación de la información obtenida de las diversas fuentes consultadas (libros de texto, internet, etc.).
- d. Elaboración de una maqueta reflejando lo más característico de la etapa histórica (con los datos obtenidos en la fase anterior) o de una producción artística alternativa que permita aproximarnos a un momento histórico.
- e. Síntesis de la información a través de la elaboración de un tríptico para nuestra agencia de viajes. Con él, Mateo podrá viajar por el tiempo. Exposición oral ante el grupo.
- f. Dramatización de diferentes aspectos de la vida en la etapa investigada.
- g. Completaremos el cuento "El viaje de Mateo" con la nueva información recogida.

<b>COMPETENCIAS PROMOVIDAS DESDE EL TALLER</b>	
<b>Comunicación lingüística</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
A. Uso del lenguaje oral y escrito para acceder a la información, para comunicarse y para adquirir aprendizajes e intercambiarlos en contextos comunicativos, de forma oral y escrita.	A.1. Localiza, recupera e interpreta información con el fin de describir, narrar, explicar o exponer opiniones de forma clara y adecuada al contexto. A.2. Elabora textos orales y escritos adecuados a su finalidad y expone a través de ellos los resultados de obtenidos en producciones individuales o colectivas
B. Comunicación en contextos vivenciales usando la argumentación y la escucha activa como medio para establecer acuerdos y abordar la resolución de situaciones-	B.1. Planifica y comunica de forma oral y escrita, las acciones secuenciadas que pone en marcha para abordar una situación-problema.

problema.	B.2. Hace uso del diálogo, argumentando y escuchando, para negociar con los demás en la búsqueda de soluciones ante diferentes situaciones.
<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
A. Aplicación de las nociones y conceptos técnicos y científicos para definir problemas, elaborar estrategias, analizar y producir resultados.	A.1. Planifica y realiza sencillas investigaciones sobre la historia empleando estrategias básicas propias del método científico.
<b>Competencia digital</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
A. Utilización de las TIC para buscar información y acceder al conocimiento. B. Uso de los recursos TIC para expresar y comunicar.	A.1. Comprende y produce textos y gráficos en formato digital. B.1. Elabora creaciones con las que comunicar resultados del trabajo elaborado sirviéndose de recursos TIC.
<b>Aprender a aprender</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
A. Iniciativa personal y grupal para aprender de forma autónoma. B. Reflexión sobre lo aprendido.	A.1. Se muestra motivado para aprender, hace uso de lo que sabe, planifica y realiza investigaciones y creaciones personales y contribuye a las grupales. B.1. Explica el proceso seguido en la adquisición de aprendizajes, relata las dificultades encontradas, establece relaciones de corresponsabilidad y causalidad y valora los logros alcanzados y el esfuerzo realizado
<b>Competencias sociales y cívicas</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
A. Reconocimiento, valoración y uso de los principios en los que se basa el correcto devenir del diálogo, de las conductas ligadas a la amabilidad, de la asertividad y de las actuaciones constructivas en la resolución de conflictos. B. Puesta en juego de las capacidades personales y coordinación de acciones al servicio de metas comunes en	A.1. Regula el diálogo desde el respeto al turno de palabra, la escucha activa, la expresión constructiva y respetuosa, la búsqueda de puntos de encuentro y la aceptación de la discrepancia. A.2. Es amable en el trato con sus compañeros. A.3. Defiende sus derechos de forma firme y respetuosa. A.4. En situaciones de conflicto, pone en juego alternativas dialogadas y basadas en la defensa de los derechos

<p>situaciones cooperativas.</p> <p>C. Valoración crítica de los contextos y de las relaciones interpersonales que se ponían en juego en diferentes momentos históricos.</p>	<p>propios y en la sensibilidad ante necesidades ajenas.</p> <p>B.1. Se implica activamente en contextos cooperativos, aportando sus capacidades, buscando alternativas de acción y asumiendo responsabilidades.</p> <p>C.1. Explica posibles causas que explican cómo era la sociedad en momentos concretos de la historia.</p> <p>C.2. Expone, de forma razonada, argumentos críticos en relación con las formas de vida, su evolución histórica y los sistemas de valores que subyacían a ellas.</p>
<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Iniciativa y toma de decisiones para desarrollar proyectos personales y colectivos.</p> <p>B. Planificación de tareas, formulación de metas y de acciones necesarias, y asunción de responsabilidades.</p>	<p>A.1. Organiza de forma sistemática y realiza de forma autónoma diferentes producciones.</p> <p>B.1. Elabora planes y emprende procesos de decisión y de ejecución de acciones con responsabilidad e inventiva.</p>
<b>Conciencia y expresiones culturales</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Búsqueda de información y explicación de manifestaciones culturales y artísticas.</p> <p>B. Sensibilidad, compromiso y disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p>	<p>A.1. Busca, selecciona y analiza información sobre manifestaciones culturales ligadas a momentos concretos de la historia y sobre su evolución histórica.</p> <p>A.2. Describe con precisión manifestaciones artísticas, explica las técnicas empleadas en su creación y las vincula a un momento histórico.</p> <p>B. 2. Muestra sensibilidad y ejerce un compromiso activo en relación con la conservación de las obras artísticas y culturales.</p>

### **2.3.3. Todos somos genios. Misterios de la naturaleza**

A través de este taller queremos potenciar la experimentación, la capacidad de explorar, que los niños puedan tocar la ciencia y vivirla. Para ello dividiremos el taller en dos secciones:

- a. **Todos somos genios:** Inventar es hallar algo nuevo o desconocido hasta ese momento. A lo largo de la historia ha habido muchas personas que se han dedicado descubrir algo nuevo y útil para el hombre. A través de este taller los alumnos descubrirán algunos inventos, cómo surgieron, dónde, etc. y realizarán su propias innovaciones.

La propuesta se articulará a través de proyectos personales y cooperativos.

La secuencia llevará a través de la delimitación de objetivos a partir de interrogantes ¿Qué inventos de los que os hemos presentado os han parecido útiles? ¿Cuáles os han interesado?... ¿Somos capaces de modificar alguno de ellos para que tenga otras funciones? ¿O preferimos crear nuestros propios inventos?... Concretamos entonces nuestra propuesta: vamos a crear un(a)...

Hacemos un recorrido por los materiales que necesitamos y por lo que es preciso conocer para realizar nuestro proyecto... Y nos ponemos en marcha.

Elaborados los inventos los presentamos ante nuestros compañeros. Y tal vez podamos hacerlo también ante nuestras familias.

b. **Misterios de la naturaleza:** los niños tienen una curiosidad natural, característica que aprovecharemos para que observen, se planteen un problema, formulen hipótesis, experimenten, registren los datos, los analicen y saquen conclusiones sobre lo que les rodea, siempre de una manera práctica y divertida. Para ello la enseñanza basada en problemas puede ser un buen camino:

Planteamos un problema de la vida cotidiana o uno relacionado con el entorno natural. Nos cuestionaremos qué sabemos y qué necesitamos aprender para resolverlo. Definiremos el problema. Y seguiremos en su resolución las fases del método científico: Observaremos, formularemos una hipótesis, experimentaremos y registraremos los datos, los interpretaremos, elaboraremos conclusiones y presentaremos los resultados.

<b>COMPETENCIAS PROMOVIDAS DESDE EL TALLER</b>	
<b>Comunicación lingüística</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Uso del lenguaje oral y escrito para acceder a la información, para comunicarse y para adquirir aprendizajes e intercambiarlos en contextos comunicativos, de forma oral y escrita.</p> <p>B. Comunicación en contextos vivenciales usando la argumentación y la escucha activa como medio para establecer acuerdos y abordar la resolución de situaciones-problema.</p>	<p>A.1. Localiza, recupera e interpreta información con el fin de describir, narrar, explicar o exponer opiniones de forma clara y adecuada al contexto.</p> <p>A.2. Elabora textos orales y escritos adecuados a su finalidad y expone a través de ellos los resultados de obtenidos en producciones individuales o colectivas</p> <p>B.1. Planifica y comunica de forma oral y escrita, las acciones secuenciadas que pone en marcha para abordar una situación-problema.</p> <p>B.2. Hace uso del diálogo, argumentando y escuchando, para negociar con los demás en la búsqueda de soluciones ante diferentes situaciones.</p>

<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Aplicación de las nociones y conceptos técnicos y científicos para definir problemas, elaborar estrategias, analizar y producir resultados.</p> <p>B. Uso del razonamiento matemático para interpretar, producir y expresar con claridad informaciones, datos y argumentaciones en contextos significativos.</p> <p>C. Apoyo a un consumo responsable de los recursos naturales y participación activa en el cuidado del entorno.</p>	<p>A.1. Planifica y realiza sencillas investigaciones sobre su entorno empleando estrategias básicas propias del método científico.</p> <p>A.2. Utiliza el conocimiento sobre técnica y ciencia en la generación de inventos.</p> <p>B.1. Interpreta, compara, intercambia y relaciona información para solucionar situaciones relacionadas con la creación de inventos y la interpretación de hechos que se producen en la naturaleza.</p> <p>C.1. Pone en juego acciones concretas relacionadas con el consumo responsable.</p> <p>C.2. Plantea alternativas de acción para el cuidado de la naturaleza y las pone en práctica.</p>
<b>Competencia digital</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Utilización de las TIC para buscar información y acceder al conocimiento.</p> <p>B. Uso de los recursos TIC para expresar y comunicar.</p>	<p>A.1. Comprende y produce textos y gráficos en formato digital.</p> <p>B.1. Elabora creaciones con las que comunicar resultados del trabajo elaborado sirviéndose de recursos TIC.</p>
<b>Aprender a aprender</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Iniciativa personal y grupal para aprender de forma autónoma.</p> <p>B. Reflexión sobre lo aprendido.</p>	<p>A.1. Se muestra motivado para aprender, hace uso de lo que sabe, planifica y realiza investigaciones y creaciones personales y contribuye a las grupales.</p> <p>B.1. Explica el proceso seguido en la adquisición de aprendizajes, relata las dificultades encontradas, establece relaciones de corresponsabilidad y causalidad y valora los logros alcanzados y el esfuerzo realizado</p>
<b>Competencias sociales y cívicas</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Reconocimiento, valoración y uso de los principios en los que se basa el correcto devenir del diálogo, de las conductas</p>	<p>A.1. Regula el diálogo desde el respeto al turno de palabra, la escucha activa, la expresión constructiva y respetuosa, la búsqueda de puntos de encuentro y</p>

<p>ligadas a la amabilidad, de la asertividad y de las actuaciones constructivas en la resolución de conflictos.</p> <p>B. Puesta en juego de las capacidades personales y coordinación de acciones al servicio de metas comunes en situaciones cooperativas.</p>	<p>la aceptación de la discrepancia.</p> <p>A.2. Es amable en el trato con sus compañeros.</p> <p>A.3. Defiende sus derechos de forma firme y respetuosa.</p> <p>A.4. En situaciones de conflicto, pone en juego alternativas dialogadas y basadas en la defensa de los derechos propios y en la sensibilidad ante necesidades ajenas.</p> <p>B.1. Se implica activamente en contextos cooperativos, aportando sus capacidades, buscando alternativas de acción y asumiendo responsabilidades.</p> <p>histórica y los sistemas de valores que subyacían a ellas.</p>
<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</b>	
<b>Descriptores</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Iniciativa y toma de decisiones para desarrollar proyectos personales y colectivos.</p> <p>B. Planificación de tareas, formulación de metas y de acciones necesarias, y asunción de responsabilidades.</p>	<p>A.1. Organiza de forma sistemática y realiza de forma autónoma diferentes producciones.</p> <p>B.1. Elabora planes y emprende procesos de decisión y de ejecución de acciones con responsabilidad e inventiva.</p>
<b>Conciencia y expresiones culturales</b>	
<b>Descriptores</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Conocimiento y empleo de técnicas en la producción de manifestaciones artísticas</p>	<p>A.1. Hace uso de técnicas concretas en la generación de producciones artísticas.</p> <p>A.2. Describe con precisión manifestaciones artísticas y explica las técnicas empleadas en su creación.</p>

### 2.3.4. Evaluación

La opción implícita en una evaluación por competencias, orientada hacia el alumno, la maestra y el proceso, con una vocación formativa, participativa, integradora, criterial, procesual, auténtica y ética constituye nuestra referencia.

Para la evaluación del alumno, se tomarán como referentes las competencias promovidas, sus descriptores y, de forma específica, los indicadores de logro. Con ellos como referencia, se tratará de constatar los aprendizajes realizados por cada participante en relación con el saber, hacer y ser en contextos reales. Desde procesos de heteroevaluación, la maestra coordinadora del programa, verificará en qué medida cada alumno adquiere las competencias promovidas desde cada taller. Como instrumentos de se utilizarán registros anecdóticos y escalas cualitativas y descriptivas. Y desde procesos de autoevaluación, los participantes aportarán información sobre sus propios aprendizajes.

La evaluación del proceso se abordará desde la óptica de la observación y reflexión crítica sobre el propio proceso con el fin de mantener las líneas de acción positivas e introducir elementos de mejora, si resulta necesario. Se acometerá desde la observación por parte de la maestra coordinadora del programa y desde procedimientos de evaluación compartida, en los que lo vivido a lo largo del proceso será objeto de diálogo entre la maestra y los alumnos participantes.

Finalmente, la evaluación de la acción de la maestra se abordará desde la reflexión, por parte de esta en relación con su actuación docente y con el modo en que genera contextos que promueven la adquisición de competencias.

## **2.4. TALLERES DESTINADOS AL GRUPO 4º-6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

### **2.4.1. La máquina del tiempo**

"El aprendizaje de la historia nos permite comprender los conceptos de tiempo y cambio, interpretar el pasado y deducir e inferir información de las diversas fuentes históricas" (Cooper, 2002). Éste será el referente en el taller que nos permitirá viajar por diversos periodos de la historia o profundizar en uno de ellos y compartir lo aprendido con los demás. Las referencias serán:

- e. La Prehistoria.
- f. La Edad Antigua (Roma).
- g. La Edad Media.
- h. La Edad Moderna (Revolución Industrial).

El taller se desarrollará de acuerdo con el siguiente proceso:

- h. Motivación a través de la lectura del cuento "El viaje de Mateo". El cuento nos generará la necesidad de conocer los momentos de la historia en los que se desarrolla.
- i. Nos plantearemos como problema ¿Cómo podemos ayudar a Mateo a transitar por la historia? Realizaremos una lluvia de ideas y nos plantearemos ¿qué sabemos del tema? ¿Qué necesitamos aprender?
- j. Iniciaremos un proceso de documentación y clasificación de la información obtenida de las diversas fuentes consultadas (libros de texto, internet, etc.).

- k. Elaboración de una maqueta reflejando lo más característico de la etapa histórica (con los datos obtenidos en la fase anterior) o de una producción alternativa que permita aproximarnos a un momento histórico.
- l. Síntesis de la información a través de la elaboración de un tríptico para nuestra agencia de viajes. Con él, Mateo podrá viajar por el tiempo. Exposición oral ante el grupo.
- m. Dramatización de diferentes aspectos de la vida en la etapa investigada.
- n. Completaremos el cuento "El viaje de Mateo" con la nueva información recogida.

<b>COMPETENCIAS PROMOVIDAS DESDE EL TALLER</b>	
<b>Comunicación lingüística</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
C. Uso del lenguaje oral y escrito para acceder a la información, para comunicarse y para adquirir aprendizajes e intercambiarlos en contextos comunicativos, de forma oral y escrita.	A.1. Localiza, recupera e interpreta información con el fin de describir, narrar, explicar o exponer opiniones de forma clara y adecuada al contexto. A.2. Elabora textos orales y escritos adecuados a su finalidad y expone a través de ellos los resultados de obtenidos en producciones individuales o colectivas
D. Comunicación en contextos vivenciales usando la argumentación y la escucha activa como medio para establecer acuerdos y abordar la resolución de situaciones-problema.	B.1. Planifica y comunica de forma oral y escrita, las acciones secuenciadas que pone en marcha para abordar una situación-problema. B.2. Hace uso del diálogo, argumentando y escuchando, para negociar con los demás en la búsqueda de soluciones ante diferentes situaciones.
<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
C. Reconocimiento, descripción y	A.1. Reconoce, clasifica y contrasta

<p>uso los elementos matemáticos y las formas geométricas en situaciones variadas.</p> <p>D. Aplicación de las nociones y conceptos técnicos y científicos para definir problemas, elaborar estrategias, analizar y producir resultados</p>	<p>formas geométricas en producciones artísticas diversas.</p> <p>A.2. Reconoce, describe y clasifica aspectos espaciales y cuantitativos de materiales y objetos presentes en producciones artísticas.</p> <p>B.1. Planifica y realiza sencillas investigaciones sobre creaciones plásticas empleando estrategias básicas propias del método científico.</p>
<b>Competencia digital</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>C. Utilización de las TIC para buscar, obtener, y comunicar información.</p> <p>D. Uso de los recursos TIC para expresar y comunicar a través de lenguajes gráficos.</p>	<p>A.1. Comprende y produce textos e informaciones en formato digital.</p> <p>B. Elabora creaciones artísticas sirviéndose de recursos TIC.</p>
<b>Aprender a aprender</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>C. Iniciativa personal y grupal para aprender de forma autónoma.</p> <p>D. Reflexión sobre lo aprendido</p>	<p>A.1. Se muestra motivado para aprender, hace uso de lo que sabe, planifica y realiza investigaciones y creaciones personales y contribuye a las grupales.</p>
<b>Competencias sociales y cívicas</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>D. Conocimiento y aceptación de la propia identidad y de la diversidad como hechos enriquecedores a nivel personal y comunitario.</p> <p>E. Reconocimiento, valoración y uso de los principios en los que se basa el correcto devenir del diálogo, de las conductas ligadas a la amabilidad, de la asertividad y de las actuaciones constructivas en la resolución de conflictos.</p> <p>F. Puesta en juego de las capacidades personales y coordinación de acciones al servicio de metas comunes en situaciones cooperativas</p>	<p>A.1. Hace explícitas, en situaciones de diálogo colectivo, la disposición para aprender de personas diferentes y la actitud para compartir con ellas su saber.</p> <p>B.1. Regula el diálogo desde el respeto al turno de palabra, la escucha activa, la expresión constructiva y respetuosa, la búsqueda de puntos de encuentro y la aceptación de la discrepancia.</p> <p>B.2. Es amable en el trato con sus compañeros.</p> <p>B.3. Defiende sus derechos de forma firme y respetuosa.</p> <p>B.4. En situaciones de conflicto, pone en juego alternativas dialogadas y basadas en la defensa de los derechos propios y en la sensibilidad ante necesidades ajenas.</p>

	C.1. Se implica activamente en contextos cooperativos, aportando sus capacidades, buscando alternativas de acción y asumiendo responsabilidades.
<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
C. Iniciativa y toma de decisiones para desarrollar proyectos personales y colectivos. D. Planificación de tareas, formulación de metas y de acciones necesarias, y asunción de responsabilidades.	A.1. Organiza de forma sistemática y realiza de forma autónoma diferentes producciones. B.1. Elabora planes y emprende procesos de decisión y de ejecución de acciones con responsabilidad e inventiva.
<b>Conciencia y expresiones culturales</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
C. Conocimiento y valoración de manifestaciones artísticas y de los recursos y técnicas empleados. D. Expresión imaginativa y creativa mediante códigos artísticos.	A.1. Describe manifestaciones artísticas y explica las técnicas empleadas en su creación. B.1. Realiza producciones plásticas y visuales de forma individual y cooperativa. B.2. Explora alternativas originales en la producción artística.

### 2.4.2. Locos por la tecnología

El aprendizaje de la programación informática es un gran complemento de la educación ya que fomenta modelos de razonamiento lógico, organización sistemática y estructurada de procedimientos, etc. En este taller trabajaremos con:

- a. **Scratch:** es un entorno para el aprendizaje de la programación informática. Está orientado para motivar el aprendizaje a través de una experimentación basada en el juego y en la creación de proyectos, tales como animaciones interactivas, juegos etc. Uno de los principales argumentos para utilizar este entorno de programación es que las personas que usan Scratch desde sus

primeras etapas de la enseñanza, desarrollan unos sólidos fundamentos que le ayudan para abordar niveles avanzados de programación y matemáticas.

Una vez conocidas las posibilidades que nos ofrece Scratch, será el momento de desarrollar proyectos personales y cooperativos. Para ello se delimitarán objetivos determinando qué deseamos lograr. Nos centraremos en la preparación y elaboración del proyecto de creación de juego o de animación interactiva. Desarrollaremos el proyecto y presentaremos nuestra producción ante los compañeros y ante nuestras familias.

b. **Robótica:** Los niños se caracterizan por ser muy curiosos. Con la robótica se facilita la investigación, la experimentación y el desarrollo de la creatividad. En los últimos años se han desarrollado kits constructivos de robótica diseñados para la didáctica en relación con alumnado infantil. Además la actual disponibilidad de lenguajes de programación para niños con interfaz gráfica intuitiva nos permite programar robots, gracias a los cuales se puede abordar la enseñanza de diferentes campos del saber. Entraremos, a partir de ahí, en un espacio de experimentación, de exploración y puesta en juego de alternativas.

<b>COMPETENCIAS PROMOVIDAS DESDE EL TALLER</b>	
<b>Comunicación lingüística</b>	
<b>Descriptores</b>	<b>Indicadores de logro</b>
A. Uso del lenguaje oral y escrito para acceder a la información, para comunicarse y para adquirir	A.1. Localiza, recupera e interpreta información con el fin de describir, narrar, explicar o exponer opiniones

<p>aprendizajes e intercambiarlos en contextos comunicativos, de forma oral y escrita.</p> <p>B. Comunicación en contextos vivenciales usando la argumentación y la escucha activa como medio para establecer acuerdos y abordar la resolución de situaciones-problema.</p>	<p>de forma clara y adecuada al contexto, valorando críticamente las opiniones de los demás y mostrando respeto por ellas.</p> <p>A.2. Elabora textos orales y escritos adecuados en complejidad y estructura a su finalidad y expone a través de ellos los resultados obtenidos en producciones individuales o colectivas.</p> <p>B.1. Planifica y comunica de forma oral y escrita, las acciones secuenciadas que pone en marcha para abordar una situación-problema.</p> <p>B.2. Hace uso del diálogo, argumentando y escuchando, para negociar con los demás en la búsqueda de soluciones ante diferentes situaciones.</p>
<p><b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</b></p>	
<p><b>Descriptor</b></p>	<p><b>Indicadores de logro</b></p>
<p>A. Aplicación de las nociones y conceptos técnicos y científicos para definir problemas, elaborar estrategias, analizar y producir resultados.</p> <p>B. Uso del razonamiento matemático para interpretar, producir y expresar con claridad informaciones, datos y argumentaciones en contextos significativos.</p> <p>C. Plantea soluciones ante los problemas y necesidades básicos de la vida cotidiana y de la actividad humana en relación con el medio y se responsabiliza en relación con un consumo responsable de los recursos naturales.</p> <p>D. Se desenvuelve en entornos no conocidos sirviéndose de recursos presentes en el entorno y métodos de orientación específicos.</p>	<p>A.1. Planifica y realiza sencillas investigaciones sobre su entorno empleando estrategias básicas propias del método científico.</p> <p>A.2. Utiliza el conocimiento sobre técnica y ciencia en la generación de inventos.</p> <p>B.1. Interpreta, compara, intercambia y relaciona información para solucionar situaciones relacionadas con la interpretación de hechos que se producen en la naturaleza.</p> <p>B.2. Analiza datos e informaciones expresados en diferentes soportes matemáticos; establece relaciones entre datos y toma decisiones consecuentes.</p> <p>C.1. Investiga sobre problemas o situaciones en relacionadas con el impacto de la actividad humana en el medio ambiente, recoge y selecciona información y expresa y justifica las conclusiones obtenidas.</p> <p>C.2. Pone en juego acciones concretas relacionadas con el consumo responsable.</p> <p>C.3. Plantea alternativas de acción</p>

	<p>para el cuidado de la naturaleza y las pone en práctica.                  D.1. Se orienta en el entorno sirviéndose de recursos del medio.                  D.2. Crea planos y mapas de diferentes entornos.                  D.3. Utiliza planos, mapas y la brújula para desenvolverse en entornos variados.</p>
<b>Competencia digital</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>A. Utilización de las TIC para buscar, obtener, procesar y comunicar información.                  B. Uso de los recursos TIC para expresar y comunicar.                  C. Aplica recursos informáticos y programas específicos para la creación de diferentes producciones.                  D. Muestra una actitud crítica y reflexiva sobre el uso de las TIC</p>	<p>A.1. Busca, selecciona y organiza información, y comprende y produce textos y gráficos en formato digital.                  B.1. Elabora creaciones con las que comunicar resultados del trabajo elaborado sirviéndose de recursos TIC.                  C.1. Elabora juegos y animaciones sirviéndose de programas específicos.                  D.1. Aporta aspectos positivos y problemáticos que suscitan el uso de las TIC.</p>
<b>Aprender a aprender</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>C. Iniciativa personal y grupal para aprender de forma autónoma.                  D. Reflexión sobre lo aprendido.</p>	<p>A.1. Se muestra motivado para aprender, hace uso de lo que sabe, planifica y realiza investigaciones y creaciones personales y contribuye a las grupales.                  B.1. Explica el proceso seguido en la adquisición de aprendizajes, relata las dificultades encontradas, establece relaciones de corresponsabilidad y causalidad y valora los logros alcanzados y el esfuerzo realizado</p>
<b>Competencias sociales y cívicas</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>C. Reconocimiento, valoración y uso de los principios en los que se basa el correcto devenir del diálogo, de las conductas ligadas a la amabilidad, de la asertividad y de las actuaciones constructivas en la resolución de conflictos.                  D. Puesta en juego de las capacidades personales y coordinación de acciones al</p>	<p>A.1. Regula el diálogo desde el respeto al turno de palabra, la escucha activa, la expresión constructiva y respetuosa, la búsqueda de puntos de encuentro y la aceptación de la discrepancia.                  A.2. Es amable en el trato con sus compañeros.                  A.3. Defiende sus derechos de forma firme y respetuosa.                  A.4. En situaciones de conflicto, pone en juego alternativas dialogadas y</p>

servicio de metas comunes en situaciones cooperativas.	basadas en la defensa de los derechos propios y en la sensibilidad ante necesidades ajenas. B.1. Se implica activamente en contextos cooperativos, aportando sus capacidades, buscando alternativas de acción y asumiendo responsabilidades. histórica y los sistemas de valores que subyacían a ellas.
<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
C. Iniciativa y toma de decisiones para desarrollar proyectos personales y colectivos. D. Planificación de tareas, formulación de metas y de acciones necesarias, y asunción de responsabilidades.	A.1. Organiza de forma sistemática y realiza de forma autónoma diferentes producciones. B.1. Elabora planes y emprende procesos de decisión y de ejecución de acciones con responsabilidad e inventiva.
<b>Conciencia y expresiones culturales</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
B. Conocimiento y empleo de técnicas en la producción de manifestaciones artísticas	A.1. Hace uso de técnicas concretas en la generación de producciones artísticas. A.2. Describe con precisión manifestaciones artísticas y explica las técnicas empleadas en su creación.

### 2.4.3. Misterios de la naturaleza

Este taller constará de dos partes:

- a. **Misterios de la naturaleza:** los niños tienen una curiosidad natural, característica que aprovecharemos para que observen, se planteen un problema, formulen hipótesis, experimenten, registren los datos, los analicen y saquen conclusiones sobre lo que les rodea, siempre de una manera práctica y divertida. Para ello la enseñanza basada en problemas puede ser un buen camino:

Planteamos un problema de la vida cotidiana o uno relacionado con el entorno natural. Nos cuestionaremos qué sabemos y qué necesitamos aprender para resolverlo. Definiremos el problema. Y seguiremos en su resolución las fases del método científico: Observaremos, formularemos una hipótesis, experimentaremos y registraremos los datos, los interpretaremos, elaboraremos conclusiones y presentaremos los resultados.

- b. **Orientación en la naturaleza:** aprenderemos a conocer los mapas (escalas, elementos del mapa, etc.), las características del terreno por el que nos movemos, diferentes técnicas de orientación, etc. siempre fomentando el respeto y el conocimiento de la naturaleza y de todo aquello que nos rodea.

La secuencia de actuación podría discurrir del siguiente modo:

**Análisis del escenario del problema.** Cuando nos desenvolvemos en espacios naturales y también cuando nos movemos por un espacio urbano no conocido, es preciso que seamos capaces de orientarnos en el espacio. Sin esa capacidad nos veremos limitados en la posibilidad de emprender actividades en contextos desconocidos, o éstas serán más arriesgadas.

**Lluvia de ideas.** Los alumnos establecen sugerencias relativas a esta temática, a sus expectativas, sus creencias, sus motivaciones...

**¿Qué conocemos del tema?** ¿Conocemos indicios naturales que nos ayuden a orientarnos? ¿Sabemos interpretar un plano y un mapa? ¿Somos capaces de utilizar el mapa en combinación con la brújula de limbo móvil para desenvolvernos en espacios no conocidos? ¿Qué

sabemos del deporte de orientación? ¿Qué aspectos de este deporte nos pueden ayudar a desarrollarnos en espacios naturales con una finalidad recreativa, utilitaria, o deportiva?

**Hacemos un listado de aquello que no conocemos.** En función de las respuestas a la cuestión anterior, del listado pueden formar parte aspectos como: las reglas básicas de seguridad, el uso del plano y del mapa, el uso de la brújula, la orientación por indicios naturales, las técnicas básicas de reubicación, las tácticas de navegación (velocidad por semáforo, puntos de ataque, líneas de parada, trazados indirectos, estimación de distancias, uso adecuado del talonamiento...), el deporte de orientación, sus reglas y la posibilidad de extrapolación de los aprendizajes relativos a este deporte, a contextos variados, el cuidado del medio ambiente...

**Elaboramos un listado de lo que necesitamos hacer para resolver el problema:** recopilar información de fuentes tradicionales y de recursos tic, analizar esa información, investigar sobre los distintos aspectos que integran el tema de referencia, aplicar la información relevante a procesos de aprendizaje de la orientación en espacios conocidos, evolucionar hacia espacios más amplios y de dificultad creciente...

**Definimos el problema.** Lo que se concretaría en plantear ¿de qué formas podemos orientarnos en espacios naturales no conocidos?

**Obtenemos información y la utilizamos.** Lo que conducirá al desarrollo práctico de los procesos de aprendizaje a los que remite lo establecido en el punto 5.

**Presentamos los resultados,** estableciendo conclusiones y desarrollando el proceso de evaluación contextual de los aprendizajes realizados.

El conjunto de la propuesta podrá alimentar un proyecto de aprendizaje-servicio, convirtiendo a los alumnos participantes en corresponsables de la actividad de orientación que se desarrollará en las clases de educación física. Podrán, de este modo, proveer de planos y mapas, contribuir al aprendizaje de sus compañeros y organizar actividades, realizando un servicio de participación comunitaria basado en el compromiso ético.

<b>COMPETENCIAS PROMOVIDAS DESDE EL TALLER</b>	
<b>Comunicación lingüística</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
C. Uso del lenguaje oral y escrito para acceder a la información, para comunicarse y para adquirir aprendizajes e intercambiarlos en contextos comunicativos, de forma oral y escrita.	A.1. Localiza, recupera e interpreta información con el fin de describir, narrar, explicar o exponer opiniones de forma clara y adecuada al contexto, valorando críticamente las opiniones de los demás y mostrando respeto por ellas.
D. Comunicación en contextos vivenciales usando la argumentación y la escucha activa como medio para establecer acuerdos y abordar la resolución de situaciones-problema.	A.2. Elabora textos orales y escritos adecuados en complejidad y estructura a su finalidad y expone a través de ellos los resultados obtenidos en producciones individuales o colectivas. B.1. Planifica y comunica de forma oral y escrita, las acciones secuenciadas que pone en marcha para abordar una situación-problema. B.2. Hace uso del diálogo, argumentando y escuchando, para negociar con los demás en la búsqueda de soluciones ante diferentes

	situaciones.
<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>E. Aplicación de las nociones y conceptos técnicos y científicos para definir problemas, elaborar estrategias, analizar y producir resultados.</p> <p>F. Uso del razonamiento matemático para interpretar, producir y expresar con claridad informaciones, datos y argumentaciones en contextos significativos.</p> <p>G. Plantea soluciones ante los problemas y necesidades básicos de la vida cotidiana y de la actividad humana en relación con el medio y se responsabiliza en relación con un consumo responsable de los recursos naturales.</p> <p>H. Se desenvuelve en entornos no conocidos sirviéndose de recursos presentes en el entorno y métodos de orientación específicos.</p>	<p>A.1. Planifica y realiza sencillas investigaciones sobre su entorno empleando estrategias básicas propias del método científico.</p> <p>A.2. Utiliza el conocimiento sobre técnica y ciencia en la generación de inventos.</p> <p>B.1. Interpreta, compara, intercambia y relaciona información para solucionar situaciones relacionadas con la interpretación de hechos que se producen en la naturaleza.</p> <p>B.2. Analiza datos e informaciones expresados en diferentes soportes matemáticos; establece relaciones entre datos y toma decisiones consecuentes.</p> <p>C.1. Investiga sobre problemas o situaciones en relacionadas con el impacto de la actividad humana en el medio ambiente, recoge y selecciona información y expresa y justifica las conclusiones obtenidas.</p> <p>C.2. Pone en juego acciones concretas relacionadas con el consumo responsable.</p> <p>C.3. Plantea alternativas de acción para el cuidado de la naturaleza y las pone en práctica.</p> <p>D.1. Se orienta en el entorno sirviéndose de recursos del medio.</p> <p>D.2. Crea planos y mapas de diferentes entornos.</p> <p>D.3. Utiliza planos, mapas y la brújula para desenvolverse en entornos variados.</p>
<b>Competencia digital</b>	
<b>Descriptor</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>E. Utilización de las TIC para buscar información y acceder al conocimiento.</p> <p>F. Uso de los recursos TIC para expresar y comunicar.</p>	<p>A.1. Comprende y produce textos y gráficos en formato digital.</p> <p>B.1. Elabora creaciones con las que comunicar resultados del trabajo elaborado sirviéndose de recursos TIC.</p>
<b>Aprender a aprender</b>	

<b>Descriptores</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>E. Iniciativa personal y grupal para aprender de forma autónoma.</p> <p>F. Reflexión sobre lo aprendido.</p>	<p>A.1. Se muestra motivado para aprender, hace uso de lo que sabe, planifica y realiza investigaciones y creaciones personales y contribuye a las grupales.</p> <p>B.1. Explica el proceso seguido en la adquisición de aprendizajes, relata las dificultades encontradas, establece relaciones de corresponsabilidad y causalidad y valora los logros alcanzados y el esfuerzo realizado</p>
<b>Competencias sociales y cívicas</b>	
<b>Descriptores</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>E. Reconocimiento, valoración y uso de los principios en los que se basa el correcto devenir del diálogo, de las conductas ligadas a la amabilidad, de la asertividad y de las actuaciones constructivas en la resolución de conflictos.</p> <p>F. Puesta en juego de las capacidades personales y coordinación de acciones al servicio de metas comunes en situaciones cooperativas.</p>	<p>A.1. Regula el diálogo desde el respeto al turno de palabra, la escucha activa, la expresión constructiva y respetuosa, la búsqueda de puntos de encuentro y la aceptación de la discrepancia.</p> <p>A.2. Es amable en el trato con sus compañeros.</p> <p>A.3. Defiende sus derechos de forma firme y respetuosa.</p> <p>A.4. En situaciones de conflicto, pone en juego alternativas dialogadas y basadas en la defensa de los derechos propios y en la sensibilidad ante necesidades ajenas.</p> <p>B.1. Se implica activamente en contextos cooperativos, aportando sus capacidades, buscando alternativas de acción y asumiendo responsabilidades.</p> <p>histórica y los sistemas de valores que subyacían a ellas.</p>
<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</b>	
<b>Descriptores</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>E. Iniciativa y toma de decisiones para desarrollar proyectos personales y colectivos.</p> <p>F. Planificación de tareas, formulación de metas y de acciones necesarias, y asunción de responsabilidades.</p>	<p>A.1. Organiza de forma sistemática y realiza de forma autónoma diferentes producciones.</p> <p>B.1. Elabora planes y emprende procesos de decisión y de ejecución de acciones con responsabilidad e inventiva.</p>
<b>Conciencia y expresiones culturales</b>	
<b>Descriptores</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>C. Conocimiento y empleo de técnicas en la producción de</p>	<p>A.1. Hace uso de técnicas concretas en la generación de producciones</p>

manifestaciones artísticas	artísticas. A.2. Describe con precisión manifestaciones artísticas y explica las técnicas empleadas en su creación.
----------------------------	--

#### **2.4.4. Evaluación**

La opción implícita en una evaluación por competencias, orientada hacia el alumno, la maestra y el proceso, con una vocación formativa, participativa, integradora, criterial, procesual, auténtica y ética constituye nuestra referencia.

Para la evaluación del alumno, se tomarán como referentes las competencias promovidas, sus descriptores y, de forma específica, los indicadores de logro. Con ellos como referencia, se tratará de constatar los aprendizajes realizados por cada participante en relación con el saber, hacer y ser en contextos reales. Desde procesos de heteroevaluación, la maestra coordinadora del programa, verificará en qué medida cada alumno adquiere las competencias promovidas desde cada taller. Como instrumentos de se utilizarán registros anecdóticos y escalas cualitativas y descriptivas. Y desde procesos de autoevaluación, los participantes aportarán información sobre sus propios aprendizajes.

La evaluación del proceso se abordará desde la óptica de la observación y reflexión crítica sobre el propio proceso con el fin de mantener las líneas de acción positivas e introducir elementos de mejora, si resulta necesario. Se acometerá desde la observación por parte de la maestra coordinadora del programa y

desde procedimientos de evaluación compartida, en los que lo vivido a lo largo del proceso será objeto de diálogo entre la maestra y los alumnos participantes.

Finalmente, la evaluación de la acción de la maestra se abordará desde la reflexión, por parte de esta en relación con su actuación docente y con el modo en que genera contextos que promueven la adquisición de competencias.

**Referencias:**

- Blanco, R. (2008). Construyendo las bases de la inclusión y la calidad de la educación en la primera infancia. *Revista de educación*, 347, 33-54.
- Braslavsky, C. (2006). Diez factores para una Educación de Calidad para Todos en el Siglo XXI. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4 (2), 84-101.
- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Morales, P. y Landa, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *Theoria*, 13, 145-157.
- Puig, J. M.; Gijón, M.; Martín, X. y Rubio, L. (2011). Aprendizaje-Servicio y Educación para la Ciudadanía. *Revista de educación, extra 1*, 45-67.
- Ruiz, J. V.; Ponce de León, A.; Sanz, E. y Valdemoros. M. A. (2013). *La programación de educación física en primaria*. Logroño: Universidad de La Rioja.
- Vázquez, P. y Ortega, J. L. (2010). *Competencias básicas. Desarrollo y evaluación en educación primaria*. Madrid: Wolters Kluwer.
- Zabala, A. y Arnau, L. (2014). *Métodos para la enseñanza de las competencias*. Barcelona: Graó.