



Trabajar con las competencias del s. XXI
*Selección de experiencias
innovadoras en las aulas*

Fundación Telefónica

Telefonica



Presentación

Desde hace más de 14 años Fundación Telefónica viene apoyando a la comunidad docente en su propósito de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje con las TIC. En un primer momento, con un portal de referencia como Educared, que pasó a ser un programa emblemático como ámbito de contenidos, debates, premios, etc. a fin de apoyar al verdadero agente del cambio educativo, el docente.

En la actualidad la apuesta se llama Curalia, con el mismo fin último pero adaptado a unos tiempos donde la cultura digital ha arraigado en el mundo educativo y donde se requieren nuevas propuestas y espacios para respaldar al profesorado. Una apuesta de nuestra Fundación que se centra en la selección y curación de contenidos, metodologías, actividades y experiencias para la educación del siglo XXI.

Curalia centra su interés en colaborar en la transformación, modificación, redefinición... según el caso, de la forma y modo como plantea su trabajo docente de enseñanza cuando incorpora herramientas hasta hace pocos años situadas en la vanguardia de lo tecnológico. La guía que tienes entre tus manos, por tanto, busca ser una respuesta, desde Fundación Telefónica, a las necesidades detectadas en los Eventos, Encuentros y Debates que se han venido desarrollando en últimamente

Esta dimensión práctica se concretará cuando el usuario final, el docente volcado en sus alumnos utilice, amplíe, modifique y transforme la misma según sus necesidades y posibilidades, ya sea a título personal o, si ello fuera posible, creando comunidades de aprendizaje colaborativas. El propósito, insistimos, es el de poner a disposición tanto un material de reflexión práctica como de incentivación al cambio o modificación de los modos como se planifica la actividad docente en el aula.

Colaborar en la orientación y respaldo a los docentes tiene la sana intención de reducir su esfuerzo y dedicación, en la actualidad el principal escollo al que se ha de enfrentar el profesor para poder incorporar las tecnologías y herramientas en su actividad de enseñanza. Para lo anterior, se requiere configurar entornos de aprendizaje adaptados a la Cultura Digital 2.0, estructurados y organizados según dos postulados básicos, que estimamos son claves para la curación de contenidos y metodologías educativas con base tecnológica (TIC):

- El primero reside en asumir que existen diferentes niveles competenciales según el expertise del docente al respecto, tal y como ha venido insistiendo la Unesco en sus *ICT COMPETENCY FRAMEWORK FOR TEACHERS*.
- El segundo comporta considerar una interacción entre la metodología pedagógica que quiera utilizar el docente en su clase con la competencia (o competencias) curricular en que se quiera focalizar y las herramientas tecnológicas que considere más adecuadas emplear (Paradigma TPACK que conforma nuestra propuesta).

En suma, confiamos desde Fundación Telefónica que este material que se presenta logre su propósito de incentivar la mejora de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje en el aula, cumpliendo con el fin último fundacional que da sentido a nuestra labor.



Prólogo

TPACK, una respuesta educativa pensada con tecnología

La propuesta TPACK –acrónimo de *Technological Pedagogical Content Knowledge*¹– no es un artefacto técnico de última generación, es más bien una respuesta educativa pensada con tecnología. La idea sustancial de esta respuesta educativa consiste en no pensar la tecnología en abstracto, sino pensar en la nueva función tecnológica –aquello que se puede hacer con una aplicación web, por ejemplo– integrada en un único universo simbólico asociado a un contenido y una forma pedagógica de enseñar y aprender en contextos educativos, como el aula.

Este conocimiento tecnológico pedagógico del contenido (TPACK) es un conocimiento interdisciplinar, complejo, pero necesario para interrelacionar el “saber qué”, el contenido; el “saber cómo”, la pedagogía; y el “saber con qué y dónde”, la tecnología en red. Este saber está en plena construcción y viene siendo desarrollado por muchos docentes² que – llamándolo TPACK o no– buscan adoptar, adaptar, crear y compartir los recursos tecnológicos en su quehacer educativo de una forma creativa, pero significativa con la finalidad y de acuerdo al contexto al que se deben, el “para qué” enseñar y aprender.

Como existe un camino recorrido y otro por recorrer en esta integración de saberes, esta publicación intenta recuperar parte del proceso creativo docente identificando una serie de experiencias educativas pensadas desde este universo simbólico TPACK. Esta selección de experiencias no es la única respuesta a la integración educativa de la tecnología,

ni tampoco será la mejor, todo es perfectible. Pero si existe algo que se puede destacar de todas estas experiencias es que contribuyen a no quedarnos ciegos por el resplandor tecnológico y, como tal, pensar en aquello que justifica su uso e integración en el aula. Esto es, pensar en la pedagogía y el contenido en la actividad escolar con tecnología permite invisibilizarla integrándola en un único conocimiento –TPACK– para dar prioridad a algo que en este material es una constante: las **actividades de aprendizaje**.

En torno a las actividades de aprendizaje se pueden distinguir dos motivaciones en esta publicación:

1. Presentar el TPACK como un conocimiento que añade a la acción educativa un enfoque de acción. Este enfoque no aporta precisamente una tecnología, una pedagogía o unos contenidos, sino la visión unificada de los tres que ha sido aplicada en diversas circunstancias que aquí se describen en detalle.
2. Estimular la aplicación del modelo TPACK, como forma emergente de conocimiento educativo, desde un análisis del contexto educativo que es el punto de partida y llegada que justifica este conocimiento. En concreto, esta publicación se decanta por presentar experiencias TPACK para motivar nuevas reflexiones que atiendan el contexto educativo del lector.

Ya que la noción TPACK es un recurso simbólico, un encuadre, que sirve para visualizar una opción educativa, la primera motivación de este material consiste en no hablar únicamente de tecnología, sino de **actividades de aprendizaje** organizadas en estadios –alfabetización TIC, soporte clase

¹Mishra, P. & Koehler, M. (2006). “Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge”, *Teachers College Record Volume 108*, N° 6, pp. 1017–1054. Disponible en: http://punya.educ.msu.edu/publications/journal_articles/mishra-koehler-tcr2006.pdf

²Buena parte del desarrollo y divulgación del modelos TPACK pueden verse en los trabajos de Judith Harris: http://education.wm.edu/ourfacultystaff/faculty/harris_j.php

magistral, soporte a tareas de ejercitación, soporte a tareas de producción, soporte a trabajo en proyectos y soporte a proyectos colaborativos– que componen la matriz de la propuesta que, como es el caso, se diversifican en distintos contenidos y opciones didácticas.

Como la tecnología, la pedagogía y el contenido no se encontrarán delimitados en estado puro, ni de forma aditiva, tampoco se podrán visualizar caminos rectos en este proceso de creación de las actividades de aprendizaje. La razón es que, como señalan Koehler & Mishra, “el TPACK es una forma emergente de conocimiento que va más allá de tres componentes: contenido, pedagogía y tecnología”³. Esta integración unificada es siempre un producto nuevo, una representación particular del docente que presenta la experiencia. Por ello, cada experiencia presentada aquí es siempre una respuesta generada por interacciones necesarias en el momento de pensar la educación en el aula. Se trata, pues, de una respuesta unificada de la tecnología “como parte de...” de la pedagogía de un contenido en un contexto definido.

Pero, como no se trata sólo de usar la tecnología en la escuela, hacerla visible en el aula o en el plan curricular, en este material se busca motivar la creación de un conocimiento TPACK que responda significativamente al contexto educativo que lo justifica. Aunque la selección de experiencias aquí descritas son educativamente interesantes, un conocimiento TPACK no es –o debería ser– un enfoque vano. El significado real para los estudiantes y los profesores, y con ello para la educación formal, implica arraigar esta interacción conceptual en un contexto educativo concreto, pocas veces destacado en los trabajos de este tipo. Aquí la tarea docente



Figura 1: El contexto educativo en su propuesta TPACK

consiste en desarrollar este conocimiento en un contexto educativo (Figura 1).

Recuperar la creatividad educativa diseñada por distintos docentes en torno al modelo TPACK generando una expectativa por su desarrollo es la motivación de este trabajo. La teoría educativa y la didáctica TIC ganan con la propuesta TPACK un punto de referencia –no el único– desde donde representar la complejidad educativa sin perjuicio del tecnocentrismo. Sin embargo, la práctica educativa –siempre más amplia y más rica que el lenguaje– puede llevarse la mejor parte si se busca enriquecer la educación desde una mirada más amplia que vaya más allá del artefacto tecnológico. De forma general, esa es la idea de las siguientes páginas.

CRISTÓBAL SUÁREZ GUERRERO
Universitat de València

³Koehler, M. & Mishra, P. (2008). *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) for Educators*. Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum Associates, p. 17.



Índice

- 01 PRESENTACIÓN
- 02 ESTADIO 2. SOPORTE A LA CLASE MAGISTRAL: RECURSOS MULTIMEDIA
- 03 ESTADIO 3. EJERCITACIÓN: INTERACTIVOS
- 04 ESTADIO 4. TAREAS DE PRODUCCIÓN: WEB 2.0
- 05 ESTADIO 5. PROYECTOS Y GRUPOS: ACTIVIDADES EN RED
- 06 ESTADIO 6. PROYECTOS COLABORATIVOS



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial- CompartirIgual 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0)

01

Presentación

Fundamentación teórica: conceptualización

Considerando a la Escuela y al Docente como los agentes principales para liderar la propuesta educativa de cambio en el contexto actual de la Sociedad de la Información y el

Conocimiento, se presentan a continuación los elementos clave que definen nuestra visión metodológica al respecto.

	PARADIGMA TRADICIONAL	PARADIGMA S. XXI
CONOCIMIENTO	Transferido del profesor al alumnado.	Construido conjuntamente por profesores y alumnos/as.
ALUMNOS	Receptores a la espera de un profesor que les llene de contenidos.	El alumno es un constructor activo, descubridor, creador del propio conocimiento.
NATURALEZA DEL APRENDIZAJE	El aprendizaje es fundamentalmente individual. Reproductivo y memorístico. Requiere motivación extrínseca.	El aprendizaje es social. Aprendizaje dialógico o comunicativo. Requiere de un entorno de comunidad para generar una motivación intrínseca.
RELACIONES	Impersonales entre alumnado y docentes. Enseñar es responsabilidad del docente que fragmenta el saber para su repetición y ejercitación por parte del alumnado.	Intercambio personal entre alumnos/as y entre docentes y alumnado. Enseñar y aprender es una responsabilidad compartida.
CONTEXTO	Competitivo, individualista.	Aprendizaje cooperativo colaborativo y en red en clase y el centro.

Cambio de paradigma educativo

Nos encontramos en un momento de cambio de paradigma educativo que actualmente está desplazándose desde una posición inicial basada en la transmisión de información y contenidos a otra mucho más avanzada orientada hacia la personalización en la que el alumno es el motor principal de su propio aprendizaje y en el que el trabajo en equipo y en red tiene una gran importancia.

Entendemos que un cambio de paradigma es un proceso que se da en un período largo de tiempo, y que los distintos centros y profesorado se encuentran en distintas fases de maduración en este tránsito.

El siguiente esquema presenta los momentos inicial y final de este cambio, que se inició hace ya hace algunas décadas, y en el que los profesores pueden encontrarse en puntos distintos de este largo recorrido de maduración profesional.

Integrar con éxito las TIC en el aula: el modelo TPACK

El conjunto de acciones educativas a llevar a cabo en las aulas en el actual contexto de Sociedad Digital deben abordarse principalmente desde la "mirada competencial", es decir, teniendo especialmente presente la inclusión de las competencias básicas TIC en las que debe formarse el profesorado relacionándolas con aquellas que deberá adquirir el alumnado, y complementariamente los padres, en su labor de acompañamiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Un marco de referencia para poder realizar este proceso de integración de la competencia digital en los procesos de enseñanza-aprendizaje ha sido desarrollado por los investigadores Mishra y Koehler (2006) y divulgado por la profesora Judi Harris, fundamentado en que un uso adecuado de la

tecnología en la enseñanza requiere del desarrollo de un conocimiento complejo y contextualizado que denominan Conocimiento tecnológico pedagógico disciplinar (TPACK acrónimo para Technological pedagogical content knowledge).

Este contexto sostiene que una verdadera integración de tecnología requiere comprender y negociar la interrelación entre tres tipos de conocimiento: el conocimiento disciplinar, el pedagógico y el tecnológico.

Un docente capaz de negociar estas relaciones representa un saber experto diferente del de un especialista disciplinar (un matemático o historiador), o de uno en tecnología (un ingeniero de sistemas) o de otro en pedagogía (un diplomado en educación).

Desde este enfoque presentamos una propuesta orientada a atender la relación dinámica y transaccional entre los tres componentes, permitiendo al profesorado el desarrollo del TPACK que pondrá en juego en la integración de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje curricular.

La metodología TPACK ha desarrollado una **categorización** (taxonomía) práctica y muy reveladora para el profesorado en la que se describe cómo integrar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en relación a una serie de ámbitos de conocimiento curricular:

- Taxonomía: Tipos de actividades de aprendizaje en el ámbito de **Ciencias Sociales**.

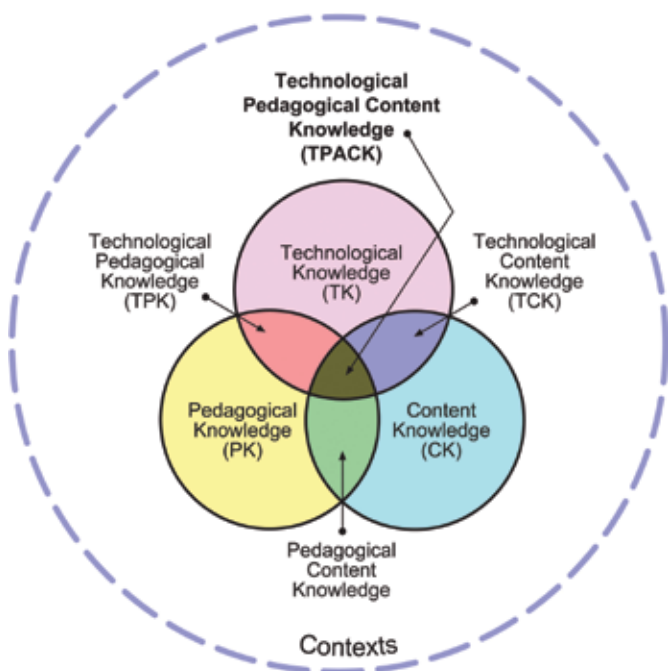


Figura: Conocimiento tecnológico, pedagógico disciplinar. Los tres círculos: disciplina, pedagogía y tecnología, se superponen generando cuatro nuevas formas de contenido interrelacionado. Fuente: <http://www.tpack.org>

- Taxonomía: Tipos de actividades de aprendizaje en el ámbito de [Lengua y Literatura](#) para el nivel secundario.
- Taxonomía: Tipos de actividades de aprendizaje en el ámbito de [Lenguas Extranjeras](#).
- Taxonomía: Tipos de actividades de aprendizaje en el ámbito de [Matemáticas](#).
- Taxonomía: Tipos de actividades de aprendizaje en el ámbito de [Música](#).
- Taxonomía: Tipos de actividades de aprendizaje en el ámbito de la [Alfabetización en infantil y primaria](#).
- Taxonomía: Tipos de actividades de aprendizaje en el ámbito de [Ciencias Naturales](#).
- Taxonomía: Tipos de actividades de aprendizaje en el ámbito de [Educación Física](#).
- Taxonomía: Tipos de actividades de aprendizaje en el ámbito de las [Artes Visuales](#).



Estructura de la Guía TPACK

Hemos identificado **seis momentos** en este proceso de cambio que se corresponden a los diferentes estadios en los que se puede encontrar el profesorado en relación al uso de TIC en el aula junto con cuatro modos de uso de éstas.

6 FINALIDADES PEDAGÓGICAS: APOYADAS EN RECURSOS TIC

Cada finalidad es concebida a modo de estadio, dado que suponen una progresión de menor a mayor complejidad en las competencias digitales que requieren al docente:

1. Alfabetización TIC.
2. Soporte a la clase magistral: recursos multimedia.
3. Soporte a tareas de ejercitación : interactivos.
4. Soporte a tareas de producción : web 2.0.
5. Soporte al trabajo en proyectos y grupos: actividades en red.
6. Soporte al trabajo en proyectos colaborativos interescolares: proyectos telemáticos.

MODOS DE USAR LAS HERRAMIENTAS TIC

Los distintos modos de uso plantean la forma en que el docente puede incorporar los recursos TIC con los que se encuentra:

- **ADOPTAR:** integrar recursos o herramientas a mis clases tal cual se presentan.
- **ADAPTAR:** personalizar los recursos o herramientas a mi contexto escolar.
- **CREAR:** diseñar mis propios recursos para el aula.
- **COMPARTIR:** intercambiar con mis colegas nuevos hallazgos o creaciones.

La combinación de estos modos de y la finalidad pedagógica da lugar a una serie de componentes que ofrecen orientaciones didácticas y recursos TIC en un contexto pedagógico determinado.

El siguiente esquema describe cada estadio y cada modo de uso:



	ADOPTA	ADAPTA	CREA	COMPARTE
<p>Estadio TIC 1. Alfabetización TIC</p> <p>Completo listado de fichas que describen de forma sintética las diferentes tecnologías disponibles y permiten obtener un panorama del conjunto de herramientas TIC plausibles de utilizar en el aula.</p>				¿Qué necesito saber informáticamente para adoptar, adaptar, crear o compartir un recurso TIC para preparar mis clases?
<p>Estadio TIC 2. Soporte clase magistral: recursos multimedia</p> <p>Para un nivel de uso “adopta” se proporciona recursos disponibles en la web que permiten presentar un tema, generar un debate o sistematizar un concepto que habitualmente se utilizan para proyectar en la PDI.</p>				¿Cómo adoptar, adaptar, crear o compartir un recurso multimedia para dar soporte a una clase magistral?
<p>Estadio 3. Soporte a tareas de ejercitación: interactivos</p> <p>Para un nivel de uso “adopta” se pone a disposición ejercicios interactivos que pueden ser utilizados directamente por el alumnado para practicar diversos conceptos.</p>				¿Cómo adoptar, adaptar, crear o compartir una aplicación interactiva para dar soporte a tareas de ejercitación del alumnado?
<p>Estadio 4. Soporte a tareas de producción: web 2.0</p> <p>En el nivel “adopta” se proponen modelos de ejemplo y propuestas prácticas para crear producciones propias a través del uso de programas abiertos.</p>				¿Cómo adoptar, adaptar, crear o compartir una actividad escolar para dar soporte a tareas de producción integrando aplicaciones o programas web 2.0?
<p>Estadio 5. Soporte al trabajo en proyectos y grupos: actividades en red</p> <p>En el nivel de uso “adopta” se propone una actividad curricular de trabajo en grupo que integra herramientas TIC.</p>				¿Cómo adoptar, adaptar, crear o compartir una actividad en red para trabajar en proyectos o grupos?
<p>Estadio 6. Soporte al trabajo en proyectos colaborativos interescolares: proyectos telemáticos</p> <p>En el nivel de uso “adopta” se recomienda un proyecto colaborativo activo al que es posible sumarse.</p>				¿Cómo adoptar (participar), adaptar, crear o compartir un proyecto colaborativo interescolar?



Esta es una evaluación reflexiva que permite evolucionar relacionando los conocimientos previos con los que se van adquiriendo durante el proceso.





¿Cómo evaluar la competencia digital en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

La evaluación debe suponer la regulación del propio aprendizaje. Por esta razón debe estar integrada plenamente de las actividades que se van desarrollando a lo largo del proceso. Estas actividades han de permitir al alumnado que reflexione sobre lo que está haciendo y/o integrando, cómo lo está haciendo, con qué dificultades se enfrenta, qué errores comete, qué ayudas necesita, cómo avanzar y/o mejorar.

Esta es una evaluación reflexiva que permite evolucionar relacionando los conocimientos previos con los que se van adquiriendo durante el proceso. Considera el error un punto de partida para conocer qué dificultades se tienen y cómo afrontarlas y mejorarlas. Se trata de saber cómo el alumnado aplica sus conocimientos, cómo relaciona la información, cómo activa diversas habilidades para resolver situaciones o problemas. Esta evaluación debe estar basada en un amplio abanico de criterios, indicadores y objetivos de aprendizaje precisos y no en una puntuación numérica única.

La evaluación por competencias en el currículo da prioridad y pone énfasis en la comprensión, análisis, elaboración, justificación y argumentación de la resolución de determinadas tareas y la aportación de soluciones. Mantiene en un segundo plano de importancia la memorización y reproducción de información o la ejercitación rutinaria.

¿Cómo evaluar la competencia digital en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN LA ERA DIGITAL

La matriz elaborada por Louise Starkey (2011) permite analizar tanto los objetivos iniciales como los resultados obtenidos en una actividad de aprendizaje que integra TIC. Contempla seis aspectos del aprendizaje propios de la sociedad digital. Estos aspectos se ponen en relación con seis diferentes usos de la tecnología dando lugar a la siguiente matriz:

Aspectos de aprendizaje (Starkey, 2011)	Competencias TIC (Mapa competencial)
Hacer	<ul style="list-style-type: none">• Fluidez tecnológica• Aprendizaje para toda la vida/ desempeñarse en entornos virtuales
Pensar en las conexiones	<ul style="list-style-type: none">• Fluidez tecnológica• Aprendizaje para toda la vida/ comprender, explorar y desempeñarse en el mundo real• Aprendizaje para toda la vida/ gestionar producir, valorar información
Pensar en los conceptos	<ul style="list-style-type: none">• Fluidez tecnológica• Aprendizaje para toda la vida/ comprender, explorar y desempeñarse en el mundo real• Aprendizaje para toda la vida/ gestionar producir, valorar información
Criticar y evaluar	<ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje para toda la vida/ gestionar producir, valorar información
Crear conocimiento	<ul style="list-style-type: none">• Fluidez tecnológica• Aprendizaje para toda la vida/ ser creativos e innovar
Compartir el conocimiento	<ul style="list-style-type: none">• Fluidez tecnológica• Aprendizaje para toda la vida/comunicarse y colaborar.• Ciudadanía digital

El sustrato para la integración de las TIC en el aula: el mapa competencial TIC para la Comunidad Educativa

La Sociedad Digital se sustenta principalmente, entre otros factores, en una economía basada en el conocimiento en la que, como premisas básicas:

- todos los ciudadanos deben tener acceso a las tecnologías de la información y la comunicación, y a la vez,
- todos los ciudadanos deber de ser competentes digitales en la adquisición de los aprendizajes imprescindibles desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los conocimientos adquiridos (competencias).

En este contexto resulta de vital importancia disponer de un Mapa Competencial TIC que sitúe la adquisición de la competencia digital de una forma integrada para todos los miembros de la Comunidad Educativa.

- Ver [mapa competencial TIC Docentes](#).
- Ver [mapa competencial TIC Alumnos](#).
- Ver [mapa competencial TIC Padres](#).



Matriz TPACK: ¿dónde estamos?

En base al modelo metodológico desarrollado para esta área temática que interacciona los estadios TIC en los que pueda encontrarse el profesorado así como los niveles de uso, el docente puede interpretar en qué momento (o momentos) se encuentra a la hora de implementar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje situándose en referencia a la matriz mencionada.

LOS CONTENIDOS Y EL TPACK

Esta propuesta invita a los docentes a construir conocimiento tecnológico a través de orientaciones de uso, conocimiento pedagógico a través de pautas y sugerencias metodológicas y conocimiento disciplinar a través de ejemplos concretos del área objetivo, pero lo más importante, es que forman a construir conocimiento 'tecnológico-pedagógico-disciplinar' al presentar los tres aspectos totalmente integrados en cada propuesta.

LA MATRIZ

Con el cruce de los estadios y los niveles de uso se construye la matriz en la que el docente puede situar su momento competencial TIC.

De esta forma la presentación de la información que compone el modelo permite que un docente la pueda recorrer tanto en forma **horizontal**, como **vertical**.

Por ejemplo, si su objetivo es integrar el uso de programas abiertos en sus clases (Estadio 4), encontrará orientaciones, recursos y tutoriales tanto para adoptar, adaptar, crear o compartir programas abiertos en sus clases. Si su objetivo es "crear" materiales para la enseñanza con diferentes fines encontrará pautas y sugerencias para crear desde materiales de apoyo a una clase magistral, ejercicios interactivos, secuencias didácticas hasta proyectos colaborativos.



COMPOSICIÓN DE CADA COMPONENTE DE LA MATRIZ

<p>Estadio TIC 1. Alfabetización TIC Completo listado de fichas que describen de forma sintética las diferentes tecnologías disponibles y permiten obtener un panorama del conjunto de herramientas TIC plausibles de utilizar en el aula.</p>	<p><i>¿Qué necesito saber informáticamente para adoptar un recurso digital?</i></p>
<p>Estadio TIC 2. Soporte clase magistral: recursos multimedia Para un nivel de uso “adopta” se proporciona recursos disponibles en la web que permiten presentar un tema, generar un debate o sistematizar un concepto que habitualmente se utilizan para proyectar en la PDI.</p>	<p><i>¿Cómo adoptar un recurso digital para dar soporte a una clase magistral?</i></p>
<p>Estadio 3. Soporte a tareas de ejercitación: interactivos Para un nivel de uso “adopta” se pone a disposición ejercicios interactivos que pueden ser utilizados directamente por el alumnado para practicar diversos conceptos.</p>	<p><i>¿Cómo adoptar aplicación interactiva para dar soporte a tareas de ejercitación del alumnado?</i></p>
<p>Estadio 4. Soporte a tareas de producción: web 2.0 En el nivel “adopta” se proponen modelos de ejemplo y propuestas prácticas para crear producciones propias a través del uso de programas abiertos.</p>	<p><i>¿Qué recurso TIC puedo utilizar para que mis alumnos ejerciten o refuercen un concepto?</i></p>
<p>Estadio 5. Soporte al trabajo en proyectos y grupos: actividades en red En el nivel de uso “adopta” se propone una actividad curricular de trabajo en grupo que integra herramientas TIC.</p>	<p><i>¿Qué programa “abierto” puedo utilizar con mis alumnos para una actividad escolar?</i></p>
<p>Estadio 6. Soporte al trabajo en proyectos colaborativos interescolares: proyectos telemáticos En el nivel de uso “adopta” se recomienda un proyecto colaborativo activo al que es posible sumarse.</p>	<p><i>¿Qué propuesta de trabajo en grupo puedo proponerle a mis alumnos?</i></p>

REFERENCIAS BÁSICAS

Las siguientes referencias permitirán profundizar en el marco teórico utilizado en el diseño de esta Guía.

Todos los grupos Mis grupos

Calidad educativa: TPACK modelo y aplicación
Creado por Encuentro Educación 2012 - 2013 Ver grupos

Información

Espacio de debate que busca generar conocimiento en la comunidad docente en torno a la metodología TPACK (Conocimientos tecnológicos, pedagógicos y de contenidos)
Regístrate y accede.
Te ofrecemos de la mano de Judi Harris Descargarte sus plantillas para trabajar en aula. Lanzar preguntas a Judi para el evento, presencial.

Miembros: 156
Última actividad: Nov 22, 2012
Me gusta A 81 miembros les gusta esto
Compartir Twitter +1 Me gusta 28

Descripción

Judi Harris guiará esta actividad en la que podremos seguir conociendo la metodología TPACK. Aprenderás las claves para integrar la tecnología en el aula, a través de una integración basada en el currículo. El modelo TPACK permite la integración eficiente de las TICs en la educación y Judi Harris ha trabajado en su desarrollo durante los últimos años.
Además, conoceremos su aplicación y uso en España y en Latinoamérica de la mano de Narcis Vives, que estará moderando el debate. Te proponemos los siguientes pasos:






Modelo y aplicación de TPACK.
Descubre: guías prácticas y experimenta aquí.

Conocimiento tecnológico, pedagógico disciplinar (TPACK):
<http://www.tpack.org>

TPACK

TPACK ACADEMY TPACK BIBLIOGRAPHY QUESTIONS & ANSWERS PRIVACY POLICY ABOUT THE SITE DESIGN

QUICK LINKS

- **What is TPACK?**
Posted on May 13, 2011
A brief introduction to the TPACK Framework.
- **Using the TPACK image**
Posted on May 11, 2011
Use the TPACK image in your own works.
- **TPACK Bibliography**
Posted on May 11, 2011
A crowd-sourced bibliography of tpack related articles.
- **TPACK Newsletters**
Posted on May 10, 2011
How to get access to the tpack group and tpack newsletters.
- **More TPACK Resources**
Posted on May 10, 2011
Additional TPACK resources for the community to use.

VII ENCUESTO. [Calidad educativa: TPACK modelo y aplicación](#)

- [Instrumentos para implementar la metodología TPACK y las taxonomías.](#)
- Más información sobre [Judi Harris](#).



02

Soporte a la clase magistral: recursos multimedia

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales

JÓVENES GEÓGRAFOS

Algunas herramientas en línea pueden servir para apoyar explicaciones magistrales y también como escaparate de las prácticas de nuestro alumnado.

El blog [Jóvenes Geógrafos](#) supone un espacio de encuentro para estudiantes de Geografía e Historia de 12 a 14 años, donde se publican sus comentarios y materiales de refuerzo y ampliación, así como las explicaciones del docente de cada uno de los temas a tratar.

Este trabajo es ganador en el [Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa](#) del **1r Premio** de la categoría II (9-14 años), en la modalidad A (trabajos que respondan al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales).

El desarrollo de esta ficha se centra en el área de Ciencias Sociales, Geografía e Historia para 1º de la ESO.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en blog

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer mapas, gráficos y tablas	Los estudiantes extraen y/o sintetizan información de mapas, gráficos y/o tablas.
Leer un texto	Los estudiantes extraen información de libros de texto, documentos históricos, datos de censos, etc., tanto impresos como en formato digital.
Observar una presentación	Los estudiantes obtienen información de los docentes, disertantes invitados y compañeros/as; en forma sincrónica/asincrónica, oral o multimedia.
Debatir	Los estudiantes discuten puntos de vista contrapuestos; formal/informal; estructurado/no estructurado; sincrónico/asincrónico.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Sociales](#)]

Planificación ¹

Puedes utilizar el blog de [Jóvenes Geógrafos](#) en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Contenidos comunes.

- Lectura e interpretación de imágenes y mapas de diferentes escalas y características. Percepción de la realidad geográfica próxima y lejana mediante la observación directa o indirecta. Interpretación de gráficos y elaboración de éstos a partir de datos.
- Obtención de información de fuentes diversas (iconográficas, arqueológicas, escritas, proporcionadas por las tecnologías de la información, etc.) y elaboración escrita de la información obtenida.

Bloque 2. La Tierra y los medios naturales.

- La representación de la Tierra. Aplicación de técnicas de orientación y localización geográfica convencionales y por medios tecnológicos.
- Identificación de los componentes del relieve, clima, aguas y vegetación; comprensión de las interacciones que mantienen en la configuración de los medios naturales. Localización y caracterización de los principales medios naturales, con especial atención al territorio español y europeo, particularizando en estos ámbitos el territorio en que se vive.

Objetivos curriculares:

- Identificar, localizar y analizar, a diferentes escalas, los elementos básicos que caracterizan el medio físico, las interacciones que se dan entre ellos y las que los grupos humanos establecen en la utilización del espacio y de sus recursos, valorando las consecuencias económicas, sociales, culturales, políticas y medioambientales que se derivan y la necesidad de garantizar la sostenibilidad.
- Identificar, localizar y comprender las características básicas de la diversidad geográfica del mundo y de las grandes áreas geoeconómicas, así como los rasgos físicos y humanos de Europa y España.
- Adquirir y emplear el vocabulario específico que aportan las ciencias sociales para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.

Competencias TIC del alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Respetar la privacidad de la información.
- Trabajar en equipo para resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

¹ Se hace referencia en este apartado a contenidos del Blog del temario de Geografía de 1º de la ESO. Para obtener información más completa del proyecto visitar la [Memoria Pedagógica](#).

Orientaciones metodológicas:

- El docente etiqueta en el blog de Jóvenes Geógrafos los contenidos del área de Geografía en 1º y 3ºESO de acuerdo con el temario impartido en los bloques de Geografía física, económica, de la población y las ciudades y regional.
- Presenta los temas y motiva al alumnado a la lectura del blog y a la participación. El blog tiene una triple finalidad:

1. Soporte a actividades multimedia relacionadas con los contenidos de Geografía.
2. Repositorio de enlaces a actividades de repaso y de preparación de exámenes y a otros proyectos interdisciplinares.
3. Espacio de expresión del alumnado a través de sus redacciones y comentarios o como estantería virtual de exposición de sus trabajos.



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/u58hrz1m3zl7r86/ID599.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Jóvenes geógrafos*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto aprendizaje digital: Pensar en las conexiones *	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos.
Uso TIC: Procesamiento información/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	El producto obtenido es analizado y evaluado dentro de un contexto conceptual claro, argumentando las opiniones.	El producto obtenido es analizado y evaluado con algunos elementos conceptuales y argumentando las opiniones.	El producto obtenido es analizado y evaluado y se incluyen propuestas de mejoras.	El producto obtenido es analizado y evaluado sin mediar argumentación.
TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el blog, descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno.	Se desenvuelve en el blog, descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno.	Se desenvuelve con ayuda en el blog, descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno.	No se desenvuelve de manera autónoma en el blog.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Utiliza y respeta las reglas de netiqueta básicas.	Utiliza y respeta la mayoría de reglas de netiqueta básicas.	Utiliza y respeta las reglas de netiqueta básicas con ayuda.	No utiliza las reglas de netiqueta básicas.
TIC	Utiliza recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.	Utiliza recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.	Utiliza recursos TIC específicos con ayuda docente para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.	No utiliza recursos TIC específicos para colaborar o trabajar en equipo.
Curricular	Localiza correctamente en un mapa los elementos básicos que configuran el medio físico mundial, de Europa y de España.	Localiza en un mapa la mayoría de elementos básicos que configuran el medio físico mundial, de Europa y de España.	Localiza en un mapa los elementos básicos que configuran el medio físico mundial, de Europa y de España con ayuda del docente.	No localiza en un mapa los elementos básicos que configuran el medio físico mundial, de Europa y de España.
Curricular	Compara adecuadamente los rasgos físicos más destacados que configuran los grandes medios naturales del planeta, con especial referencia a España en general y al territorio en que se vive en particular.	Compara la mayoría de rasgos físicos que configuran los grandes medios naturales del planeta, con especial referencia a España en general y al territorio en que se vive en particular.	Compara, con ayuda docente, los rasgos físicos más destacados que configuran los grandes medios naturales del planeta, con especial referencia a España en general y al territorio en que se vive en particular.	No compara los rasgos físicos más destacados que configuran los grandes medios naturales del planeta, con especial referencia a España en general y al territorio en que se vive en particular.
Curricular	Realiza una lectura comprensiva de fuentes de información escrita de contenido geográfico o histórico y comunica la información obtenida de forma correcta por escrito.	Realiza una lectura comprensiva de fuentes de información escrita de contenido geográfico o histórico y comunica la información obtenida por escrito.	Realiza una lectura comprensiva de fuentes de información escrita de contenido geográfico o histórico y comunica la información obtenida con ayuda docente.	Realiza una lectura comprensiva de fuentes de información escrita de contenido geográfico o histórico y no comunica la información obtenida de forma correcta.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Lengua y literatura

MATERIALES DE LENGUA Y LITERATURA

Materiales de Lengua es una web docente que está en permanente actualización desde su origen, y tiene por objetivo principal ofrecer recursos para la enseñanza de Lengua y literatura castellana en ESO y Bachillerato.

La mayoría de los recursos multimedia que se encuentran en la web son presentaciones, vídeos o podcasts, además de enlaces a otras páginas web.

Este proyecto ha sido galardonado con el 1º premio de la categoría III (15-17 años), en la modalidad A (trabajos que respondan al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales) del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa**. Además de ser un gran almacén de materiales de aprendizaje y secuencias didácticas basadas

en TIC, también sirve de apoyo para compartir experiencias de aula entre el alumnado.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

En materiales de Lengua el docente utiliza tipos de actividades como generadores de actividades, editores de pre-

sentaciones, editores de audio o vídeo. Como muestra, se hace referencia a las actividades apoyadas en programas de audio/vídeo.

Tipo de actividad	Breve descripción
Lectura dirigida/guiada	Los estudiantes reciben indicaciones y orientaciones específicas sobre un texto específico, que pueden ir desde establecer un propósito específico de la lectura (por ejemplo, determinar la confiabilidad del narrador) hasta una actividad de lectura-reflexión dirigida, o una hoja de ruta de lectura detallada (por ejemplo, deténgase aquí, lea esto superficialmente, relea esto y tome notas, saltee esta sección, etc.).
Habla/discurso	Los estudiantes producen lengua oral en forma individual en una variedad de contextos.
Escucha activa	Los estudiantes escuchan activamente y procesan información para retenerla, dar una respuesta, actuar sobre ella, o aplicarla de alguna manera.
Compartir/colaborar	Los estudiantes amplían su comprensión de textos compartiendo y colaborando con otros sobre la experiencia de lectura y lo que han aprendido/adquirido. Algunos ejemplos incluyen charlas sobre libros, programas de compañeros de lectura (book buddies), reseñas de libros, etc.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

Según la Memoria Pedagógica del blog (<http://bit.ly/VBWITl>), este recurso se usa en los cursos de E.S.O y Bachillerato. Esta ficha se centra en la ejemplificación del segundo ciclo de Educación Secundaria, en concreto en el 4º curso.

Contenidos curriculares:

Bloque 2. Leer y escribir. Comprensión de textos escritos.

- Consulta, en diversos soportes, de diccionarios, glosarios, y otras fuentes de información, como enciclopedias y webs educativas, con el fin de extraer informaciones para fines concretos.
- Utilización de las bibliotecas y de las tecnologías de la información y la comunicación de forma autónoma como de información para las actividades propias del ámbito académico y para la organización de información.

Bloque 3. Educación literaria.

- Utilización con cierta autonomía de la biblioteca del centro, de las del entorno y de bibliotecas virtuales.
- Desarrollo de la autonomía lectora y aprecio por la literatura como fuente de placer y de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas.

Objetivos curriculares:

- Utilizar la lengua para expresarse de forma coherente y adecuada en los diversos contextos de la actividad social y cultural, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.
- Utilizar con progresiva autonomía y espíritu crítico los medios de comunicación social y las tecnologías de la información para obtener, interpretar y valorar informaciones de diversos tipos y opiniones diferentes.

Competencias TIC del alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma.
- Buscar información en Internet de forma planificada y utilizando una estrategia propia.
- Utilizar recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

Es interesante consultar la Memoria Pedagógica de Materiales de Lengua y literatura: <http://bit.ly/VzKPrT>, ya que se reconoce el alcance de este proyecto.

No sólo alberga presentaciones, audios o recursos que apoyan a una clase magistral; también hay itinerarios formativos para diferentes niveles. El equipo docente añade a esos recursos ejercicios interactivos, cuestionarios e instrumentos de comunicación como foros, chats o una wiki.

Por lo tanto, se premia un proyecto que empieza como un banco de recursos, que sirve de apoyo a los docentes, y que finalmente se convierte en un proyecto en el que el alumnado es partícipe activo usando las TIC.

Instancias de evaluación:

- Búsqueda de información.

Evaluación

- Discusión grupal.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/pal15xdyy2n3akq/ID1695.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Web Materiales de Lengua y Literatura*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al audio/vídeo disponible en Internet y lo visualiza.	Accede al audio/vídeo disponible en Internet y lo visualiza con mínima ayuda.	Accede al audio/vídeo disponible en Internet y lo visualiza con ayuda del docente.	No logra acceder al audio/vídeo.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Realiza ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el audio/vídeo y otros conocimientos de forma autónoma.	Realiza algunas conexiones entre los conceptos abordados en el audio/vídeo y otros conocimientos de forma autónoma.	Realiza algunas conexiones entre los conceptos abordados en el audio/vídeo y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No realiza conexiones entre los conceptos abordados en el audio/vídeo y otros conocimientos.
Uso TIC: Presentación/ Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Puede explicar los conceptos incluidos en el audio/vídeo.	Puede explicar algunos de los conceptos incluidos en el audio/vídeo.	Explica algunos de los conceptos incluidos en el audio/vídeo con ayuda del profesor	No logra explicar los conceptos incluidos en el audio/vídeo.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar	Comparte con otros el análisis y la evaluación de la información y del audio/vídeo de forma fluida.	Comparte con otros el análisis y la evaluación de la información y del audio/vídeo.	Comparte con otros el análisis y la evaluación de la información y del audio/vídeo con ayuda.	No comparte con otros el análisis ni la evaluación de la información y del audio/vídeo.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento	Desarrolla una nueva comprensión conceptual construyendo y conectando la información a la que accede.	Desarrolla, de manera autónoma, cambios en su comprensión conceptual del tema abordado en el vídeo.	Desarrolla algunos cambios en su comprensión conceptual del tema abordado en el audio/vídeo con ayuda del profesor.	No desarrolla cambios en su comprensión conceptual del tema.
TIC	Es capaz de localizar información relevante.	Localiza cierta información relevante.	Con ayuda del profesorado puede localizar la información relevante.	No logra localizar información relevante.
TIC	Analiza y selecciona la información válida y confiable utilizando criterios e indicadores de manera autónoma.	Analiza y selecciona la información válida y confiable utilizando criterios e indicadores con cierta ayuda del profesorado.	Analiza y selecciona la información válida y confiable utilizando criterios e indicadores con ayuda del profesorado.	No analiza ni selecciona la información.
Curricular	Aplica adecuadamente los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para resolver problemas de comprensión de textos orales y escritos.	Aplica conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para resolver problemas de comprensión de textos orales y escritos.	Aplica conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para resolver problemas de comprensión de textos orales y escritos con ayuda docente.	No aplica los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para resolver problemas de comprensión de textos orales y escritos.
Curricular	Reconoce y usa la terminología lingüística adecuada en la reflexión sobre el uso.	Conoce y usa la terminología lingüística adecuada en la reflexión sobre el uso.	Conoce y usa, con ayuda docente, terminología lingüística adecuada.	No conoce ni usa la terminología lingüística adecuada en la reflexión sobre el uso.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

EL TEXTO TEATRAL EXPLICADO EN VÍDEO

En el siguiente vídeo podemos ver cómo se explican los elementos y características propias de los textos teatrales. A parte de representar una forma distinta de presentar los contenidos de una manera muy amena, puede ser motivador para la creación en el futuro de materiales similares por parte del alumnado.

Vídeo Características del texto teatral:

<http://bit.ly/XRWsRc>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en la reproducción de vídeos

Tipo de actividad	Breve descripción
Interrogación recíproca	El alumnado analiza su comprensión mientras leen desarrollando preguntas para formular al docente después de leer una selección.
Discutir	El alumnado discute las partes favoritas o elementos de un relato.
Comparar y contrastar	El alumnado identifica semejanzas y diferencias.
Esquemas de relatos	El alumnado identifica y localiza los elementos básicos de un relato (por ejemplo: contexto, personajes, problema/conflicto, punto de vista, resolución).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

Puedes utilizar el vídeo **Características del texto teatral** en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

Bloque 3. Educación literaria

- Lectura comentada y dramatizada de obras teatrales breves y fragmentos representativos del teatro clásico español, reconociendo algunas características temáticas y formales.
- Utilización progresivamente autónoma de la biblioteca del centro, de las del entorno y de bibliotecas virtuales.
- Desarrollo de la autonomía lectora y aprecio por la literatura como fuente de placer, de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas.

Objetivos curriculares:

- Comprender discursos orales y escritos en los diversos contextos de la actividad social y cultural.
- Hacer de la lectura fuente de placer, de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo y consolidar hábitos lectores.
- Comprender textos literarios utilizando conocimientos básicos sobre las convenciones de cada género, los temas y motivos de la tradición literaria y los recursos estilísticos.

Competencias TIC del alumnado:

- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información multimedia.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma y por iniciativa propia.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- En esta propuesta se plantea el visionado del vídeo sobre las características del texto teatral. Durante la reproducción los alumnos deberán tomar notas de las ideas principales (texto teatral, puesta en escena, acotación general...) así como de las dudas que se puedan plantear. Posteriormente se comentarán las anotaciones tomadas y se establecerá entre toda la clase qué conceptos básicos se exponen en el vídeo y se resolverán las dudas entre todos con la ayuda del docente.
- Luego se puede proponer al alumnado que busquen ejemplos de obras teatrales en fuentes online como Google Books: <http://books.google.es/>.
- Los fragmentos seleccionados se leerán de forma dramatizada en clase y se deberá adivinar a qué autor y obra pertenecen.

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Lectura dramatizada de textos teatrales.
- Búsqueda online de lecturas.
- Discusión grupal.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz

Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *El texto teatral*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al material disponible en Internet y comienza a manejarlo.	Accede al material disponible en Internet.	Accede al material disponible en Internet con ayuda del docente.	No logra acceder al material.
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Puede explicar los conceptos incluidos en la presentación.	Puede explicar algunos de los conceptos incluidos en la presentación.	Explica algunos de los conceptos incluidos en la presentación con ayuda del profesor.	No logra explicar los conceptos incluidos en la presentación.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común de forma autónoma.	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	Realiza algún intercambio para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	No realiza ningún intercambio.
TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeto las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.
TIC	Es capaz de localizar información relevante en una presentación y página web.	Localiza cierta información relevante en la presentación.	Con ayuda del profesor puede localizar la información relevante en la presentación y página web.	No logra localizar información relevante.
Curricular	Identifica todos los conceptos presentes en el material.	Identifica algunos conceptos presentes en el material.	Con ayuda del docente identifica algunos conceptos presentes en el material.	No logra identificar conceptos presentes en el material.
Curricular	Propone una variedad de textos para complementar y ejemplificar el material.	Propone algunos textos de más para complementar el material.	Propone un texto para complementar el material.	No propone ningún texto para complementar el material.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Lenguas Extranjeras

INGLÉS APOYADO EN UN BLOG DE AULA

En el siguiente blog, dirigido al tercer ciclo de Educación Primaria, se publican recursos TIC, explicaciones, actividades e incluso producciones del alumnado.

[Aula virtual Colegio Tomás y Valiente](#) es el ganador del 2º premio del [Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa](#) de la categoría II (9-14 años), modalidad A (trabajos que responden al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales).

El docente trabaja contenidos de Conocimiento del Medio, Matemáticas, Lengua e Inglés, materia en la que centraremos nuestra atención.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un blog

Tipo de actividad	Breve descripción
Escribir entradas en un diario	El alumnado escribe entradas en el blog utilizando estructuras gramaticales y vocabulario específicos.
Escribir un texto	El alumnado compone una respuesta escrita siguiendo una consigna.
Leer un artículo	El alumnado lee artículo/s para profundizar temas de la asignatura.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lenguas extranjeras](#)]

Planificación

Puedes utilizar el blog Aula Virtual Colegio Tomás y Valiente en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

Bloque 2. Leer y escribir.

- Lectura y comprensión de diferentes textos, en soporte papel y digital, adaptados a la competencia lingüística del alumnado, para utilizar información global y específica, en el desarrollo de una tarea o proyecto o para disfrutar de la lectura.

Bloque 3. Conocimiento de la lengua.

Conocimientos lingüísticos:

- Uso funcional progresivamente autónomo de algunas formas y estructuras básicas propias de la lengua extranjera.
- Ampliación de léxico, formas y estructuras estableciendo similitudes y diferencias con los equivalentes de otras lenguas presentes en el entorno, reflexionando sobre el funcionamiento de la lengua extranjera.

Objetivos curriculares:

- Escribir textos diversos con finalidades variadas sobre temas previamente tratados en el aula y con la ayuda de modelos.
- Leer de forma comprensiva textos diversos, relacionados con sus experiencias e intereses, extrayendo infor-

mación general y específica de acuerdo con una finalidad previa.

- Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.

Competencias TIC del alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales con mínima ayuda.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información textual.
- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (textos, presentaciones, imágenes, simulaciones) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Orientaciones metodológicas:

- El blog supone un recurso más al trabajo diario en el aula. Si se dispone de PDI es interesante proyectarlo. En él podemos publicar diferentes recursos que van a dar soporte a la explicación de los contenidos. Estos recursos publicados pueden ser vídeos, imágenes o textos, por ejemplo.

- Además es una herramienta que permite la ejercitación y participación del alumnado, con lo que el docente puede proponer actividades interactivas de forma individual o grupal.
- Durante la presentación y seguimiento del blog en el aula, es interesante fomentar el uso de la información y los recursos tecnológicos asociados al blog de manera segura, legal y ética.
- Tener en cuenta el nivel de conocimiento tecnológico del alumnado, ya que si se usan herramientas como

procesador de texto, presentaciones u otras, quizá el sea conveniente elaborar unas pautas del proceso a seguir.

- Además del uso en el aula, el blog sirve de medio de comunicación entre la escuela y familia, ya que en él se puede informar de actividades extraescolares, reuniones, controles, etc.

Más información en la memoria del proyecto:

<http://bit.ly/UTqm4S>



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Coevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Aula Virtual a través de un blog*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al material disponible en Internet y comienza a usarlo.	Accede al material disponible en Internet.	Accede al material disponible en Internet con ayuda del docente.	No logra acceder al material.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Se utilizan ideas originales y creativas para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con mínima ayuda para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con ayuda del profesor para crear conocimiento a través del producto y medio solicitado	No se utilizan ideas originales para crear conocimiento.
TIC	Se desempeña en entornos virtuales con mínima ayuda.	Se desempeña en entornos virtuales con mínima ayuda.	Se desempeña en entornos virtuales con ayuda.	Se desempeña en entornos virtuales con mucha ayuda.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Utiliza las TIC correctamente para procesar de forma básica información textual.	Utiliza las TIC para procesar de forma básica información textual.	Utiliza las TIC con ayuda para procesar de forma básica información textual.	No utiliza las TIC para procesar de forma básica información textual.
TIC	Utiliza adecuadamente recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.	Utiliza recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.	Utiliza, con ayuda del docente, recursos TIC específicos para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.	No utiliza recursos TIC para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.
TIC	Usa de forma correcta recursos TIC que le permita crear sus propios productos donde piense creativamente, descubra e innove.	Usa recursos TIC que le permita crear sus propios productos donde piense creativamente, descubra e innove.	Usa, con ayuda del docente, recursos TIC que le permita crear sus propios productos donde piense creativamente, descubra e innove.	No usa recursos TIC que le permita crear sus propios productos donde piense creativamente, descubra e innove.
Curricular	Elabora adecuadamente textos escritos atendiendo al destinatario, al tipo de texto y a la finalidad, tanto en soporte papel como digital.	Elabora textos escritos atendiendo al destinatario, al tipo de texto y/o a la finalidad, tanto en soporte papel como digital.	Elabora, con ayuda del profesor, textos escritos atendiendo al destinatario, al tipo de texto y/o a la finalidad, tanto en soporte papel como digital.	Elabora textos escritos sin atender al destinatario, al tipo de texto y/o a la finalidad, tanto en soporte papel como digital.
Curricular	Lee y localiza información explícita y realiza inferencias directas en comprender textos diversos sobre temas de interés.	Lee y localiza información y realiza inferencias directas en comprender textos diversos sobre temas de interés.	Lee y localiza información y realiza, con ayuda del docente, inferencias directas en comprender textos diversos sobre temas de interés.	Lee y localiza información y no realiza inferencias directas en comprender textos diversos sobre temas de interés.
Curricular	Usa aceptablemente las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender y para comunicarse.	Usa las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender y para comunicarse.	Con ayuda del docente, usa las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender y para comunicarse.	No usa las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender y para comunicarse.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Matemáticas

EXPLICACIÓN DEL TEMA “LOS DIVISORES” A TRAVÉS DE UN VÍDEO DE YOUTUBE

El empleo del vídeo como apoyo a una explicación conceptual o de contenidos es un medio muy práctico que facilita la atención del alumnado y da apoyo a contenidos abstractos que, gracias al soporte visual, permiten agilizar los procesos de comprensión y aprendizaje.

Vídeo Divisores:

<http://www.youtube.com/watch?v=pebziiiV4fA>



TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en programas para visualizar vídeos

Tipo de actividad	Breve descripción
Investigar un concepto	El alumnado explora o investiga un concepto (por ejemplo: fractales), usando Internet u otras fuentes de investigación relacionadas.
Activar conocimientos previos	El alumnado piensa acerca de lo que ya conoce del tema antes de leer.
Comparar y contrastar	El alumnado compara y contrasta diferentes conceptos para ver cuál es el más apropiado para una situación particular.
Asistir a una demostración	El alumnado adquiere información de una presentación, vídeo, animación, pizarra digital interactiva u otro medio.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Matemáticas](#)]

Planificación

Puedes utilizar el vídeo de Youtube Divisores en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

Bloque: Estrategias de cálculo.

- Utilización de la tabla de multiplicar para identificar múltiplos y divisores.
- Descomposición de números en producto de factores utilizando estrategias personales.
- Establecimiento de relaciones entre los números. Afianzamiento de la capacidad para formular razonamientos y para argumentar sobre la validez de una solución identificando, en su caso, los errores.
- Resolución de problemas de la vida cotidiana utilizando estrategias personales de cálculo mental y relaciones entre los números, explicando oralmente y por escrito el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.

Objetivos curriculares:

- Resolución de problemas de la vida cotidiana utilizando estrategias personales de cálculo mental y relaciones entre los números, explicando oralmente y por escrito el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.
- Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y reconocer el valor de actitudes como la exploración de distintas alternativas,

la conveniencia de la precisión o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.

Competencias TIC del alumnado:

- Introducirse en los diferentes estilos y formas de comunicación electrónica.
- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable con la guía del profesorado.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Orientaciones metodológicas:

- Antes de visualizar el vídeo puedes realizar preguntas clave sobre los divisores para saber cuál es el conocimiento previo que poseen.
- A continuación utiliza la PDI para proyectar el vídeo Divisores: <http://www.youtube.com/watch?v=pebziiiV4fA>
- Presenta el concepto de divisor a través del vídeo seleccionado, proyectando hasta el minuto 1,34" que es el tiempo en el que se expone la obtención de múltiplos de números sencillos.
 - Si lo deseas en este momento puedes hacer referencia a los comentarios iniciales que expuso el grupo en la fase inicial.
- Tras visionar el vídeo organiza al grupo en parejas y asígnales una tarea concreta: buscar los divisores de números sencillos (10, 14, 18...).

- Posteriormente explica la búsqueda de divisores con las tablas de multiplicar. Proporciona una copia de las tablas de multiplicar a cada alumno/a.
- Cada pareja expondrá al resto de compañeros/as los divisores de su número dado y el resto del grupo supervisa con ayuda de las tablas si los resultados son correctos o si falta alguna solución.
- A continuación, presenta la segunda parte del vídeo y aprovecha la ocasión para aclarar las dudas sobre las

reglas de divisibilidad que se presenten en el grupo clase. Para reforzar el concepto o la explicación, se pueden presentar (de manera reducida) las reglas de divisibilidad en imágenes o cuadros de texto de los números: 2,3,5,6,9 y 10.

- Presenta varios números y anima al grupo para que a través de un debate decidan cuáles son los divisores. Invítalos a razonar utilizando las reglas de divisibilidad dadas.

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Evaluación de conocimientos previos.
- Co-evaluación.
- Debate grupal.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz

Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Incorporando un vídeo a la clase de matemáticas*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto aprendizaje digital: Pensar en los conceptos *	Explica el concepto de divisor y las relación de este concepto en situaciones matemáticas concretas.	Explica el concepto de divisor y lo ubica en algunas situaciones concretas.	Explica el concepto de divisor de manera aislada.	No explica los conceptos tratados a través de la presentación.
TIC	Transforma la información en conocimiento empleando destrezas básicas de razonamiento.	Usa la información empleando destrezas de razonamiento básico.	Usa la información con ayuda del docente.	No emplea estrategias de razonamiento básico para uso de la información dada.
Curricular	Identifica todos los divisores de un número de manera autónoma.	Identifica divisores de un número con ayuda de las tablas de multiplicar.	Con ayuda del docente identifica los divisores de un número.	No logra identificar los divisores de un número.
Curricular	Resuelve problemas de divisores sin apoyos.	Resuelve problemas de divisores con ayuda de las tablas de multiplicar.	Resuelve problemas de divisores con ayuda del profesor.	No logra resolver problemas relativos a divisores.
Curricular	Reconoce situaciones de la vida real en las que aplicar en concepto de divisor.	Reconoce alguna situaciones, simples, de la vida cotidiana en las que aplicar los divisores .	Con ayuda del profesor es capaz de reconocer situaciones de la vida real en los que aplicar el concepto de divisor.	No es capaz de reconocer las situaciones de la vida real en las que aplicar el concepto de divisor.

CREATIBLOG

Un blog puede ser un excelente recurso que permite dar soporte en la clase al docente. En este caso puedes consultar [Creatiblog](#) y ver cómo se aúnan tres líneas: actividades de refuerzo, trabajo con las familias y la bitácora, donde se presenta el trabajo a través fotos, presentaciones y vídeos.

Este blog es el ganador del 2º premio del [Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa](#) de la categoría I (3-8 años), modalidad A (trabajos que responden al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales).



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un blog

Tipo de actividad	Breve descripción
Desarrollar un argumento	El estudiante desarrolla un argumento matemático relacionado con las razones por las cuales él piensa que algo es verdad. La tecnología puede ayudar a formar y exhibir esos argumentos.
Generar textos	El estudiante produce un informe, comentario, explicación, entrada en un diario o documento, para demostrar su comprensión.
Evaluar trabajos matemáticos	El estudiante evalúa un trabajo matemático a través de la retroalimentación de pares o asistida por computadora.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Matemáticas](#)]

Planificación¹

Puedes utilizar el blog Creatiblog en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Números y operaciones.

Operaciones:

- Utilización en situaciones familiares de la suma para unir o añadir; de la resta para separar o quitar; y de la multiplicación para calcular número de veces.
- Expresión oral elemental del proceso seguido en operaciones y cálculos.

Estrategias de cálculo:

- Construcción de las tablas de multiplicar del 2, 5 y 10 apoyándose en número de veces, suma repetida, disposición en cuadrículas.

Bloque 2. La medida: estimación y cálculo de magnitudes.

- Utilización de estrategias para estimar resultados de medidas (distancias, tamaños, pesos, capacidades.) en contextos familiares. Explicación oral del proceso seguido y de la estrategia utilizada en la medición.
- Resolución de problemas de medida explicando el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.
- Curiosidad e interés por indagar acerca de la medida, el peso o la capacidad de objetos de uso cotidiano.

Objetivos curriculares:

- Utilizar el conocimiento matemático para comprender, valorar y producir informaciones y mensajes sobre hechos y situaciones de la vida cotidiana y reconocer su carácter instrumental para otros campos de conocimiento.
- Utilizar de forma adecuada los medios tecnológicos tanto en el cálculo como en la búsqueda, tratamiento y representación de informaciones diversas.

Competencias TIC del alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información con ayuda.
- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Orientaciones metodológicas:

- Es fundamental la motivación del alumnado y también la de las familias para que el blog sea participativo. Para esta motivación, la docente plantea una serie de acciones que se pasan a resumir:
 - Publicación semanal de las tareas y contenidos a trabajar.
 - Notificación por e-mail a los usuarios/as cuando se realizan publicaciones nuevas.

¹Se toma como ejemplo el contenido curricular de Matemáticas del 1r ciclo de Educación Primaria. Los contenidos de Creatiblog están fundamentados en el Currículo Básico Nacional de la República Bolivariana de Venezuela.

- Animar al alumnado a publicar comentarios.
- Actualización del blog.

Es posible consultar más orientaciones en la Memoria Pedagógica:
<https://www.dropbox.com/s/y6rce0s47sc6kz3/ID1750.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Puedes consultar la evaluación del proyecto en:
<https://www.dropbox.com/s/y6rce0s47sc6kz3/ID1750.pdf>

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Creatiblog*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al blog disponible en Internet.	Accede al blog disponible en Internet.	Accede al blog disponible en Internet con ayuda del docente.	No logra acceder al blog.
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Puede explicar los conceptos incluidos en el blog.	Puede explicar algunos de los conceptos incluidos en el blog.	Explica algunos de los conceptos incluidos en el blog con ayuda del docente.	No logra explicar los conceptos incluidos en el blog.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Procesamiento de la información Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el blog y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el blog y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el blog y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el blog y otros conocimientos.
TIC	Ordena la información relevante siguiendo un orden lógico y estructurado dado por el profesor y empleando la herramienta TIC indicada.	Ordena la información relevante siguiendo un orden bastante lógico y estructurado dado por el profesor y empleando la herramienta TIC indicada.	Ordena la información relevante siguiendo un orden bastante lógico y estructurado dado por el profesor y empleando la herramienta TIC indicada con ayuda del docente.	Ordena la información relevante sin seguir un orden lógico y estructurado y empleando con dificultad la herramienta TIC indicada.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando correctamente el blog.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog con ayuda del profesor.	No interactúa, colabora ni publica con compañeros u otras personas utilizando el blog.
TIC	Utiliza adecuadamente el blog, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Utiliza el blog, la mayoría de sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Utiliza con ayuda del profesorado el blog, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	No usa correctamente el blog, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.
Curricular	Mide objetos, espacios y tiempos familiares con unidades de medida no convencionales y convencionales.	Mide objetos, espacios y tiempos familiares con unidades de medida no convencionales y convencionales.	Mide objetos, espacios y tiempos familiares con unidades de medida no convencionales y convencionales.	Mide objetos, espacios y tiempos familiares con unidades de medida no convencionales y convencionales.
Curricular	Realiza correctamente, en situaciones cotidianas, cálculos numéricos básicos con las operaciones de suma, resta y multiplicación, utilizando procedimientos diversos y estrategias personales.			

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Música

¡MÚSICA MAESTROS!

¡Música maestros! es un blog creado por David Ureta, es el ganador del 3º premio del [Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa](#) de la categoría II (9-14 años), modalidad A (trabajos que responden al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales).

El blog sirve de recurso para ampliar y reforzar contenidos de las clases de Educación Musical en Primaria. Principalmente, el docente publica vídeos asociados a explicaciones por escrito.

Además, también sirve para publicar actividades que el alumnado realiza.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en programas para visualizar vídeos

Tipo de actividad	Breve descripción
Cantar con expresividad	Los estudiantes cantan una línea melódica con buen tono, fraseo y expresión musical (fraseo, dinámica, estilo, variación de timbres vocales, etc.). La tecnología puede ser usada para monitorear y brindar/recibir retroalimentación (autoevaluación, entre compañeros/as, del docente).
Escuchar repetidamente	Los estudiantes se familiarizan con composiciones musicales nuevas a través de la escucha repetida.
Describir los elementos históricos, sociales, y culturales de una composición musical dada.	Los estudiantes usan tecnologías digitales y no digitales para acceder a información sobre una composición musical en particular.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Música](#)]

Planificación

Según la Memoria Pedagógica del blog (<http://bit.ly/T7QiaQ>), este recurso se usa en los cursos de los tres ciclos de Primaria, en particular para el alumnado de 4º y 6º.

Por ello, esta ficha se va a centrar, a modo de ejemplo para la planificación de la actividad, en el segundo ciclo de Educación Primaria.

Contenidos curriculares:

Bloque 3. Escucha.

La obra musical:

- Audición activa de una selección de piezas musicales de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente, y reconocimiento de algunos de sus rasgos característicos.
- Grabación y comentario de música interpretada en el aula.
- Actitud atenta y silenciosa y respeto a las normas de comportamiento durante la audición de música.

Bloque 4. Interpretación y creación musical.

- Interés y colaboración con el grupo en las actividades de interpretación.

Objetivos curriculares:

- Indagar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación y utilizarlas para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.
- Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la

búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.

Competencias TIC del alumnado:

- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.
- Buscar información en Internet con ayuda.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información con ayuda.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (textos, presentaciones, imágenes) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

Es importante que el alumnado trabaje con las TIC desde las etapas iniciales de la escuela para poder integrar el uso de las mismas en Música, a su nivel, en todos los ciclos de Educación Primaria.

Se usa la técnica de Rapport, según la cual es indispensable tomar contacto con una realidad para poder asimilarla. Además, el docente prepara al alumnado en el aprendizaje 2.0 y enseña a reforzar y ampliar sus conocimientos con los recursos que disponen.

Desde el centro educativo también se hace responsable a las familias en la educación digital de sus hijos y en el uso correcto de las TIC.

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<http://bit.ly/T7QiaQ>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Blog ¡Música maestros!*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Presentación/ Aspecto aprendizaje: digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al blog disponible en Internet y comienza a leerlo.	Accede de forma autónoma al blog disponible en Internet y comienza a leerlo.	Accede con ayuda del docente al blog disponible en Internet y comienza a leerlo.	No accede al blog disponible en Internet.
Uso TIC: Presentación/ Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La información se presenta estableciendo ricas y variadas conexiones a través de formatos o ideas.	La información se presenta estableciendo conexiones claras a través de formatos o ideas.	La información se presenta estableciendo algunas conexiones claras a través de formatos o ideas.	La información se presenta sin conexiones claras.
TIC	Realiza correctamente operaciones básicas con contenidos multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia.	Realiza con ayuda del docente operaciones básicas con contenidos multimedia.	No realiza operaciones básicas con contenidos multimedia.
TIC	Utiliza correctamente un buscador web siguiendo las pautas del profesorado y se inicia en la definición de claves de búsqueda exitosas.	Utiliza un buscador web siguiendo las pautas del profesorado y se inicia en la definición de claves de búsqueda exitosas.	Utiliza un buscador web siguiendo las pautas del profesorado y se inicia con ayuda del docente en la definición de claves de búsqueda exitosas.	Utiliza un buscador web siguiendo las pautas del profesorado y no inicia en la definición de claves de búsqueda exitosas.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Ordena la información relevante siguiendo un orden lógico y estructurado dado por el profesor y empleando la herramienta TIC indicada.	Ordena la información relevante siguiendo un orden lógico y estructurado dado por el profesor y empleando la herramienta TIC indicada.	Ordena la mayoría de información relevante siguiendo un orden lógico y estructurado dado por el profesor y empleando la herramienta TIC indicada.	No ordena la información relevante siguiendo un orden lógico y estructurado dado por el profesor y empleando la herramienta TIC indicada.
TIC	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal con ayuda.	No es capaz de crear productos originales como forma de expresión personal o grupal.
Curricular	Describe correctamente las características de elementos presentes en el entorno y las sensaciones que las obras artísticas provocan.	Describe correctamente las características más importantes de los elementos presentes en el entorno y las sensaciones que las obras artísticas provocan.	Describe las características de la mayoría de elementos presentes en el entorno y las sensaciones que las obras artísticas provocan.	Describe con dificultad las características de elementos presentes en el entorno y las sensaciones que las obras artísticas provocan.
Curricular	Utiliza de manera adecuada recursos digitales para la creación sonora y plástica a partir de la combinación de elementos dados.	Utiliza recursos digitales para la creación sonora y plástica a partir de la combinación de elementos dados.	Con ayuda del profesor es capaz de utilizar recursos digitales para la creación sonora y plástica a partir de la combinación de elementos dados.	No usa correctamente recursos digitales para la creación sonora y plástica.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje para la alfabetización en preescolar y primaria

PRESENTACIÓN DEL TEMA "RECURSOS GRAMATICALES" CON IMPRESS

Una presentación puede ser un excelente recurso que permite dar soporte en la clase al docente. En este caso puedes utilizar la presentación *Recursos estilísticos y lingüísticos* para abordar la diferencia entre adjetivos, metáforas y comparaciones.

Es posible descargar este recurso en el siguiente enlace:
<http://bit.ly/S9VYEy>

TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un editor de diapositivas y la pdi



Tipo de actividad	Breve descripción
Activar conocimientos previos	El alumnado piensa acerca de lo que ya conoce del tema antes de leer.
Generar interés	El alumnado es introducido a la temática de la lectura a través de la escucha o visionado de lo que se va a leer.
Formar palabras	El alumnado emplea procedimientos de sufijación, prefijación y composición (forma) y de sustitución (significado) por sinónimos y antónimos, para ampliar vocabulario.
Identificar	El alumnado reconoce los constituyentes de las oraciones, las modalidades oracionales y normas ortográficas y de puntuación básicas

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lenguas extranjeras](#)]

Planificación

Puedes utilizar la presentación **Recursos estilísticos y lingüísticos** en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

Bloque 4: Conocimiento de la lengua.

- Recursos gramaticales: adjetivos, metáforas y comparaciones.
- Comparación y transformación de enunciados mediante inserción, supresión, cambio de orden, segmentación, y recomposición, para juzgar sobre la gramaticalidad de los resultados.
- Facilitar el desarrollo de los conceptos lingüísticos y del metalenguaje.

Objetivos curriculares:

- Hacer uso de los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para escribir y hablar de forma adecuada, coherente y correcta, y para comprender textos orales y escritos.
- Comprender la diferencia y el modo de uso de diferentes recursos gramaticales.

Competencias TIC del alumnado:

- Localizar información de una variedad de fuentes.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Orientaciones metodológicas:

- Solicita al alumnado que lea el poema de forma individual accediendo a <http://www.poesi.as/fgllp003.htm>.
- Proyecta la presentación en la PDI para presentar el concepto de adjetivo, comparación y metáfora.
- Proyecta el texto del poema en la PDI e invita al alumnado a identificar otros recursos estilísticos y lingüísticos presentes en la poesía.
- Conduce una discusión grupal en el que alumnado sugiera sinónimos y antónimos para modificar los adjetivos y las comparaciones presentes en el texto. Puedes utilizar una serie de comparativos y adjetivos para enriquecer la discusión, como por ejemplo:

Comparativos	Adjetivos
• Más... que...	• Aseado
• Menos... que	• Héroe
• Pequeño como un...	• Hermético
• Tan... como	• Fantástico
• Más fácil	• Desabrido
• Así como..	• Limpio
• Tal cual a...	• Ídolo
• Un tanto mejor...	• Impenetrable/cerrado
• Mejor dicho que...	• Estupendo/magnífico/formidable
• Es más antiguo que...	• Insulso/insípido
• Más pesado que...	• Alegre
• Es más lento que...	• Alto
• Se mueve más que...	• Encontrar
	• Aburrido
	• Cuidado

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Discusión grupal.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Análisis de poemas. Recursos estilísticos y lingüísticos*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al poema disponible en Internet y comienza a leerlo.	Accede al poema disponible en Internet.	Accede al poema disponible en Internet con ayuda del docente.	No logra acceder al Poema.
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Puede explicar los conceptos incluidos en la presentación	Puede explicar algunos de los conceptos incluidos en la presentación.	Explica algunos de los conceptos incluidos en la presentación con ayuda del profesor.	No logra explicar los conceptos incluidos en la presentación.
Uso TIC: Procesamiento de la información Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Es capaz de localizar información relevante en una presentación y página web.	Localiza cierta información relevante en la presentación.	Con ayuda del profesor puede localizar la información relevante en la presentación y página web.	No logra localizar información relevante.
Curricular	Participa activamente en el debate de clase propuestas creativas.	Participa del debate de clase con algunas propuestas.	Con intervención del docente logra realizar una aportación al debate de clase.	No participa del debate de clase.
Curricular	Identifica todos los adjetivos, metáforas y comparaciones presentes en el poema.	Identifica algunos adjetivos, metáforas y comparaciones presentes en el poema.	Con ayuda del Docente identifica Algunos adjetivos, metáforas y comparaciones presentes en el poema.	No logra identificar adjetivos, metáforas o comparaciones presentes en el poema.
Curricular	Propone una variedad de sinónimos y antónimos de adjetivos para modificar el poema.	Propone algunos sinónimos y antónimos de adjetivos para modificar el poema.	Con ayuda del docente propone algún sinónimo o antónimo de adjetivos para modificar el poema.	No propone ningún sinónimo o antónimo de adjetivos para modificar el poema.
Curricular	Sugiere una variedad de nuevas comparaciones alternativas entre los elementos presentes en el poema.	Sugiere comparaciones alternativas entre los elementos presentes en el poema, aunque no todas ajustadas al contenido.	Con ayuda del docente puede sugerir una comparación alternativa a la presentada en el poema.	No es capaz de elaborar una nueva comparación.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

VÍDEO APRENDO Y ME COMUNICO

En la presente edición del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa, el proyecto **Aprendo y me comunico** se ha proclamado con el **3r premio** de la categoría I (3 a 8 años) de la Modalidad A: trabajos que responden al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales.

Este trabajo está dirigido a alumnado con Necesidades Educativas Especiales. Se usan programas como procesador de diapositivas, Plaphoons y JClic con pictogramas, que son la herramienta vertebral usada para aprender, comprender y comunicarse.

La Memoria Pedagógica muestra los objetivos, actividades y conclusiones de forma coherente y ordenada:

<https://www.dropbox.com/s/0m5lqlxmqiod2ge/ID266.pdf>

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un editor de diapositivas o software educativo

Al ser un proyecto dirigido a alumnado con necesidades educativas especiales, hay que tener en cuenta la dificultad para acceder a aprendizajes de las distintas áreas a través del currículo ordinario y el desarrollo de actividades que se encuentran en la Guía de tipologías por sus dificultades de movimiento, incapacidad para interaccionar con el ambiente o dificultad o imposibilidad de hablar, por ejemplo.



Planificación

Puedes utilizar la presentación **Aprendo y me comunico** en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

- La vida cotidiana (conocer y anticipar sus rutinas).
- Letras y sílabas, lenguaje oral, lenguaje pictográfico, música y canciones.
- La familia, la escuela, los objetos cotidianos, los animales, los transportes.

Objetivos curriculares:

- Potenciar al máximo las capacidades en sus aspectos afectivos, físicos, cognitivos y sociales compensando y optimizando aquellas situaciones que puedan afectar los procesos de aprendizaje y desarrollo personal.
- Posibilitar el acceso al mayor número de conocimientos que les permitan participar de forma adecuada en los distintos entornos y actividades que se puedan encontrar.

Competencias TIC del alumnado:

En este caso no se consideran competencias TIC de enseñanza ordinaria al no tener el alumnado adquirida lectoescritura, aunque el docente apunta que el trabajo con el alumnado queda restringido al logro (de forma básica) de las competencias:

- Manejar recursos básicos de hardware.

- Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- Se recomienda la lectura de la memoria para conocer los principios generales que rigen las actividades educativas que desarrollan en este centro en particular y la metodología usada en esta actividad en concreto: <http://bit.ly/U6I2qB>



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación, teniendo en cuenta su actitud y no la capacidad de evaluación explícita del proceso.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad : *Aprendo y me comunico*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede con mucha motivación al material con ayuda.	Accede bastante motivado al material con ayuda.	Accede con aceptable motivación al material con ayuda.	Accede con poca motivación al material con ayuda.
TIC	Comprende el funcionamiento básico de un ordenador con ayuda.	Comprende el funcionamiento básico de un ordenador con ayuda.	Comprende el funcionamiento básico de un ordenador con ayuda.	No es capaz de comprender el funcionamiento básico de un ordenador con ayuda.
TIC	Utiliza con ayuda del profesorado las operaciones básicas que ofrece el programa.	Utiliza con ayuda del profesorado las operaciones básicas que ofrece el programa.	Utiliza con ayuda del profesorado las operaciones básicas que ofrece el programa.	Utiliza con ayuda del profesorado las operaciones básicas que ofrece el programa.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Curricular	Potencia al máximo con ayuda las capacidades en sus aspectos afectivos, físicos, cognitivos y sociales compensando y optimizando aquellas situaciones que puedan afectar los procesos de aprendizaje y desarrollo personal.	Potencia con ayuda las capacidades en sus aspectos afectivos, físicos, cognitivos y sociales compensando y optimizando aquellas situaciones que puedan afectar los procesos de aprendizaje y desarrollo personal.	Potencia con ayuda las capacidades en sus aspectos afectivos, físicos, cognitivos y sociales compensando y optimizando aquellas situaciones que puedan afectar los procesos de aprendizaje y desarrollo personal.	Potencia al mínimo, y con ayuda, las capacidades en sus aspectos afectivos, físicos, cognitivos y sociales compensando y optimizando aquellas situaciones que puedan afectar los procesos de aprendizaje y desarrollo personal.
Curricular	Accede al mayor número de conocimientos que permiten participar de forma adecuada en los distintos entornos y actividades que se puedan encontrar.	Accede al mayor número de conocimientos que permiten participar de forma adecuada en los distintos entornos y actividades que se puedan encontrar.	Accede a un buen número de conocimientos que permiten participar de forma adecuada en los distintos entornos y actividades que se puedan encontrar.	Accede a pocos conocimientos que permiten participar de forma adecuada en los distintos entornos y actividades que se puedan encontrar.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales

PRESENTACIÓN DEL CUERPO HUMANO Y SUS PARTES EN PREZI

Prezi es una elegante herramienta que nos sirve para crear presentaciones. Puedes desarrollar tus ideas, relacionarlas y exponerlas. Esta herramienta permite incluir imágenes y vídeos y también se pueden utilizar otras presentaciones que hayan hecho otros compañeros.

En este caso, puedes utilizar la presentación **El cuerpo humano y sus partes** para presentar a los alumnos los aparatos y sistemas del cuerpo humano, los órganos y los sentidos.

Presentación: <http://bit.ly/SQwBEy>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un editor de presentaciones y la pdi

Tipo de actividad	Breve descripción
Ver una presentación/demostración	El alumnado extrae información de libros de texto, laboratorios, etc., tanto impresos como en formatos digitales.
Ver/Leer imágenes/objetos	El alumnado examina e interpreta objetos e imágenes fijas y en movimiento (vídeo, animaciones), impresas o en formato digital.
Responder preguntas	El alumnado responde a preguntas del docente, de compañeros/as, escritas o presentadas digitalmente.
Establecer conexiones entre hallazgos y conceptos/conocimiento científico	El alumnado articula sus hallazgos con conceptos presentes en el libro de texto o en publicaciones de investigaciones.
Discutir/ Dialogar	El alumnado participa en diálogos con uno o más compañeros/as o con la clase completa, sincrónica y asincrónicamente.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Naturales](#)]

Planificación

Puedes utilizar la presentación El cuerpo humano y sus partes en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

3º ESO

Bloque 1: Contenidos comunes.

- Interpretación de información de carácter científico y utilización de dicha información para formarse una opinión propia, expresarse con precisión y argumentar sobre problemas relacionados con la naturaleza.

Bloque 2: Las personas y la salud.

El cuerpo humano

- Organización general del cuerpo humano: aparatos y sistemas, órganos, tejidos y células.

Alimentación y nutrición humanas

- El aparato digestivo.
- El aparato excretor.
- Los órganos de los sentidos.

Objetivos curriculares:

- Comprender y utilizar las estrategias y los conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales.
- Adoptar actitudes críticas fundamentadas en el conocimiento para analizar, individualmente o en grupo, cuestiones científicas y tecnológicas.
- Obtener información sobre temas científicos utilizando distintas fuentes, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación.

Competencias TIC del alumnado:

- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma rigurosa.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Orientaciones metodológicas:

- En primer lugar, estudia detenidamente los contenidos que irás a explicar y cómo estructurarás la actividad.
- Prepara posibles preguntas que pueden hacerte tus alumnos durante la presentación y las preguntas que les harás tú. Por ejemplo:
 - ¿Cuál es la función del aparato excretor?
 - ¿Cuál es la función del aparato digestivo?
 - ...
- Antes de introducir la presentación, parte de lo que ya saben los alumnos y de su experiencia. Introdúceles en el tema preguntando por ejemplo ¿cómo se organiza el cuerpo humano? Anota de forma organizada en la PDI todas las ideas que vayan exponiendo relacionadas con las palabras clave: sistema, aparato, órgano.
- Haz la explicación, procurando que haya una interacción comunicativa entre tú y los alumnos.
- Plantea un debate para realizar en el aula acerca de los temas tratados en la presentación.

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Debate en grupo.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Presentación de "El cuerpo humano y sus partes con Prezi"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Puede explicar los conceptos incluidos en la presentación.	Puede explicar algunos de los conceptos incluidos en la presentación.	Explica algunos de los conceptos incluidos en la presentación con ayuda del profesor.	No logra explicar los conceptos incluidos en la presentación.
Uso TIC: Procesamiento de la información Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Realiza ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos de forma autónoma.	Realiza algunas conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos de forma autónoma.	Realiza algunas conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No realiza conexiones entre los conceptos abordados en la presentación y otros conocimientos.
Uso TIC: Acceso información/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Desarrolla una nueva comprensión conceptual construyendo y conectando la información a la que accede.	Desarrolla, de manera autónoma, cambios en su comprensión conceptual del tema abordado en la presentación.	Desarrolla algunos cambios en su comprensión conceptual del tema abordado en la presentación con ayuda del profesor.	No desarrolla cambios en su comprensión conceptual del tema abordado en la presentación.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Es capaz de localizar la información relevante en una presentación.	Localiza cierta información relevante en una presentación de manera autónoma.	Localiza información relevante en una presentación con ayuda del profesor.	No logra localizar información relevante en una presentación.
Competencias TIC	Transforma adecuadamente la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	Transforma de forma óptima la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	Transforma la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas con ayuda del profesor.	No logra transformar la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.
Curriculares	Conoce los órganos de los sentidos y relaciona las alteraciones más frecuentes con los órganos y procesos implicados en cada caso de forma autónoma.	Conoce los órganos de los sentidos y relaciona las alteraciones más frecuentes con los órganos y procesos implicados en cada caso.	Conoce los órganos de los sentidos y relaciona las alteraciones más frecuentes con los órganos y procesos implicados en cada caso con la ayuda del profesor.	No conoce los órganos de los sentidos y no relaciona las alteraciones más frecuentes con los órganos y procesos implicados en cada caso.
Curriculares	Conoce el sistema digestivo y excretor de forma autónoma.	Conoce de forma óptima el sistema digestivo y excretor.	Conoce el sistema digestivo y excretor con la ayuda del profesor.	No conoce el sistema digestivo y excretor.
Curriculares	Explica de forma autónoma los procesos fundamentales que sufre un alimento a lo largo de todo el proceso de la nutrición.	Explica los procesos fundamentales que sufre un alimento a lo largo de todo el proceso de la nutrición.	Explica los procesos fundamentales que sufre un alimento a lo largo de todo el proceso de la nutrición con la ayuda del profesor.	No explica los procesos fundamentales que sufre un alimento a lo largo de todo el proceso de la nutrición.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

MARINOFeQ

MarinoFeQ es una web de Física y Química realizada en lengua gallega, orientada a alumnado de segundo ciclo de Secundaria y Bachillerato, y tiene por objetivo principal facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje usando las TIC.

Este proyecto es el ganador del 3r premio del [Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa](#) de la categoría III (15 -17 años), modalidad A (*trabajos que responden al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales*).

El escritorio está realizado con Netvibes y en él se incorporan bastantes herramientas 2.0 que dan soporte a la explicación de contenidos por parte del docente, como Slideshare, Google Docs, Calendar, Youtube, Blogger o Ivoox, entre otras.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un sitio web

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer textos	Los estudiantes extraen información de libros de texto, laboratorios, etc., tanto en formato impreso como digital.
Ver imágenes/objetos	Los estudiantes examinan imágenes/objetos tanto fijos como en movimiento (por ejemplo, video, animaciones); en formato impreso o digital.
Estudiar	Los estudiantes estudian terminología, clasificaciones, revisiones de pruebas, etc.
Responder preguntas	Los estudiantes responden a preguntas del docente, de pares, escritas o formuladas digitalmente (por ejemplo, que requieren respuestas cortas, explicaciones o elaboraciones)

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Naturales](#)]

Planificación

Puedes utilizar el sitio web MarinoFeQ en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

4º ESO

Bloque 1: Contenidos comunes.

- Búsqueda y selección de información de carácter científico, utilizando las tecnologías de la información y comunicación y otras fuentes.
- Interpretación de información de carácter científico y utilización de dicha información para formarse una opinión propia, expresarse con precisión y tomar decisiones sobre problemas relacionados con las ciencias de la naturaleza.

Bloque 2. Las fuerzas y los movimientos.

- Las fuerzas como causa de los cambios de movimiento.

Bloque 4: Estructura y propiedades de las sustancias. Transformaciones químicas. Iniciación al estudio de la química orgánica.

- Estructura del átomo y enlaces químicos.
- La estructura del átomo. El sistema periódico de los elementos químicos. Clasificación de las sustancias según sus propiedades. Estudio experimental. Importancia de la ordenación periódica.
- El enlace químico. Enlaces iónico, covalente y metálico.

Objetivos curriculares:

- Comprender y expresar mensajes con contenido científico utilizando el lenguaje oral y escrito con propiedad, interpretar diagramas, gráficas, tablas y expresiones matemáticas elementales, así como comunicar a otros argumentaciones y explicaciones en el ámbito de la ciencia.
- Obtener información sobre temas científicos utilizando distintas fuentes, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, y emplearla, valorando su contenido, para fundamentar y orientar trabajos sobre temas científicos.
- Adoptar actitudes críticas fundamentadas en el conocimiento para analizar, individualmente o en grupo, cuestiones científicas y tecnológicas.

Competencias TIC del alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información multimedia.
- Buscar información en Internet de forma planificada y utilizando diversas estrategias.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma y por iniciativa propia.

- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma autónoma y por iniciativa propia.
- Seleccionar y utilizar recursos TIC específicos para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Utilizar recursos TIC que le permitan crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.
- Identificar, definir, clasificar y/o analizar temas del mundo real y problemas reales o simulados de forma planificada, utilizando recursos TIC apropiados.
- Respetar y hacer respetar la privacidad de la información.
- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable, segura, legal y ética.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

Al ser un proyecto de uso continuado durante todo el curso, es importante que el alumnado disponga de conexión a Internet, tanto para habituarse al uso de las herramientas que se usan en el proyecto, como para reforzar y compartir conocimiento.

El docente recomienda especialmente tener en cuenta las motivaciones del alumnado, así como sus aportaciones.

Es posible consultar más orientaciones en la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/v5bu2ul8s7uc9wr/ID217.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Publicaciones en el proyecto.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), y los criterios de evaluación TIC y curriculares más destacables.

Puedes consultar la evaluación del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/v5bu2ul8s7uc9wr/ID217.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Sitio web MarinoFeQ*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Puede explicar los conceptos incluidos en el sitio web.	Puede explicar algunos de los conceptos incluidos en el sitio web.	Explica algunos de los conceptos incluidos en el sitio web con ayuda del profesor.	No logra explicar los conceptos incluidos en el sitio web.
Uso TIC: Procesamiento de la información Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Realiza ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el sitio web y otros conocimientos de forma autónoma.	Realiza algunas conexiones entre los conceptos abordados en el sitio web y otros conocimientos de forma autónoma.	Realiza algunas conexiones entre los conceptos abordados en el sitio web y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No realiza conexiones entre los conceptos abordados en el sitio web y otros conocimientos de forma autónoma.
Uso TIC: Acceso a información/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Desarrolla una nueva comprensión conceptual construyendo y conectando la información a la que accede.	Desarrolla, de manera autónoma, cambios en la comprensión conceptual del tema abordado en el sitio web.	Desarrolla algunos cambios en su comprensión conceptual del tema abordado en el sitio web con ayuda del profesor.	No desarrolla cambios en su comprensión conceptual del tema abordado en el sitio web.
Uso TIC: Acceso a información/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	La información y las fuentes se analizan y evalúan.	La mayoría de la información y las fuentes se analizan y evalúan.	La información y las fuentes se analizan y evalúan con ayuda del docente.	La información y las fuentes no se analizan y evalúan.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Es capaz de localizar la información relevante en el sitio web.	Localiza cierta información relevante en el sitio web de manera autónoma.	Localiza información relevante en el sitio web con ayuda del profesor.	No logra localizar información relevante el sitio web.
Competencias TIC	Transforma adecuadamente la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	Transforma de forma óptima la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	Transforma la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas con ayuda del profesor.	No logra transformar la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.
Competencias TIC	Conoce y respeta las reglas sobre el uso de la información, propiedad intelectual en el sitio web.	Conoce y respeta la mayoría de reglas sobre el uso de la información, propiedad intelectual en el sitio web.	Conoce y respeta, con ayuda de la labor docente, las reglas sobre el uso de la información, propiedad intelectual en el sitio web.	Desconoce y no respeta las reglas sobre el uso de la información, propiedad intelectual en el sitio web.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Curriculares	Identifica correctamente el papel de las fuerzas como causa de los cambios de movimiento y reconoce las principales fuerzas presentes en la vida cotidiana.	Identifica el papel de las fuerzas como causa de los cambios de movimiento y reconoce las principales fuerzas presentes en la vida cotidiana.	Identifica, con ayuda del docente, el papel de las fuerzas como causa de los cambios de movimiento y reconoce las principales fuerzas presentes en la vida cotidiana.	No identifica el papel de las fuerzas como causa de los cambios de movimiento y no reconoce las principales fuerzas presentes en la vida cotidiana.
Curriculares	Identifica adecuadamente las características de los elementos químicos más representativos de la tabla periódica, predice su comportamiento químico al unirse con otros elementos, así como las propiedades de las sustancias simples y compuestas formadas.	Identifica la mayoría de características de los elementos químicos más representativos de la tabla periódica, predice su comportamiento químico al unirse con algunos elementos, así como las propiedades de las sustancias simples y compuestas formadas.	Identifica, con ayuda del docente, la mayoría de características de los elementos químicos más representativos de la tabla periódica; predice su comportamiento químico al unirse con algunos elementos, así como las propiedades de las sustancias simples y compuestas formadas.	No identifica las características de los elementos químicos más representativos de la tabla periódica y no predice comportamientos ni sus propiedades.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Educación Artística

EL BLOG DE LA PROFE MARTA

El blog de la Profe Marta es el ganador del 1º premio del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa de la categoría I (3-8 años), modalidad A (trabajos que responden al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales).

El blog sirve de espacio para tratar contenidos de Educación Infantil y para ampliar y reforzar contenidos también desde casa, en colaboración con las familias.

El Jurado destaca la motivación por integrar la metodología TPACK en el proceso de aprendizaje de los alumnos, haciendo especial hincapié en la evaluación en el aula y en casa, así como en la motivación de alumnado y familias.

Se puede consultar más información en la Memoria pedagógica: <https://www.dropbox.com/s/kz9azz5bkrxw7r0/ID572.pdf>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en pizarra digital interactiva

Tipo de actividad	Breve descripción
Demostrar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para demostrar procesos de creación de arte y compartir ejemplos.
Escribir	Los estudiantes participan en escritura colaborativa y/o individual
Presentar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para compartir sus ideas, procesos y/o trabajo artístico con un grupo.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Artes visuales](#)]

Planificación

La planificación se va a centrar, a modo de ejemplo, en el área de Lenguajes: comunicación y representación de segundo ciclo de Educación Infantil.

Contenidos curriculares:

Bloque 3. Lenguaje verbal.

Aproximación a la lengua escrita.

- Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, periféricos, cámara o reproductores de sonido e imagen, como facilitadores de la comunicación.

Bloque 3. Lenguaje artístico.

- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...).
- Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de materiales y objetos cotidianos y de instrumentos musicales de pequeña percusión. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación, la sonorización de textos e imágenes y la creación musical.

Objetivos curriculares:

- Experimentar y expresarse utilizando los lenguajes corporal, plástico, musical y tecnológico, para representar situaciones, vivencias, necesidades y elementos del en-

torno y provocar efectos estéticos, mostrando interés y disfrute.

- Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales, o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.
- Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos, valorando su potencial como favorecedores de comunicación, de expresión y como fuente de información y diversificación de aprendizajes.

Competencias TIC del alumnado:

- Manejo y uso de las TIC para procesar la información.
- Buscar, clasificar y organizar información.
- Valorar las aportaciones de los otr@s.
- Crear sus propias producciones TIC.
- Autonomía en la planificación del trabajo.
- Uso responsable de distintos recursos y formatos tecnológicos.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Orientaciones metodológicas:

En la memoria pedagógica se dan una serie de orientaciones teniendo en cuenta los espacios que se usan, el agrupamiento del alumnado (individual y grupal), los materiales y recursos TIC y, finalmente, la temporalización.

Consultar la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/kz9azz5bkrxw7r0/ID572.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/kz9azz5bkrxw7r0/ID572.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *El blog de la profe Marta*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Presentación/ Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al blog disponible en Internet y comienza a leerlo.	Accede de forma autónoma al blog disponible en Internet y comienza a leerlo.	Accede con ayuda del docente al blog disponible en Internet y comienza a leerlo.	No accede al blog disponible en Internet.
Uso TIC: Presentación/ Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La información se presenta estableciendo ricas y variadas conexiones a través de formatos o ideas.	La información se presenta estableciendo conexiones claras a través de formatos o ideas.	La información se presenta estableciendo algunas conexiones claras a través de formatos o ideas.	La información se presenta sin conexiones claras.
TIC	Con unas mínimas explicaciones es capaz de desenvolverse en un entorno virtual, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Se desenvuelve con ayuda del profesorado en un entorno virtual, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Se desenvuelve con ayuda del profesorado en un entorno virtual, pero algunos de sus comandos, secuencias y operaciones básicas le resultan costosas.	No logra desenvolverse en un entorno virtual.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Es capaz con unas mínimas explicaciones de procesar información textual, numérica y multimedia de forma básica.	Es capaz con ayuda del profesorado de procesar información textual, numérica y multimedia de forma básica.	Es capaz con ayuda del profesorado de procesar información de forma básica. Aunque algunas operaciones básicas le resultan costosas.	No es capaz de procesar información textual, numérica y multimedia de forma básica.
TIC	Localiza información con ayuda del profesor.	Localiza la mayoría de la información con ayuda del profesor.	Le es algo dificultoso localizar información con ayuda del profesor.	No es capaz de localizar información con ayuda del profesor.
TIC	Utiliza los recursos TIC designados por el docente.	Utiliza los recursos TIC designados por el docente, con su ayuda.	Utiliza con dificultad los recursos TIC designados por el docente con su ayuda.	No sabe utilizar con dificultad los recursos TIC designados por el docente con su ayuda.
TIC	Utiliza de manera responsable los recursos del blog.	Con una mínima ayuda del adulto, utiliza de manera responsable los recursos del blog.	Utiliza con ayuda del adulto utiliza de manera responsable los recursos del blog.	No es capaz de utilizar de manera responsable los recursos del blog.
Curricular	Con unas mínimas explicaciones es capaz de explorar temas del entorno cercano y aborda problemas sencillos utilizando los recursos tecnológicos del blog.	Es capaz con ayuda de explorar temas del entorno cercano y aborda problemas sencillos utilizando los recursos tecnológicos del blog.	Es capaz con ayuda del profesorado de explorar temas del entorno cercano y aborda problemas sencillos utilizando los recursos tecnológicos del blog.	No logra explorar temas del entorno cercano y aborda problemas sencillos utilizando los recursos tecnológicos del blog.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

BLOG LA VERDADERA MAGNITUD

El trabajo **Alcanzar habilidades y competencias trabajando en grupo** es el ganador del 2º premio del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa** de la categoría III (15 a 17 años), modalidad A (trabajos que responden al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales).

Este trabajo se presenta a través de un blog: La verdadera Magnitud, donde el docente trata contenidos de la materia de Dibujo técnico, favoreciendo así su práctica docente y animando a la creatividad y aprendizaje de su alumnado. Además también sirve de plataforma para la publicación de actividades del alumnado.

Se puede consultar más información en la Memoria pedagógica: <https://www.dropbox.com/s/hq6d3nwj9de0fq6/ID1684.pdf>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en blog

Tipo de actividad	Breve descripción
Ver	Los estudiantes observan/acceden a materiales estáticos, impresos, digitales y animados presentados por docentes, invitados y pares; sincrónicos y asincrónicos, imágenes visuales o multimedia.
Investigar	Los estudiantes leen y exploran información histórica y otros contenidos de arte, entrevistan, reúnen, analizan y sintetizan información usando recursos impresos y digitales.
Seleccionar	Los estudiantes eligen objetos, materiales, procesos, técnicas y métodos apropiados en arte.
Interactuar	Los estudiantes exploran interacciones entre conceptos, texto, imágenes, materiales y entornos artísticos, en forma individual y/o con pares a través de temas de arte.
Comentar	Los estudiantes hacen anotaciones en sus propios trabajos o en los de terceros basándose en observaciones y reflexiones relacionadas con conceptos relevantes de la asignatura.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Artes visuales](#)]

Planificación

La planificación que se muestra a continuación es una muestra general. En la [Memoria Pedagógica](#) podemos consultar los contenidos específicos de este proyecto, propuestos en los currículos oficiales de la Región de Murcia para educación secundaria.

Contenidos curriculares:

Dibujo técnico I.

Bloque 2. Lenguaje gráfico y geométrico: Geometría descriptiva

- Fundamentos y finalidad de los distintos sistemas de representación; características diferenciales.
- Sistema diédrico: fundamentos. Representación del punto, la recta y el plano: sus relaciones y transformaciones usuales. Vistas diédricas de cuerpos y espacios simples.
- Sistemas axonométricos: fundamentos. Isometría, perspectiva caballera, perspectiva militar y DIN 5. Representación de cuerpos y espacios simples. Relación con el sistema diédrico.
- Sistema cónico: fundamentos. Relación con el sistema diédrico. Perspectiva de cuerpos y espacios simples.

Dibujo técnico II.

Bloque 1. Lenguaje gráfico y geométrico

- Polígonos: construcción de triángulos, aplicación del arco capaz.
- Construcción de polígonos regulares a partir del lado.
- Construcción de curvas cónicas y técnicas.

Objetivos curriculares:

- Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.
- Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
- Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

Competencias TIC del alumnado:

- Comprender y utilizar sistemas, operaciones y conceptos tecnológicos de forma autónoma y por iniciativa propia.
- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma autónoma y por iniciativa propia.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.
- Seleccionar y utilizar recursos TIC específicos para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable, segura, legal y ética.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

En este proyecto se apuesta por una metodología activa, donde el profesor es elemento principal para ella y en el que se fomenta el trabajo cooperativo. Se dan una serie de indicaciones resumidas en el siguiente listado:

- Se acerca al alumnado a una metodología de estudio científica, cercana a la dinámica universitaria, que le permiten adquirir hábitos en el uso de bibliografías o la

elaboración, exposición y argumentación de proyectos a nivel individual o grupal.

- Se dedica una hora semanal a la revisión de las actividades investigadoras.
- Aprendizaje activo: además de las explicaciones teóricas, se realizan ejercicios, problemas y actividades para aplicar los conocimientos adquiridos.

Más información en la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/hq6d3nwj9de0fq6/ID1684.pdf>



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), y los criterios de evaluación TIC y curriculares más destacables.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/hq6d3nwj9de0fq6/ID1684.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Blog "La verdadera magnitud"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Presentación/ Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al blog disponible en Internet.	Accede de forma autónoma al blog disponible en Internet.	Accede con ayuda del docente al blog disponible en Internet.	No accede al blog disponible en Internet.
Uso TIC: Presentación/ Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La información se presenta estableciendo ricas y variadas conexiones a través de formatos o ideas.	La información se presenta estableciendo conexiones claras a través de formatos o ideas.	La información se presenta estableciendo algunas conexiones claras a través de formatos o ideas.	La información se presenta sin conexiones claras.
Uso TIC: Acceso información/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Se desarrolla una nueva comprensión conceptual construyendo o conectando la información a la que se accede.	Se desarrolla una nueva comprensión conceptual construyendo o conectando la mayoría de la información a la que se accede.	Se desarrolla, con ayuda del docente, una nueva comprensión conceptual construyendo o conectando la información a la que se accede.	No desarrolla una nueva comprensión conceptual construyendo o conectando la información a la que se accede.
Uso TIC: Acceso información/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Puede explicar los conceptos incluidos en el blog.	Puede explicar algunos de los conceptos incluidos en el blog.	Explica algunos de los conceptos incluidos en el blog con ayuda del profesor.	No logra explicar los conceptos incluidos en el blog.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Es capaz de desenvolverse en un entorno virtual, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Se desenvuelve con ayuda del profesorado en un entorno virtual, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Se desenvuelve con ayuda del profesorado en un entorno virtual, pero algunos de sus comandos, secuencias y operaciones básicas le resultan costosas.	No logra desenvolverse en un entorno virtual.
TIC	Utiliza correctamente los recursos TIC designados y su conocimiento para generar nuevas ideas, productos o procedimientos.	Utiliza los recursos TIC designados y su conocimiento para generar nuevas ideas, productos o procedimientos.	Utiliza con dificultad los recursos TIC designados y su conocimiento para generar nuevas ideas, productos o procedimientos.	No sabe utilizar con los recursos TIC designados por el docente.
TIC	Usa de manera responsable los recursos del blog.	Usa, con una mínima ayuda del adulto, los recursos del blog de manera responsable.	Utiliza con ayuda del adulto los recursos del blog de manera responsable.	No es capaz de utilizar de manera responsable los recursos del blog.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog con mínima ayuda.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog con ayuda del docente.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog con mucha dificultad.
TIC	Conoce, respeta y hacer respetar las reglas sobre el uso de la información y propiedad intelectual en el blog.	Conoce, respeta y hacer respetar las reglas sobre el uso de la información y propiedad intelectual en el blog.	Conoce, respeta y hacer respetar las reglas sobre el uso de la información y propiedad intelectual en el blog con ayuda docente.	Conoce, pero no respeta ni hacer respetar las reglas sobre el uso de la información y propiedad intelectual en el blog.
Curricular	Usa correctamente los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.	Usa, con unas mínimas explicaciones, los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.	Con ayuda del docente, es capaz de usar los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.	No usa correctamente los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.
Curricular	Comprende y resuelve problemas geométricos. Muestra interés por las nuevas tecnologías y valora las posibilidades de los programas de diseño.	Comprende y resuelve problemas geométricos. Muestra bastante interés por las nuevas tecnologías y valora las posibilidades de los programas de diseño.	Comprende y resuelve problemas geométricos con ayuda del docente. Muestra interés por las nuevas tecnologías y valora algunas posibilidades de los programas de diseño.	No comprende y resuelve problemas geométricos. Muestra poco interés por las nuevas tecnologías y una mínima valoración por las posibilidades de los programas de diseño.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

PLASTINGLISH

Plastinglish está dentro del grupo de finalistas en la presente edición del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa. Se ubica en la Categoría II (9-14 años) de la modalidad A (trabajos que responden al uso pedagógico de dar soporte a la clase a partir de recursos digitales).

Es un blog en inglés de la asignatura de Educación Plástica, que sirve como soporte de la materia con contenidos, presentaciones y actividades de ampliación y refuerzo.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un blog

Tipo de actividad	Breve descripción
Ver	Los estudiantes observan/acceden a materiales estáticos, impresos, digitales y animados presentados por docentes, invitados y compañeros/as; sincrónicos y asincrónicos, imágenes visuales o multimedia.
Recopilar	Los estudiantes cargan, recopilan, y marcan páginas en Internet de recursos de arte, objetos culturales, materiales, obras e investigaciones.
Seleccionar	Los estudiantes eligen objetos, materiales, procesos, técnicas y métodos apropiados en arte.

[Ver Guía completa de tipos de actividades escolares de Artes visuales]

Planificación

Puedes utilizar Plastinglish en el siguiente contexto pedagógico:

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Observación.

- La percepción visual.
- Valoración de la imagen como medio de expresión.

Bloque 2. Experimentación y descubrimiento.

- Análisis y realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta el equilibrio, la proporción y el ritmo.
- Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).

Objetivos curriculares:

- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.

- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

Competencias TIC del alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma autónoma y por iniciativa propia.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.
- Seleccionar y utilizar recursos TIC específicos para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable, segura, legal y ética.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Orientaciones metodológicas:

El autor de este blog propone la distribución semanal del trabajo de la siguiente forma (tres sesiones):

1 sesión en Taller de informática.

Se exponen los contenidos que se van a trabajar (generalmente una presentación multimedia y algún vídeo ya preparados con antelación en el blog de aula) y, dependiendo

del tema, se dedican 1 o más sesiones para su aplicación práctica "digital" personal, turnándose los alumnos en el manejo del ratón y toma de decisiones. Estas actividades están señalizadas en el blog con el logo de "ordenador".

En el taller de informática también se presenta la tarea que va a ser realizada con métodos tradicionales en el taller de plástica así como alguna propuesta de resolución de la misma.

2 sesiones en Taller de plástica.

Se resumen los contenidos que se van a trabajar si ya se han expuesto en el aula informática y se concreta la tarea a realizar. Dependiendo del tema, se dedican 1 o más sesiones para su elaboración práctica "a mano" individual (o grupal si procede).



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y

modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), y los criterios de evaluación TIC y curriculares más destacables.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Blog Plastinglish*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Presentación/ Aspecto aprendizaje: digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al blog disponible en Internet.	Accede de forma autónoma al blog disponible en Internet.	Accede con ayuda del docente al blog disponible en Internet.	No accede al blog disponible en Internet.
Uso TIC: Presentación/ Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Puede explicar los conceptos incluidos en el blog.	Puede explicar algunos de los conceptos incluidos en el blog.	Explica algunos de los conceptos incluidos en el blog con ayuda del profesor.	No logra explicar los conceptos incluidos en el blog.
Uso TIC: Acceso información/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Se desarrolla una nueva comprensión conceptual construyendo o conectando la información a la que se accede.	Se desarrolla una nueva comprensión conceptual construyendo o conectando la mayoría de la información a la que se accede.	Se desarrolla, con ayuda del docente, una nueva comprensión conceptual construyendo o conectando la información a la que se accede.	No desarrolla una nueva comprensión conceptual construyendo o conectando la información a la que se accede.
Uso TIC: Acceso información/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Puede explicar los conceptos incluidos en el blog.	Puede explicar algunos de los conceptos incluidos en el blog.	Explica algunos de los conceptos incluidos en el blog con ayuda del profesor.	No logra explicar los conceptos incluidos en el blog.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Es capaz de desenvolverse en un entorno virtual, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Se desenvuelve con ayuda del profesorado en un entorno virtual, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Se desenvuelve con ayuda del profesorado en un entorno virtual, pero algunos de sus comandos, secuencias y operaciones básicas le resultan costosas.	No logra desenvolverse en un entorno virtual.
TIC	Utiliza correctamente los recursos TIC designados y su conocimiento para generar nuevas ideas, productos o procedimientos.	Utiliza los recursos TIC designados y su conocimiento para generar nuevas ideas, productos o procedimientos.	Utiliza con dificultad los recursos TIC designados y su conocimiento para generar nuevas ideas, productos o procedimientos.	No sabe utilizar con los recursos TIC designados por el docente.
TIC	Usa de manera responsable los recursos del blog.	Usa, con una mínima ayuda del adulto, los recursos del blog de manera responsable.	Utiliza con ayuda del adulto los recursos del blog de manera responsable.	No es capaz de utilizar de manera responsable los recursos del blog.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog con mínima ayuda.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog con ayuda del docente.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog con mucha dificultad.
Curricular	Realiza correctamente creaciones siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.	Realiza creaciones siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.	Realiza creaciones, con ayuda, siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.	No realiza creaciones siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
Curricular	Utiliza correctamente los recursos plásticos y visuales como forma de expresión de sentimientos e ideas.	Utiliza los recursos plásticos y visuales como forma de expresión de sentimientos e ideas.	Utiliza, con ayuda, los recursos plásticos y visuales como forma de expresión de sentimientos e ideas.	No usa los recursos plásticos y visuales como forma de expresión de sentimientos e ideas.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

03

Ejercitación: interactivos

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales

MESOAMÉRICA

Mesoamérica son dos paquetes de actividades elaborados con JClick y dirigidos al tercer ciclo de Primaria.

El proyecto, original de México y **2º premio** del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012, tiene como objetivo principal que el alumnado identifique las características comunes de la región dominada Mesoamérica, la ubicación geográfica y temporal de algunas de sus principales culturas.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Resolver una actividad de revisión	Los estudiantes participan en actividades en donde se formulan preguntas y respuestas para revisar los contenidos; en un formato que puede ir desde el de juegos impresos al de los juegos de televisión, utilizando herramientas de presentación multimedia.
Responder preguntas	Los estudiantes responden preguntas usando cuestionarios tradicionales u hojas de trabajo, o a través de un foro de discusión electrónico, email o chat.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Sociales](#)]

Planificación ¹

La participación con tus alumnos/as en un proyecto colaborativo como **Mesoamérica** te permitirá trabajar los siguientes aspectos.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. El entorno y su conservación.

- Identificación y localización en diferentes representaciones cartográficas de elementos relevantes de geografía física y política del mundo.

Bloque 5. Cambios en el tiempo.

- Uso de técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, para percibir la duración, la simultaneidad y la relación entre acontecimientos.
- Caracterización de algunas sociedades de épocas históricas: prehistórica, clásica, medieval, de los descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo actual, a través del estudio de los modos de vida.

Objetivos curriculares:

- Identificar los principales elementos del entorno natural, social y cultural, analizando su organización, sus características e interacciones y progresando en el dominio de ámbitos espaciales cada vez más complejos.
- Reconocer en el medio natural, social y cultural, cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo e indagar algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para aplicar estos conocimientos a la comprensión de otros momentos históricos.

- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

Competencias TIC del alumnado:

Utilizar las TIC para procesar de forma básica información textual y multimedia.

Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.

Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable con la guía del profesorado.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Orientaciones metodológicas:

- Antes de iniciar las lecciones correspondientes puede ser de utilidad para introducir a los alumnos en el tema mediante una clase expositiva empleando el material a manera de presentación.
- También es interesante presentar la actividad al alumnado, recorrer las diferentes actividades propuestas y seleccionar qué se va a trabajar con el alumnado.
- Las actividades se pueden trabajar de manera individual o en parejas.

Para obtener más información consultar la Memoria pedagógica: <https://www.dropbox.com/s/jzzjoec8dwue8ye/ID920.pdf>

¹ Se ha adaptado la propuesta al currículo de Educación Primaria del Ministerio de Educación y Ciencia de España. Para consultar información más completa del proyecto visitar la [Memoria Pedagógica](#).

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Evaluación de conocimientos previos.
- Coevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares. Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Mesoamérica*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa un ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Realiza correctamente operaciones básicas de procesamiento de textos.	Realiza operaciones básicas de procesamiento de textos.	Realiza operaciones básicas de procesamiento de textos con ayuda.	No realiza operaciones básicas de procesamiento de textos.
TIC	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya con ayuda docente, las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.
Curricular	Reconoce adecuadamente la distribución y las relaciones de los componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos de las culturas de Mesoamérica.	Reconoce la distribución y las relaciones de la mayoría de los componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos de las culturas de Mesoamérica.	Reconoce, con ayuda del docente, la distribución y las relaciones de los componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos de las culturas de Mesoamérica.	No reconoce la distribución y las relaciones de los componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos de las culturas de Mesoamérica.
Curricular	Identifica correctamente elementos comunes de las culturas mesoamericanas.	Identifica la mayoría de elementos comunes de las culturas mesoamericanas.	Identifica, con ayuda del docente, elementos comunes de las culturas mesoamericanas.	No identifica elementos comunes de las culturas mesoamericanas.
Curricular	Utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.	Utiliza, con ayuda docente, las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.	No utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.

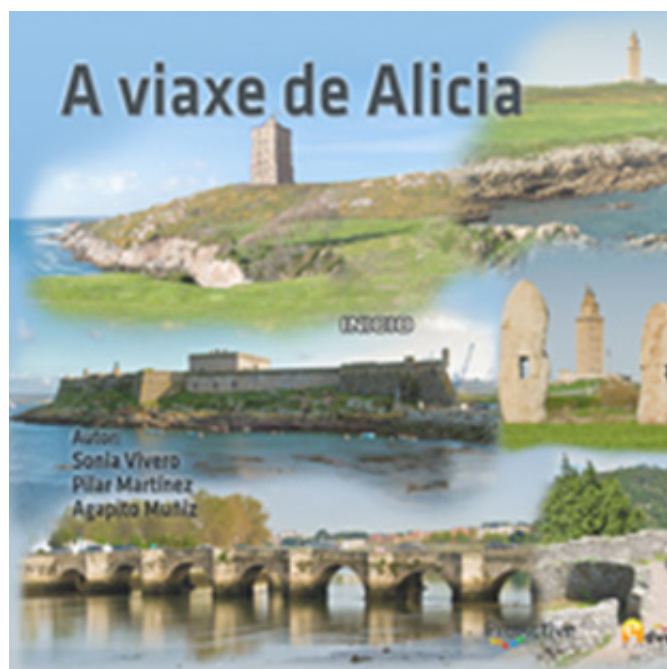
*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

EL VIAJE DE ALICIA CON E-ADVENTURE: CONOCE TU CIUDAD

El proyecto El viaje de Alicia con e-adventure: Conoce tu ciudad, es el ganador del **1r premio** del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa de la categoría III (15 a 17 años), modalidad B (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar tareas de ejercitación y práctica a partir de recursos interactivos digitales).

Como lo describe su autor, es una aventura gráfica educativa donde el jugador (alumno) ayuda al personaje protagonista a regresar a su casa en su propio tiempo, explorando distintos escenarios de la localidad de A Coruña en distintas épocas y obteniendo conocimientos sobre mitología, arte, toponimia, geografía e historia.

Visita el link para acceder al trabajo y descarga la Memoria Pedagógica para conocer más sobre su contexto y objetivo: <https://www.dropbox.com/s/t82swtz7rdw4bvd/ID265.pdf>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer un texto	Los estudiantes extraen información de libros de texto, documentos históricos, datos de censos, etc., tanto impresos como en formato digital.
Observar imágenes	Los estudiantes examinan imágenes tanto estáticas como dinámicas (video, animaciones); en formato impreso o digital.
Investigar	Los estudiantes reúnen, analizan, y sintetizan información usando fuentes impresas y/o digitales.
Responder preguntas	Los estudiantes responden preguntas usando cuestionarios tradicionales u hojas de trabajo, o a través de un foro de discusión electrónico, email o chat.

[Ver Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Sociales]

Planificación ¹

Puedes utilizar el interactivo **El viaje de Alicia con E-adventure** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Contenidos comunes.

- Localización en el tiempo y en el espacio de procesos, estructuras y acontecimientos relevantes de la historia de España, identificando e interrelacionando sus componentes económicos, sociales, políticos y culturales.

Bloque 2. Raíces del arte europeo: el legado del arte clásico.

- El arte en la Hispania romana.

Bloque 7. El arte de nuestro tiempo: universalización del arte.

- El patrimonio artístico como riqueza cultural. La preocupación por su conservación.

Objetivos curriculares:

- Reconocer y caracterizar, situándolas en el tiempo y en el espacio, las manifestaciones artísticas más destacadas de los principales estilos y artistas del arte occidental, valorando su influencia o pervivencia en etapas posteriores.
- Conocer, disfrutar y valorar el patrimonio artístico, contribuyendo de forma activa a su conservación como fuente de riqueza y legado que debe transmitirse a las generaciones futuras rechazando aquellos comportamientos que lo deterioran.

- Indagar y obtener información de fuentes diversas sobre aspectos significativos de la Historia del arte a fin de comprender la variedad de sus manifestaciones a lo largo del tiempo.

Competencias TIC del alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual y multimedia.
- Buscar información en Internet de forma planificada y utilizando diversas estrategias.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma y por iniciativa propia.
- Evaluar la adecuación y pertinencia de la información que se obtiene en función de los objetivos de la búsqueda por iniciativa propia.
- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable, segura, legal y ética.

Orientaciones metodológicas:

En la Memoria Pedagógica se dan las instrucciones al detalle del juego para explicarlo al alumnado:

<https://www.dropbox.com/s/t82swtz7rdw4bvd/ID265.pdf>

¹ Se ha usado el currículo de Bachillerato del Ministerio de Educación y Ciencia de España para elaborar esta ficha de ejemplo. Para consultar información más completa del proyecto visitar la [Memoria Pedagógica](#).

Evaluación

El Jurado del Premio valora especialmente la integración de la propuesta de evaluación en esta actividad en la evaluación continua del alumno y el hecho que facilite el análisis de la adquisición de las competencias mediante la rúbrica de evaluación elaborada por el autor.

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/t82swtz7rdw4bvd/ID265.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *El viaje de Alicia con E-adventure*

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa un ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Realiza correctamente operaciones básicas de procesamiento de textos.	Realiza operaciones básicas de procesamiento de textos.	Realiza operaciones básicas de procesamiento de textos con ayuda.	No realiza operaciones básicas de procesamiento de textos.
Competencias TIC	Es capaz de localizar la información relevante en el ejercicio.	Localiza cierta información relevante en el ejercicio de manera autónoma.	Localiza información relevante en el ejercicio con ayuda del profesor.	No logra localizar información relevante en el ejercicio.
Competencias TIC	Conoce y respeta las reglas sobre el uso de la información, propiedad intelectual en el ejercicio.	Conoce y respeta la mayoría de reglas sobre el uso de la información, propiedad intelectual en el ejercicio.	Conoce y respeta, con ayuda de la labor docente, las reglas sobre el uso de la información, propiedad intelectual en el ejercicio.	Desconoce y no respeta las reglas sobre el uso de la información, propiedad intelectual en el ejercicio.
Curriculares	Aplica correctamente los conocimientos adquiridos para enjuiciar el papel del arte en el mundo actual.	Aplica la mayoría de los conocimientos adquiridos para enjuiciar el papel del arte en el mundo actual.	Aplica, con ayuda, los conocimientos adquiridos para enjuiciar el papel del arte en el mundo actual.	No aplica los conocimientos adquiridos para enjuiciar el papel del arte en el mundo actual.
Curriculares	Reconoce los elementos peculiares de cada uno de los estilos artísticos, los sitúa en el tiempo y los pone en relación con su contexto histórico.	Reconoce la mayoría de elementos peculiares de cada uno de los estilos artísticos, los sitúa en el tiempo y los pone en relación con su contexto histórico.	Reconoce la mayoría de elementos peculiares de cada uno de los estilos artísticos, los sitúa en el tiempo y los pone en relación con su contexto histórico con ayuda del docente.	No reconoce los elementos peculiares de cada uno de los estilos artísticos, no los sitúa en el tiempo y no es capaz de ponerlos en relación con su contexto histórico.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

ROSCO DE PASAPALABRA

Este proyecto es **finalista** del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa de la categoría II (9-14 años), modalidad B (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar tareas de ejercitación y práctica a partir de recursos interactivos digitales).

El autor de la aplicación Rosco de Pasapalabra defiende que en la Red es posible encontrar aplicaciones de este tipo, pero que en realidad la utilidad está en que el docente puede crear un rosco adaptado a las necesidades educativas del alumnado y a los contenidos que quiere tratar.

En la siguiente dirección se puede consultar el manual de creación del rosco:

<http://formadorestatic.somee.com/pasapalabra/indice.asp>

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

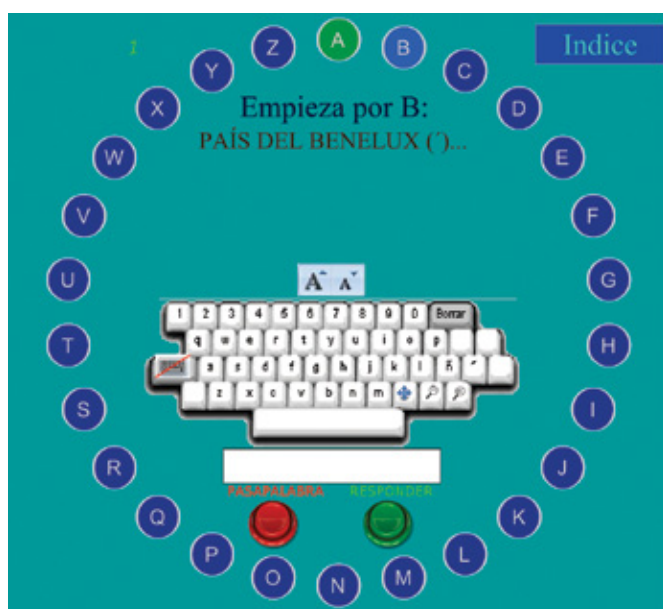
Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer un texto	Los estudiantes extraen información de libros de texto, documentos históricos, datos de censos, etc., tanto impresos como en formato digital.
Resolver una actividad de revisión	Los estudiantes participan en actividades en donde se formulan preguntas y respuestas para revisar los contenidos; en un formato que puede ir desde el de juegos impresos al de los juegos de televisión, utilizando herramientas de presentación multimedia.
Responder preguntas	Los estudiantes responden preguntas usando cuestionarios tradicionales u hojas de trabajo, o a través de un foro de discusión electrónico, email o chat.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Sociales](#)]

Para ver un ejemplo visitar el siguiente enlace:

<http://bit.ly/YZrpEA>



Planificación

Puedes utilizar el interactivo **Rosco de pasapalabra** de acuerdo a la siguiente programación (1º ESO Ciencias Sociales).

Contenidos curriculares:

Bloque 3. Sociedades prehistóricas, primeras civilizaciones y Edad Antigua.

- Roma. Las formas de organización económica, administrativa y política romanas. La expansión de Roma y la romanización. Hispania romana. La ciudad y la forma de vida urbana.
- Aportación del mundo clásico a la configuración del pensamiento, la cultura y el arte occidental.

Objetivos curriculares:

- Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos relevantes de la historia del mundo, de Europa, de España para adquirir una perspectiva global de la evolución de la Humanidad y elaborar una interpretación de la misma que facilite la comprensión de la pluralidad de comunidades sociales a las que se pertenece.
- Adquirir y emplear el vocabulario específico que aportan las ciencias sociales para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual y multimedia.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

Se recomienda usar este juego en grupo, si es posible, con el soporte de una Pizarra digital. Individualmente, el alumnado uno a uno va respondiendo cada una de las letras (preguntas) y, en el caso de necesitar ayuda, preguntarán a algún compañero.

Si se dispone de alojamiento web, se puede proponer como actividad de refuerzo para que el alumnado pueda realizar en casa o, incluso, generar roscos por grupos sobre los contenidos a tratar y jugar entre ellos en el aula.

En el siguiente link el autor de esta aplicación presenta un videotutorial con las orientaciones para crear un rosco nuevo: <http://bit.ly/UB21w6>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Coevaluación.

Criterios de evaluación:

Esta herramienta no busca originalmente una evaluación del alumnado por considerarse un repaso más lúdico de los contenidos.

Aun así, se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Rosco de pasapalabra*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa un ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al material disponible en Internet y lo usa adecuadamente.	Accede al material disponible en Internet.	Accede al material disponible en Internet con ayuda del docente.	No logra acceder al material disponible en Internet.
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
TIC	Resuelve correctamente el rosco de forma creativa e innovadora utilizando recursos TIC.	Resuelve la mayoría del rosco de forma creativa e innovadora utilizando recursos TIC.	Resuelve el rosco de forma creativa e innovadora utilizando recursos TIC y con ayuda.	No resuelve el rosco de forma creativa e innovadora utilizando recursos TIC.
Curriculares	Conoce los rasgos de la organización política, económica y social de la civilización romana.	Conoce la mayoría de los rasgos de la organización política, económica y social de la civilización romana.	Conoce los rasgos de la organización política, económica y social de la civilización romana con ayuda.	No conoce los rasgos de la organización política, económica y social de la civilización romana.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).



Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Lengua y literatura

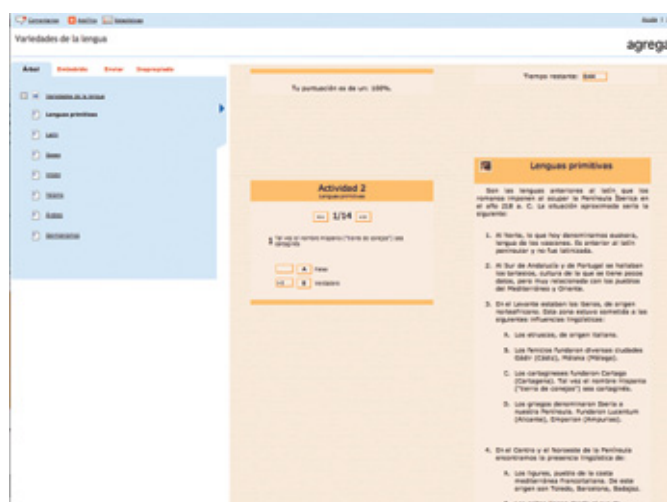
LAS VARIETADES DE LA LENGUA EN EJERCICIOS INTERACTIVOS

Las distintas variedades de la lengua, así como los distintos tipos de vocabulario, sus orígenes, pronunciación e historia de la lengua se pueden trabajar de forma interactiva a través de este ODE de **Agrega**. Es especialmente útil para consolidar y reforzar los contenidos una vez trabajados.

Consultar el ODE: <http://bit.ly/VC4UNV>

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos



Tipo de actividad	Breve descripción
Activar conocimientos previos	El alumnado piensa sobre lo que ya conoce sobre el tema antes de leer.
Tomar apuntes/notas	El alumnado toma nota de las ideas principales durante la lectura.
Responder cuestionarios o resolver ejercicios	El alumnado completa un cuestionario o ejercicio sobre el relato leído que permita dar cuenta de la comprensión o los conocimientos construidos.
Reconocer y usar vocabulario adecuado	El alumnado reconoce patrones fonéticos y morfológicos de las palabras, su clasificación, sus posibles funciones, sus relaciones; y comprende y emplea vocablos adecuados a la situación comunicativa, en entornos reales y virtuales.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

Puedes utilizar el ODE Variedades de la lengua de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 4. Conocimiento de la lengua

- Conocimiento y uso reflexivo de las normas ortográficas, apreciando su valor social y la necesidad de ceñirse a la norma lingüística.

Bloque 5. La lengua y los hablantes

- Reconocimiento de los rasgos más característicos de la variedad o variedades lingüísticas de la zona y observación de los fenómenos de contacto e influencia entre lenguas, en zonas bilingües.
- Uso de un registro adecuado en situaciones formales, orales y escritas, con especial atención al ámbito académico.
- Reconocimiento del papel que desempeña la situación comunicativa en los usos lingüísticos.

Objetivos curriculares:

- Aplicar con cierta autonomía los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para comprender textos orales y escritos y para escribir y hablar con adecuación, coherencia, cohesión y corrección.
- Comprender discursos orales y escritos en los diversos contextos de la actividad social y cultural.

Competencias TIC en el alumnado:

Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.

- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual.
- Evaluar la adecuación y pertinencia de la información que se obtiene en función de los objetivos de la búsqueda de forma autónoma.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- Se propone trabajar los contenidos de forma teórica previamente a la visualización de los ejercicios. Éstos pueden ser elaborados previamente con una búsqueda online por parte de los alumnos organizados en grupos. Cada grupo deberá buscar información básica de cada subapartado: latín, árabe, germanismos, seseo, voseo yeísmo, etc. Sobre cada tema se trabajará a partir del propio conocimiento de la lengua (conocimientos previos).
- Las actividades se pueden trabajar en parejas, de manera que en cada caso se vayan anotando las respuestas y las dudas que puedan surgir. Posteriormente, se pondrán en común los resultados y las dudas surgidas en cada pareja.
- Para complementar el material interactivo se puede pedir a los alumnos que busquen en la red o elaboren ellos mismos un ejemplo de cada subtema trabajado (lenguas primitivas, latín, seseo, germanismos...).

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Conectar conocimientos previos con nuevas informaciones.
- Resolver actividades online.
- Trabajo y toma de decisiones en pequeños grupos.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz

Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Variedades de la lengua*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa un ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al material disponible en Internet y lo usa adecuadamente.	Accede al material disponible en Internet.	Accede al material disponible en Internet con ayuda del docente.	No logra acceder al material disponible en Internet.
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Curricular	Identifica todos los conceptos presentes en el material.	Identifica algunos conceptos presentes en el material.	Con ayuda del docente identifica algunos conceptos presentes en el material.	No logra identificar conceptos presentes en el material.
Curricular	Sugiere una variedad de ejemplos entre los elementos presentes en el material.	Sugiere ejemplos entre los elementos presentes en el material, aunque no todos ajustados al contenido.	Con ayuda del docente puede sugerir un ejemplo del material.	No es capaz de aportar o elaborar ejemplo.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).



Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Lenguas Extranjeras

LEARN ENGLISH IN A FUNNY WAY

Learn English in a Funny way es un blog de Recursos Interactivos para la enseñanza en inglés dirigido a estudiantes de segundo ciclo de E.S.O. y Bachillerato.

Además, se incluye una revista con temas de interés donde se aprovecha para trabajar y utilizar vocabulario o estructuras gramaticales que se aprenden.

Este blog es el ganador del **2º premio** del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa** de la categoría III (15-17 años), modalidad B (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar tareas de ejercitación y práctica a partir de recursos interactivos digitales).



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Escuchar una conversación	Los estudiantes escuchan una conversación en la segunda lengua, en vivo o grabada.
Participar en una actividad escrita de preguntas y respuestas	Los estudiantes formulan preguntas y dan respuestas sobre diferentes temas (por ejemplo, rutinas diarias, características personales, cultura meta, lo que les gusta y lo que no les gusta).
Escribir entradas en un diario	Los estudiantes escriben entradas en un diario utilizando estructuras gramaticales y vocabulario específicos (por ejemplo, diario personal, blog, diarios de diálogo).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lenguas extranjeras](#)]

Planificación

Puedes utilizar el Blog **Learn English in a Funny way** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar.

- Comprensión general y de los datos más relevantes de programas emitidos por los medios audiovisuales en lenguaje claro y sencillo.

Bloque 3: Conocimiento de la lengua.

Conocimientos lingüísticos.

- Uso de expresiones comunes, frases hechas y léxico sobre temas de interés personal y general, temas cotidianos y temas relacionados con contenidos de otras materias del currículo.

En la Memoria pedagógica se especifica los contenidos curriculares utilizados en el proyecto:

- Simple present tense and present progressive tense, asking for and giving personal information, describe daily routines and talk about actions in progress
- Countable and uncountable nouns, quantifiers, there is/there are and indefinite article, understanding the difference between countable and uncountable nouns to talk about food.
- Modal verb CAN, comparatives and superlatives, expressing ability, possibility and permission in present, comparing places and outdoor activities.
- Simple past tense: verb TO BE, irregular and regular verbs. talk about past events, asking and answering questions about past events.

Objetivos curriculares:

- Leer y comprender textos diversos de un nivel adecuado a las capacidades e intereses del alumnado con el fin de extraer información general y específica, y utilizar la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento personal.
- Utilizar con corrección los componentes fonéticos, léxicos, estructurales y funcionales básicos de la lengua extranjera en contextos reales de comunicación.
- Utilizar estrategias de aprendizaje y todos los medios a su alcance, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener, seleccionar y presentar información oralmente y por escrito.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos donde piense creativamente, descubra e innova.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- Antes de iniciar los ejercicios el docente lleva a cabo una explicación del contenido curricular, de manera que el alumnado ya tenga unas bases y estimule el aprendizaje autónomo de manera dinámica.

- En la memoria pedagógica del proyecto se indica la estructura de clase que sigue el docente:
 - Warm up: tiene como propósito evaluar los conocimientos previos de los alumnos para que se den cuenta que tiene un montón de ideas para contribuir a la clase.
 - Presentación: En esta etapa se pretende que los estudiantes estén familiarizados con el vocabulario o los aspectos gramaticales en cada una de la lección. Esta presentación introduce el contexto donde los estudiantes usaran el lenguaje para desarrollar más actividades de la lección estudiada.
 - Práctica. Cada unidad tiene muchos momentos de práctica, su principal objetivo es que los estudiantes tengan muchas oportunidades para estar expuesto a la entrada de lenguaje través de la audición y la lectura y usar lo aprendido en actividades orales.
 - Aplicación. Aquí los estudiantes tratan de usar el nuevo lenguaje en diferentes contextos ya sea oral o escrito.
 - Ideas extras: los estudiantes realizan vídeos o diapositivas, elaboran magazines y/o una serie de actividades donde se utilicen los recursos online para reforzar el aprendizaje.
- Consulta del proyecto en la Memoria Pedagógica:
<https://www.dropbox.com/s/ethitmx1q8hdvk4/ID192.pdf>



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha generado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de

evaluación TIC más destacados y los curriculares. Consulta la rúbrica original en:

<https://www.dropbox.com/s/ethitmx1q8hdvk4/ID192.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Learn english in a funny way*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Realiza los ejercicios interactivos de forma autónoma e intuitiva.	Realiza los ejercicios interactivos con mínima ayuda del profesor o de compañeros.	Completa parcialmente los ejercicios interactivos con ayuda del profesor o de compañeros.	No consigue realizar satisfactoriamente los ejercicios.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y sabe explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica los conceptos relevantes dentro del ejercicio con ayuda y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda.	No consigue identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las Conexiones*	Se realizan muchas asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas Asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos con ayuda,	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el ejercicio interactivo, descubriendo los comandos, secuencias, operaciones básicas y propósitos de dicho entorno. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Accede a los ejercicios interactivos, solicita mínima ayuda para utilizar las opciones del menú. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos; una vez orientado por el docente se desenvuelve correctamente en las opciones del menú. Tiene alguna dificultad para interpretar las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos y de mucha asistencia para desenvolverse en las opciones del menú. No logra interpretar las consignas de forma autónoma.
Competencias TIC	Resuelve correctamente el ejercicio de forma creativa e innovadora utilizando recursos TIC.	Resuelve el ejercicio utilizando recursos TIC.	Resuelve el ejercicio utilizando recursos TIC con ayuda del docente.	No consigue resolver el ejercicio utilizando recursos TIC.
Curricular	Reconoce y usa de forma reflexiva y correcta los elementos gramaticales y léxicos del idioma de forma autónoma.	Reconoce y usa de forma reflexiva la mayoría de palabras y estructuras gramaticales del idioma de manera autónoma.	Reconoce y usa de forma reflexiva bastantes palabras y estructuras gramaticales del idioma con ayuda del profesor.	No reconoce ni usa los elementos gramaticales o léxicos que se le presentan.
Curricular	Comprende el significado de las estructuras gramaticales y léxicas en contexto que lee y responde correctamente a las preguntas planteadas.	Comprender el significado de la mayoría de estructuras gramaticales y léxicas en contexto y responde correctamente a gran parte de las preguntas.	Comprender el significado de las estructuras y palabras sencillas que aparecen en los ejercicios y responde correctamente a las preguntas que incluyan estas estructuras.	No comprende el significado de las estructuras gramaticales y léxicas propuestas.
Curricular	Comprende el significado de las estructuras gramaticales y léxicas en contexto que lee y responde correctamente a las preguntas planteadas.	Comprende el significado de la mayoría de estructuras gramaticales y léxicas en contexto y responde correctamente a gran parte de las preguntas.	Comprende el significado de las estructuras y palabras sencillas que aparecen en los ejercicios y responde correctamente a las preguntas que incluyan estas estructuras.	No comprende el significado de las estructuras gramaticales y léxicas propuestas.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

A DOOR TO ENGLISH: BLOG DE RECURSOS INTERACTIVOS

A Door To English es un blog de Recursos Interactivos para estudiantes y profesorado de primer ciclo de E.S.O., en concreto para 1r y 2º curso.

El material incluido en el blog tiene por objetivo que el alumnado asimile, refuerce y repase la materia con una metodología que motive el aprendizaje del idioma de forma entretenida y atractiva.

Las actividades han sido creadas con herramientas gratuitas como *Classtools* (creación de videojuegos con 80 preguntas), *Quizlet* (vocabulario), *Voki* (avatares parlantes), *Educaplay* (juegos de lógica, relación...) *Super Teacher-Tools* (actividades con juegos grupales), *Review Game Zone* (juegos con preguntas de opción múltiple), *What 2 Learn* (creación de juegos del ahorcado), *Study Stack* (creación de flashcards y actividades para establecer relación entre conceptos), *Quizegg* (cuestionarios) o *Proprofs*.



Es el **3r premio** en la categoría II (9-14 años) del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012**, modalidad B (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar tareas de ejercitación y práctica a partir de recursos interactivos digitales).

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Escuchar una conversación	Los estudiantes escuchan una conversación en la segunda lengua, en vivo o grabada.
Participar en una actividad escrita de preguntas y respuestas	Los estudiantes formulan preguntas y dan respuestas sobre diferentes temas (por ejemplo, rutinas diarias, características personales, cultura meta, lo que les gusta y lo que no les gusta).
Escribir entradas en un diario	Los estudiantes escriben entradas en un diario utilizando estructuras gramaticales y vocabulario específicos (por ejemplo, diario personal, blog, diarios de diálogo).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lenguas extranjeras](#)]

Planificación

Puedes utilizar el Blog **A Door To English** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar

- Escucha y comprensión de mensajes orales breves relacionados con las actividades.

Bloque 2. Leer y escribir

- Comprensión de instrucciones básicas para la correcta resolución de actividades.
- Iniciativa para leer con cierta autonomía textos adecuados a la edad, intereses y nivel de competencia.
- Reconocimiento de algunas de las características y convenciones del lenguaje escrito y su diferenciación del lenguaje oral.
- Desarrollo de la expresión escrita de forma guiada, completando o modificando frases y párrafos sencillos.
- Uso de las reglas básicas de ortografía y puntuación, y reconocimiento de su importancia en las comunicaciones escritas.

Bloque 3: Conocimiento de la lengua.

- Funciones del lenguaje y gramática.

Bloque 4. Aspectos socio-culturales y consciencia intercultural.

- Reconocimiento y valoración de la lengua extranjera como instrumento de comunicación en el aula, y con personas de otras culturas.

- Conocimiento de algunos rasgos históricos y geográficos de los países donde se habla la lengua extranjera, obteniendo la información por diferentes medios.

Objetivos curriculares:

- Escuchar y comprender información general y específica de textos orales en situaciones comunicativas variadas, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
- Leer y comprender textos diversos de un nivel adecuado a las capacidades e intereses del alumnado con el fin de extraer información general y específica, y utilizar la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento personal.
- Utilizar estrategias de aprendizaje y todos los medios a su alcance, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener, seleccionar y presentar información oralmente y por escrito.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- Antes de iniciar los ejercicios el docente lleva a cabo una explicación del contenido curricular, de manera que el alumnado ya tenga unas bases y estimule el aprendizaje autónomo de manera dinámica.
- Estas actividades pueden realizarse de manera individual o bien con el grupo, proyectándose con la PDI o proyector.
- El docente debe ser un agente activo que anime en el proceso de aprendizaje, animando en los aciertos e invitando a mejorar en los errores, generando así un buen clima.

Más información del proyecto en la Memoria Pedagógica:
<https://www.dropbox.com/s/lmeibyoucbcv1oa/ID1374.pdf>



Evaluación

Instancias de evaluación:

Coevaluación.

- Visitas al blog.

Criterios de evaluación:

Se ha generado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de

evaluación TIC más destacados y los curriculares. Consulta la rúbrica original en:

<https://www.dropbox.com/s/lmeibyoucbv1oa/ID1374.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *A Door To English. Ejercicios Interactivos para primer ciclo de E.S.O.*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Realiza los ejercicios interactivos de forma autónoma e intuitiva.	Realiza los ejercicios interactivos con mínima ayuda del profesor o de compañeros.	Completa parcialmente los ejercicios interactivos con ayuda del profesor o de compañeros.	No consigue realizar satisfactoriamente los ejercicios.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y sabe explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica los conceptos relevantes dentro del ejercicio con ayuda y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda.	No consigue identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las Conexiones*	Se realizan muchas asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas Asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos con ayuda.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el ejercicio interactivo, descubriendo los comandos, secuencias, operaciones básicas y propósitos de dicho entorno. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Accede a los ejercicios interactivos, solicita mínima ayuda para utilizar las opciones del menú. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos; una vez orientado por el docente se desenvuelve correctamente en las opciones del menú. Tiene alguna dificultad para interpretar las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos y de mucha asistencia para desenvolverse en las opciones del menú. No logra interpretar las consignas de forma autónoma.
Competencias TIC	Resuelve correctamente el ejercicio de forma creativa e innovadora utilizando recursos TIC.	Resuelve el ejercicio utilizando recursos TIC.	Resuelve el ejercicio utilizando recursos TIC con ayuda del docente.	No consigue resolver el ejercicio utilizando recursos TIC.
Curricular	Reconoce y usa de forma reflexiva y correcta los elementos gramaticales y léxicos del idioma de forma autónoma.	Reconoce y usa de forma reflexiva la mayoría de palabras y estructuras gramaticales del idioma de manera autónoma.	Reconoce y usa de forma reflexiva bastantes palabras y estructuras gramaticales del idioma con ayuda del profesor.	No reconoce ni usa los elementos gramaticales o léxicos que se le presentan.
Curricular	Comprende el significado de las estructuras gramaticales y léxicas en contexto que lee y responde correctamente a las preguntas planteadas.	Comprender el significado de la mayoría de estructuras gramaticales y léxicas en contexto y responde correctamente a gran parte de las preguntas.	Comprender el significado de las estructuras y palabras sencillas que aparecen en los ejercicios y responde correctamente a las preguntas que incluyan estas estructuras.	No comprende el significado de las estructuras gramaticales y léxicas propuestas.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Curricular	Comprende la pronunciación del vocabulario del nivel y audiciones cortas y sencillas.	Comprende la pronunciación del vocabulario del nivel y el mensaje esencial de breves y sencillas audiciones aunque no capte todas las palabras.	Comprende la pronunciación del vocabulario del nivel y el mensaje principal de breves y sencillas audiciones tras escuchar dos o tres veces y/o con ayuda de la transcripción.	No comprende los modelos de pronunciación en lengua inglesa.
Curricular	Desarrolla el sentido crítico, la participación, la confianza en sí mismo, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, tomar decisiones, asumir responsabilidades y aprender de sus errores.	Desarrolla la capacidad de razonar, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, especialmente de sus errores después de repetir el ejercicio dos o tres veces.	Desarrolla la confianza en sí mismo y la iniciativa personal con objeto de aprender a aprender, especialmente de sus errores tras haber repetido el ejercicio muchas veces.	No es capaz de usar estrategias para aprender a aprender y se muestra pasivo a la hora de realizar las actividades.
Curricular	Es consciente de la importancia de la lengua inglesa en lo que se refiere a aprender a usar las TIC y sacar el máximo partido de las herramientas de Internet. Por ello, se pone metas y ejercita el aprendizaje autónomo.	Es consciente de la importancia de la lengua inglesa en lo que se refiere a aprender a usar las TIC y sacar el máximo partido de ellas. Se pone metas y ejercita el aprendizaje con ayuda del profesor o de compañeros.	Relaciona el conocimiento de la lengua inglesa con la capacidad para desenvolverse en Internet y con las nuevas tecnologías y aprende vocabulario básico: log in, sign up, password, share, save, upload, etc.	No identifica la importancia de la lengua inglesa para sacar el máximo partido a las tecnologías de la información y la comunicación.

*Eje referido a la “Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital” (Starkey, 2011).

INGLÉS EN PRIMARIA

Inglés en Primaria es un material elaborado en Flash por la Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia (España).

Tiene dos bloques diferenciados: El extraterrestre (orientado a Primer ciclo de Primaria) y El Mundo de la Magia (Segundo ciclo de Primaria).

Además, el material muestra los perfiles “profesorado”, “alumnado” y “público”, asociando las orientaciones y documentación necesarias para cada uno de ellos.

A modo de guía, se desarrolla El extraterrestre (Primer ciclo de Educación Primaria).



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Escuchar una conversación	Los estudiantes escuchan una conversación en la segunda lengua, en vivo o grabada.
Participar en una actividad escrita de preguntas y respuestas	Los estudiantes formulan preguntas y dan respuestas sobre diferentes temas (por ejemplo, rutinas diarias, características personales, cultura meta, lo que les gusta y lo que no les gusta).
Ver imágenes	Los estudiantes utilizan imágenes para obtener información sobre temas de la asignatura (por ejemplo, pictogramas, fotografías, dibujos).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lenguas extranjeras](#)]

Planificación

Puedes utilizar el sitio **Inglés en Primaria** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar hablar y conversar.

- Escucha y comprensión de mensajes sencillos procedentes de diferentes soportes audiovisuales e informáticos.

Bloque 2. Leer y escribir.

- Lectura de palabras, expresiones y frases sencillas, previamente conocidas a través de interacciones orales reales o simuladas.

Bloque 3. Conocimiento de la lengua.

- Reconocimiento y uso del léxico y expresiones habituales en el ámbito personal y de las relaciones sociales, a partir de los conocimientos adquiridos en las interacciones reales o simuladas en el aula y de los conocimientos y experiencias adquiridos a través de las lenguas que conoce.

Objetivos curriculares:

- Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para la realización de tareas concretas diversas relacionadas con su experiencia.
- Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías,

para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual y multimedia.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos donde piense creativamente, descubra e innova.
- Explorar temas del entorno cercano y abordar problemas sencillos utilizando herramientas y recursos tecnológicos apropiados.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

El alumnado puede acceder al recurso de manera individual o en parejas, previas orientaciones básicas del docente sobre el uso del interactivo. También se puede trabajar de manera grupal a través de la PDI.

Acceder al recurso en:

<http://www.educarm.es/cnice/ingles/portada.html>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación

Criterios de evaluación:

Se ha generado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Inglés en Primaria*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa el ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Realiza correctamente operaciones básicas con contenidos multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia con ayuda.	No realiza operaciones básicas con contenidos multimedia.
Competencias TIC	Es capaz de localizar la información relevante en el ejercicio.	Localiza cierta información relevante en el ejercicio de manera autónoma.	Localiza información relevante en el ejercicio con ayuda del profesor.	No logra localizar información relevante en el ejercicio.
Competencias TIC	Respeto los pasos indicados para llevar adelante un proyecto utilizando recursos tecnológicos.	Respeto la mayoría de pasos indicados para llevar adelante un proyecto utilizando recursos tecnológicos.	Respeto la mayoría de pasos indicados para llevar adelante un proyecto utilizando recursos tecnológicos con ayuda.	No respeta los pasos indicados para llevar adelante un proyecto utilizando recursos tecnológicos.
Curriculares	Lee e identifica palabras y frases sencillas presentadas previamente de forma oral, sobre temas familiares y de interés.	Lee e identifica la mayoría de palabras y frases sencillas presentadas previamente de forma oral, sobre temas familiares y de interés.	Lee e identifica, con ayuda, bastantes palabras y frases sencillas presentadas previamente de forma oral, sobre temas familiares y de interés.	Lee y no identifica palabras y frases sencillas presentadas previamente de forma oral, sobre temas familiares y de interés.
Curriculares	Usa correctamente las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender.	Usa las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender.	Usa, con ayuda, las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender.	No usa las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender.

*Eje referido a la “Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital” (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Matemáticas

RESOLVER PROBLEMAS COTIDIANOS JUGANDO CON LAS MATEMÁTICAS

Los ejercicios interactivos ofrecen la posibilidad de que cada alumno asuma un rol activo y realice un recorrido acorde a sus posibilidades. *ProblemaTICas* es un recurso en línea basado en FLASH que presenta una serie de metamodelos TIC que permite a los alumnos ejercitar y razonar para resolver problemas matemáticos priorizando el lenguaje verbal sobre el escrito.



TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Hacer cálculos	El alumnado emplea estrategias basadas en computadora usando procesamiento numérico o simbólico.
Resolver un enigma	El alumnado implementa una estrategia o técnica matemática dentro del contexto de resolución de un enigma atractivo, que puede ser facilitado o planteado a través de tecnología.
Interpretar una representación	El alumnado explica las relaciones aparentes de una representación matemática (tabla, fórmula, diagrama, cuadro, gráfico, ilustración, modelo, animación, etc.).
Estimar	El alumnado intenta realizar estimaciones, aproximaciones de valores matemáticos, examinando relaciones y usando tecnologías de apoyo.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Matemáticas](#)]

Planificación

Puedes utilizar el ODE **ProblemaTICas** - Primaria de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Números y operaciones.

- Utilización en situaciones familiares de la suma para unir o añadir; de la resta para separar o quitar; y de la multiplicación para calcular número de veces.
- Resolución de problemas que impliquen la realización de cálculos, explicando oralmente el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.

Objetivos curriculares:

- Reconocer situaciones de su medio habitual para cuya comprensión o tratamiento se requieran operaciones elementales de cálculo, formularlas mediante formas sencillas de expresión matemática o resolverlas utilizando los algoritmos correspondientes, valorar el sentido de los resultados y explicar oralmente y por escrito los procesos seguidos.
- Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y reconocer el valor de actitudes como la exploración de distintas alternativas, la conveniencia de la precisión o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información numérica.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- Antes de presentar la actividad al alumnado es conveniente recorrer las diferentes actividades propuestas y seleccionar en qué área vas a trabajar con el alumnado. Encontrarás propuestas para resolver problemas matemáticos sobre aritmética, lógica, geometría, tanteo sistemático. Es importante identificar el nivel de dificultad adecuado para cada grupo o alumno en caso de proponer la realización de la actividad de forma individual. Recomendamos especialmente la lectura de la [Guía didáctica](#) incluida en el aplicativo y las guías para el alumnado presentes en el recurso: [Primera parte](#) y [segunda parte](#).
- Se sugiere usar la PDI para resolver algunos problemas con toda la clase y realizar una puesta en común o lluvia de ideas sobre las posibles estrategias a emplear.
- Al finalizar la actividad, se sugiere invitar al alumnado a identificar los conceptos matemáticos empleados en la resolución de las diferentes problemáticas planteadas.

A continuación, presenta la segunda parte del vídeo y aprovecha la ocasión para aclarar las dudas sobre las reglas de divisibilidad que se presenten en el grupo clase. Para reforzar el concepto o la explicación, se pueden presentar (de manera reducida) las reglas de divisibilidad en imágenes o cuadros de texto de los números: 2,3,5,6,9 y 10.

Presenta varios números y anima al grupo para que a través de un debate decidan cuáles son los divisores. Invítalos a razonar utilizando las reglas de divisibilidad dadas.

Evaluación

Instancias de evaluación:

Resolución en común de los problemas planteados.

- Descripción de las estrategias utilizadas y las herramientas matemáticas implicadas.

Criterios de evaluación:

Puedes descargar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz

Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Resolver problemas cotidianos jugando con las matemáticas.*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa un ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesorado o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesorado.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Acceso a información / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlo.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesorado.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.
Uso TIC: Procesamiento de la información Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesorado.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el ejercicio interactivo, descubriendo sus comandos, secuencias y operaciones básicas. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Accede a los ejercicios interactivos, solicita mínima ayuda para utilizar las opciones del menú. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos, una vez orientado por el docente se desenvuelve correctamente en las opciones del menú. Tiene alguna dificultad para interpretar las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos y de mucha asistencia para desenvolverse en las opciones del menú. No logra interpretar las consignas de forma autónoma.
TIC	Realiza operaciones básicas de suma y resta con datos numéricos de forma autónoma.	Realiza operaciones básicas de suma y resta con datos numéricos solicitando mínima ayuda del profesorado o de sus compañeros.	Con ayuda del profesorado realiza operaciones básicas de suma y resta con datos numéricos.	No realiza operaciones básicas de suma y resta con datos numéricos.
Curriculares	Resuelve de manera autónoma problemas sencillos relacionados con objetos, hechos y situaciones de la vida cotidiana, seleccionando las operaciones de suma y resta en las que intervengan números naturales.	Resuelve, con mínima ayuda del profesorado, problemas sencillos relacionados con objetos, hechos y situaciones de la vida cotidiana, seleccionando las operaciones de suma y resta en las que intervengan números naturales.	Resuelve, con ayuda del profesorado, problemas sencillos relacionados con objetos, hechos y situaciones de la vida cotidiana, seleccionando las operaciones de suma y resta en las que intervengan números naturales.	No resuelve problemas sencillos relacionados con objetos, hechos y situaciones de la vida cotidiana, seleccionando las operaciones de suma y resta en las que intervengan números naturales.

*Eje referido a la “Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital” (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Música

MÚSICA

Música es un ejercicio interactivo dirigido al primer ciclo de Educación Primaria y elaborado por la Junta de Castilla y León (España).

El entorno se divide en tres accesos fundamentales: Karaoke para cantar, el piano para tocar e improvisar y la orquesta, donde se empiezan a distinguir los diferentes instrumentos que la conforman.

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos



Tipo de actividad	Breve descripción
Improvisar libremente	La improvisación libre es música improvisada sin reglas previas. Los estudiantes de cualquier nivel de conocimiento y habilidad pueden participar en la improvisación libre, con un nivel de sofisticación creciente con la experiencia. La tecnología puede aportar las fuentes de sonido y/o un acompañamiento de fondo.
Cantar con un compás constante	Los estudiantes cantan una canción, manteniendo un ritmo constante. La tecnología puede brindar el acompañamiento o ayudar a que el pulso sea audible.
Tocar de manera individual	Usar tecnología para brindar un acompañamiento para tocar en forma individual y/o para aprender y practicar una pieza musical.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Música](#)]

Planificación

La participación con tus alumnos/as en un ejercicio interactivo como **Música** te permitirá trabajar los siguientes aspectos.

Contenidos curriculares:

Bloque 3. Escucha

Las voces y los instrumentos:

- Reconocimiento visual y auditivo y denominación de algunos instrumentos musicales del aula y de la música escuchada e interpretada en el entorno del alumnado.

Elementos de la música: tempo, dinámica, carácter:

- Distinción y representación corporal o gráfica de algunos elementos de la música escuchada.

Objetivos curriculares:

- Explorar y conocer materiales e instrumentos diversos y adquirir códigos y técnicas específicas de los diferentes lenguajes artísticos para utilizarlos con fines expresivos y comunicativos.
- Desarrollar una relación de auto-confianza con la producción artística personal, respetando las creaciones propias y las de los otros y sabiendo recibir y expresar críticas y opiniones.

Competencias TIC del alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información con ayuda.

- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (textos, presentaciones, imágenes) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

Antes de iniciar las lecciones correspondientes puede ser de utilidad para introducir a los alumnos en el tema mediante una clase expositiva empleando el material como si fuera una presentación.

También es interesante presentar la actividad al alumnado, recorrer las diferentes actividades propuestas y seleccionar qué se va trabajar con el alumnado.

Las actividades se pueden trabajar de manera individual o en parejas.

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Evaluación de conocimientos previos.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Música*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa el ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.
Competencias TIC	Utiliza adecuadamente con ayuda del profesorado Música, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Utiliza con ayuda del profesorado Música, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Utiliza con mucha dificultad y con ayuda del profesorado Música, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	No es capaz de usar Música, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Comprende e interpreta correctamente la información que obtiene de Internet con ayuda del profesor.	Comprende e interpreta la mayoría de información que obtiene de Internet con ayuda del profesor.	Comprende e interpreta con mucha dificultad la mayoría de información que obtiene de Internet con ayuda del profesor.	No comprende la información que obtiene de Internet con ayuda del profesor.
Competencias TIC	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal con ayuda.	No crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.
Curriculares	Utiliza correctamente aplicaciones informáticas sencillas para la realización de actividades musicales.	Utiliza aplicaciones informáticas sencillas para la realización de actividades musicales.	Utiliza, con ayuda, aplicaciones informáticas sencillas para la realización de actividades musicales.	Usa con mucha dificultad aplicaciones informáticas sencillas y no logra realizar actividades musicales.
Curriculares	Identifica y expresa correctamente, a través de diferentes lenguajes, algunos de los elementos de una obra musical.	Identifica y expresa algunos de los elementos de una obra musical.	Identifica y expresa, con ayuda, algunos de los elementos de una obra musical.	No logra identificar algunos de los elementos de una obra musical.

*Eje referido a la “Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital” (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje para la alfabetización en preescolar y primaria

LA FLOR DE LAS LETRAS

El proyecto *La flor de las letras* es un juego elaborado con el programa Neobook, destinado a niños de Educación Infantil y Educación Especial, para el aprendizaje de las letras con 5 juegos por letra, en el que se interactúa con todas las páginas del juego y se aprenden palabras de cada una de las letras del abecedario. El juego se puede descargar en el siguiente enlace:

<http://dl.dropbox.com/u/4538426/las%20letras.exe>

Es el 1º premio en la categoría I (de 3 a 8 años) del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012, modalidad B (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar tareas de ejercitación y práctica a partir de recursos interactivos digitales).

A continuación se desarrolla una ficha orientativa del producto, la memoria completa se puede consultar en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/s/3m61ua1sjnmbtco/ID122.pdf>



TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Conocimiento de vocabulario	Los estudiantes incrementan su conocimiento léxico construyendo vocabulario visual y comprendiendo patrones fonéticos y morfológicos.
Uso de vocabulario	Los estudiantes estudian cómo combinar palabras para formar oraciones.
Causa y efecto	Los estudiantes identifican cómo una acción o evento producirá otro como respuesta.
Selección de palabras	Los estudiantes eligen las palabras adecuadamente para comunicar el significado con claridad.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares para la alfabetización en preescolar y primaria](#)]

Planificación¹

Puedes utilizar las actividades de **La flor de las letras** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Lenguaje verbal

- Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, periféricos, cámara o reproductores de sonido e imagen, como facilitadores de la comunicación.
- Exploración del teclado y el ratón del ordenador y experimentación de su uso para realizar actividades apropiadas como escribir su nombre, rellenar calendarios, agendas, mensajes, carteles, dibujar, transformar imágenes o jugar.

Objetivos curriculares:

- Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales, o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.
- Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos, valorando su potencial como favorecedores de comunicación, de expresión y como fuente de información y diversificación de aprendizajes.

Competencias TIC en el alumnado:

- Manejar recursos básicos de hardware.
- Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

En la Memoria Pedagógica se dan unas indicaciones básicas para la navegación en el ejercicio y orientaciones atendiendo a la diversidad del alumnado.

Se puede jugar en pequeños grupos o de manera individual, sin necesidad que el adulto esté atento constantemente al alumnado.

En definitiva, se usa una metodología donde el docente anima al alumnado y lo motiva, favoreciendo el aprendizaje de la lectura y la escritura y perfeccionando, a medida que avanza, la competencia lecto-escritora.

Para más información sobre el ejercicio consultar la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/3m61ua1sjnmbtco/ID122.pdf>

¹ Se ha orientado la propuesta al currículo de segundo ciclo Educación Infantil del Ministerio de Educación y Ciencia de España. Para consultar información más completa del proyecto visitar la [Memoria Pedagógica](#).

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Observación sistemática y resolución de actividades (autoevaluación).

Criterios de evaluación:

El docente ha elaborado un cuadro de doble entrada en el que destaca no sólo los objetivos propuestos en relación con el contenido del juego, sino también sobre los objetivos de utilización de las herramientas tecnológicas.

A continuación se ha elaborado, a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje

digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/3m61ua1sjnmbtco/ID122.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Ejercicios La flor de las letras.*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa un ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencia TIC	Utiliza correctamente el ejercicio para la creación y producción intelectual.	Utiliza el ejercicio para la creación y producción intelectual.	Utiliza el ejercicio con ayuda del docente para la creación y producción intelectual.	No usa el ejercicio para la creación y producción intelectual.
Competencia TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el ejercicio, descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Accede a los ejercicios, solicita mínima ayuda para utilizar las opciones del menú. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios, una vez orientado por el docente se desenvuelve correctamente en las opciones del menú. Tiene alguna dificultad para interpretar las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios y de mucha asistencia para desenvolverse en las opciones del menú. No logra interpretar las consignas de forma autónoma.
Curricular	Expresarse y comunicarse adecuadamente utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos, tecnológicos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Expresarse y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos, tecnológicos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Expresarse y comunicarse con ayuda del docente, utilizando medios materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos, tecnológicos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Expresarse y comunicarse con dificultad utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos, tecnológicos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.
Curricular	Muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo. Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se proponen en el aula.	Muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo. Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se proponen en el aula.	Muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo. Se interesa y participa con ayuda del docente en las situaciones de lectura y escritura que se proponen en el aula.	No muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo. Se interesa y participa poco en las situaciones de lectura y escritura que se proponen en el aula.

*Eje referido a la “Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital” (Starkey, 2011).

COMPRESIÓN LECTORA CON “HOT POTATOES”

El proyecto *Comprensión lectora con Hot Potatoes*, consta de ocho actividades elaboradas con la herramienta Hot Potatoes para desarrollar habilidades en la comprensión de textos.

Es un proyecto desarrollado en Perú y orientado a alumnado de 7-8 años, ganador del **2º premio** del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa de la categoría I (3-8 años), modalidad B (*trabajos que responden al uso pedagógico de realizar tareas de ejercitación y práctica a partir de recursos interactivos digitales*).

A continuación se desarrolla una ficha orientativa del producto, la memoria completa se puede consultar en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/s/yealol6hgph1ynx/ID1688.pdf>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Técnica cloze	Los estudiantes insertan palabras que han sido omitidas, a medida que leen, para completar y construir el significado del texto
Responder cuestionarios o resolver ejercicios	El alumnado completa un cuestionario o ejercicio sobre el relato leído que permita dar cuenta de la comprensión o los conocimientos construidos.
Organizadores gráficos/tablas	Los estudiantes usan organizadores gráficos y visuales para ilustrar las relaciones entre hechos, términos o ideas.
Ortografía	Los estudiantes emplean ortografía correcta al escribir.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares para la alfabetización en preescolar y primaria](#)]

Planificación¹

Puedes utilizar las actividades de **Comprensión lectora con Hot Potatoes** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 2. Leer y escribir

- Integración de conocimientos e informaciones procedentes de diferentes soportes para aprender y contrastar información (identificación, clasificación, comparación, interpretación).
- Uso de documentos audiovisuales para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes (identificación, clasificación, comparación).

Objetivos curriculares:

- Comprender textos literarios de géneros diversos adecuados en cuanto a temática y complejidad e iniciarse en los conocimientos de las convenciones específicas del lenguaje literario.
- Utilizar la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento personal, y aproximarse a obras relevantes de la tradición literaria para desarrollar hábitos de lectura.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales con mínima ayuda.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.

- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable con la guía del profesorado.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- El alumnado realiza las actividades según las posibilidades del aula. En este caso en concreto los alumnos se han distribuido en parejas o en grupos de tres delante del ordenador.
- El docente orienta sobre los pasos a seguir para navegar y desarrollar todas las actividades.
- El alumnado deberá tener claro qué se espera que aprendan a partir de los ejercicios interactivos y el docente apoyará al alumnado tanto en sus aciertos como en sus errores.

Para más información sobre la aplicación en el aula consultar la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/yealol6hgph1ynx/ID1688.pdf>

¹ Se ha adaptado la propuesta al currículo de Educación Primaria del Ministerio de Educación y Ciencia de España. Para consultar información más completa del proyecto visitar la [Memoria Pedagógica](#).

Evaluación

Instancias de evaluación:

Resolver actividades online.

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de

evaluación TIC más destacados y los curriculares. Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/yealol6hgph1ynx/ID1688.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad : *Comprensión lectora con "Hot Potatoes"*.

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa un ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencia TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el ejercicio interactivo, descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Accede a los ejercicios interactivos, solicita mínima ayuda para utilizar las opciones del menú. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos, una vez orientado por el docente se desenvuelve correctamente en las opciones del menú. Tiene alguna dificultad para interpretar las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos y de mucha asistencia para desenvolverse en las opciones del menú. No logra interpretar las consignas de forma autónoma.
Curricular	Comprender el significado global de todas las lecturas y/o audiciones que realiza y responde a las preguntas correctamente.	Comprender el significado global de la mayoría de las lecturas y/o audiciones que realiza y responde a las preguntas de las mismas correctamente.	Comprender el significado global de algunas lecturas y/o audiciones sencillas que realiza y responde a las preguntas de las mismas con algunos errores.	No comprende el significado global de las lecturas y/o audiciones que realiza y responde a las preguntas por ensayo y error.
Curricular	Los personajes principales son nombrados y claramente descritos (a través de palabras y/o acciones). La audiencia sabe y puede describir cómo se ven los personajes y cómo se comportan.	Los personajes principales son nombrados y descritos (a través de palabras y/o acciones).	La audiencia tiene una buena idea de cómo son. Los personajes principales son nombrados, pero la audiencia sabe muy poco sobre ellos.	Es difícil decir quiénes son los personajes principales.

*Eje referido a la “Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital” (Starkey, 2011).

SEI: SOFTWARE DE EDUCAÇÃO INFANTIL

El proyecto *SEI* es, como sus siglas indican, un software de Educación Infantil con actividades lúdicas que permiten desarrollar habilidades. Está elaborado en portugués por ser un proyecto original de una escuela de Brasil.

Es el ganador del **3er premio** de la categoría I (de 3 a 8 años) del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012, de la Modalidad B (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar tareas de ejercitación y práctica a partir de recursos interactivos digitales).

El juego se puede descargar en el siguiente enlace:
<http://www.orientadores.pmmc.com.br/cae/sei/>

A continuación se desarrolla una ficha orientativa del producto, la memoria completa se puede consultar en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/s/svb74ry0805tugb/ID1638.pdf>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Desarrollar conocimiento alfabético	Los estudiantes nombran las letras del abecedario y reconocen su representación gráfica.
Desarrollar habilidades de decodificación	Los estudiantes aprenden las conexiones entre combinaciones de letras y los sonidos que representan.
Formación de letras/palabras	Los estudiantes escriben letras minúsculas y mayúsculas; los estudiantes escriben palabras (por ejemplo, raíz, prefijo, sufijo).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares para la alfabetización en preescolar y primaria](#)]

Planificación¹

Puedes utilizar las actividades de **SEI** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Lenguaje verbal

- Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, periféricos, cámara o reproductores de sonido e imagen, como facilitadores de la comunicación.
- Exploración del teclado y el ratón del ordenador y experimentación de su uso para realizar actividades apropiadas como escribir su nombre, rellenar calendarios, agendas, mensajes, carteles, dibujar, transformar imágenes o jugar.

Objetivos curriculares:

- Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales, o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.
- Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos, valorando su potencial como favorecedores de comunicación, de expresión y como fuente de información y diversificación de aprendizajes.

Competencias TIC en el alumnado:

- Manejar recursos básicos de hardware.
- Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- El juego se puede usar individualmente o bien en pequeños grupos.
- El docente da especial importancia a la asociación de contenido con los lugares que el alumnado conoce, por la etapa en la que se está trabajando.

Para más información sobre el ejercicio consultar la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/svb74ry0805tugb/ID1638.pdf>

¹ Se ha orientado la propuesta al currículo de segundo ciclo Educación Infantil del Ministerio de Educación y Ciencia de España. Para consultar información más completa del proyecto visitar la [Memoria Pedagógica](#).

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Observación sistemática y resolución de actividades.

Criterios de evaluación:

A continuación se ha elaborado, a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/svb74ry0805tugb/ID1638.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad : *Ejercicios "SEI"* .

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa un ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencia TIC	Utiliza correctamente el ejercicio para la creación y producción intelectual.	Utiliza el ejercicio para la creación y producción intelectual.	Utiliza el ejercicio con ayuda del docente para la creación y producción intelectual.	No usa el ejercicio para la creación y producción intelectual.
Competencia TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el ejercicio, descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Accede a los ejercicios, solicita mínima ayuda para utilizar las opciones del menú. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios, una vez orientado por el docente se desenvuelve correctamente en las opciones del menú. Tiene alguna dificultad para interpretar las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios y de mucha asistencia para desenvolverse en las opciones del menú. No logra interpretar las consignas de forma autónoma.
Curricular	Expresarse y comunicarse adecuadamente utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos, tecnológicos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Expresarse y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos, tecnológicos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Expresarse y comunicarse con ayuda del docente, utilizando medios materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos, tecnológicos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Expresarse y comunicarse con dificultad utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos, tecnológicos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.
Curricular	Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se proponen en el aula.	Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se proponen en el aula.	Se interesa y participa con ayuda del docente en las situaciones de lectura y escritura que se proponen en el aula.	Se interesa y participa poco en las situaciones de lectura y escritura que se proponen en el aula.

*Eje referido a la “Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital” (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales

NUESTRO ECOSISTEMA

La aplicación *Nuestro ecosistema* es un autoejecutable que se puede descargar en este enlace:

<http://massabeica.net/CD.rar>

Es el ganador del **1r premio** de la categoría II (de 9 a 14 años) del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012**, de la Modalidad B (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar tareas de ejercitación y práctica a partir de recursos interactivos digitales).

Este producto está orientado a alumnado de 1r ciclo de secundaria, aunque también es apto para alumnado de tercer ciclo de primaria. A continuación se desarrolla la planificación en base al currículo de 2º curso de la E.S.O.



Para más información consultar la Memoria Pedagógica: <https://www.dropbox.com/s/p4fteoj7tmrcgkm/ID525.pdf>

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer textos	El alumnado extrae información de libros de texto, laboratorios, etc., tanto en electrónicos, formato impreso como digital.
Presenciar una presentación/ demostración	El alumnado obtiene información de docentes, conferencistas invitados y multimedia, cámara de presentación/pares; de forma presencial, a través de un documentos, video demostración video, o de un archivo de audio o multimedia.
Participar en una simulación	Los estudiantes interactúan con simulaciones en vivo o digitales que les permiten explorar contenidos científicos.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Naturales](#)]

Planificación

Puedes utilizar el interactivo **Nuestro ecosistema** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 5. La vida en acción.

Las funciones vitales

- La nutrición: obtención y uso de materia y energía por los seres vivos. Nutrición autótrofa y heterótrofa. La importancia de la fotosíntesis en la vida de la Tierra.

La vida y su medio natural.

- Biosfera, ecosfera y ecosistema. Identificación de los componentes de un ecosistema: biotopo y biocenosis.
- Componentes del medio ambiente físico.
- Influencia de los componentes abióticos en los ecosistemas. Adaptaciones de animales y plantas al medio físico.
- Componente biótico de los ecosistemas. El papel que en ellos desempeñan los organismos productores, consumidores y descomponedores. Ejemplos de cadenas y redes tróficas sencillas.
- Ecosistemas terrestres: los principales biomas. Distribución y características.

Objetivos curriculares:

- Comprender y utilizar las estrategias y los conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales, así como para analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos sus aplicaciones.
- Conocer y valorar las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente, con

atención particular a los problemas a los que se enfrenta hoy la humanidad y la necesidad de búsqueda y aplicación de soluciones, sujetas al principio de precaución, para avanzar hacia un futuro sostenible.

Competencias TIC en el alumnado:

- Comprender y utilizar sistemas, operaciones y conceptos tecnológicos básicos de forma autónoma.
- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información multimedia.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

Se resumen a continuación las orientaciones de la autoría del material:

- La aplicación se puede proyectar con la PDI, trabajar en grupos en el aula de informática o bien de forma individual.
- Al ser un material ejecutable, el alumnado tendrá la posibilidad de utilizarlo también en casa.
- Es recomendable hacer que los estudiantes utilicen las fichas de trabajo para las actividades de visualización de videos y el contenido del tema en general.

Puedes consultar la memoria pedagógica completa en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/s/p4fteoj7tmrcgkm/ID525.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación (cuestionarios).

Criterios de evaluación:

Se ha generado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de

uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Nuestro ecosistema*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Realiza los ejercicios interactivos de forma autónoma e intuitiva.	Realiza los ejercicios interactivos con mínima ayuda del profesor o de compañeros.	Completa parcialmente los ejercicios interactivos con ayuda del profesor o de compañeros.	No consigue realizar satisfactoriamente los ejercicios.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y sabe explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica los conceptos relevantes dentro del ejercicio con ayuda y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda.	No consigue identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las Conexiones*	Se realizan muchas asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas Asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos con ayuda.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Resuelve correctamente problemas sencillos de la aplicación.	Resuelve problemas sencillos de la aplicación.	Resuelve con ayuda problemas sencillos de la aplicación.	No resuelve problemas sencillos de la aplicación.
Competencias TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el ejercicio interactivo, descubriendo los comandos, secuencias, operaciones básicas y propósitos de dicho entorno. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Accede a los ejercicios interactivos, solicita mínima ayuda para utilizar las opciones del menú. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos; una vez orientado por el docente se desenvuelve correctamente en las opciones del menú. Tiene alguna dificultad para interpretar las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos y de mucha asistencia para desenvolverse en las opciones del menú. No logra interpretar las consignas de forma autónoma.
Curricular	Reconoce las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente e intenta buscar soluciones.	Reconoce interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente e intenta buscar soluciones.	Reconoce con ayuda las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente e intenta buscar soluciones.	Le cuesta reconocer las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente.
Curricular	Identifica correctamente conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales y analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos y sus aplicaciones.	Identifica conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales y analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos y sus aplicaciones.	Necesita ayuda para identificar conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales y analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos y sus aplicaciones.	Muestra dificultad para identificar conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales y analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos y sus aplicaciones.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

BLOG DE CIENCIA, TECNOLOGÍA Y AMBIENTE

Este proyecto se desarrolla desde Perú y se orienta al cuarto curso de Educación Secundaria en el área de Ciencia y Tecnología y Ambiente.

Es el ganador del **3r premio** de la categoría III (de 15 a 17 años) del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012**, de la Modalidad B (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar tareas de ejercitación y práctica a partir de recursos interactivos digitales).

En este blog (<http://ctaiepv.blogspot.com.es/>) el docente ordena por sesiones las entradas y publica presentaciones realizadas con herramientas como Prezi, incorporando ejercicios interactivos hechos con Hot Potatoes o Edilim, por ejemplo.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer textos	El alumnado extrae información de libros de texto, laboratorios, etc., tanto en electrónicos, formato impreso como digital.
Presenciar una presentación/ demostración	El alumnado obtiene información de docentes, conferencistas invitados y multimedia, cámara de presentación/pares; de forma presencial, a través de un documentos, video demostración video, o de un archivo de audio o multimedia.
Responder preguntas	El alumnado responde a preguntas del docente, de compañeros/as, escritas o formuladas digitalmente (por ejemplo, que requieren software para la elaboración respuestas cortas, explicaciones o elaboraciones).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Naturales](#)]

Planificación

Puedes utilizar el Blog **Área de Ciencia Tecnología y Ambiente** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Contenidos comunes.

- Utilización de estrategias propias del trabajo científico, como el planteamiento de problemas y discusión de su interés, la formulación y puesta a prueba de hipótesis y la interpretación de los resultados.
- Búsqueda y selección de información de carácter científico, utilizando las tecnologías de la información y comunicación y otras fuentes.
- Interpretación de información de carácter científico y utilización de dicha información para formarse una opinión propia, expresarse con precisión y argumentar sobre problemas relacionados con la naturaleza.
- Utilización correcta del lenguaje propio de las ciencias de la naturaleza en sus aplicaciones a la vida cotidiana.
- Valoración de las aportaciones de las ciencias de la naturaleza para dar respuesta a las necesidades de los seres humanos y mejorar las condiciones de su existencia, así como para apreciar y disfrutar de la diversidad natural y cultural, participando en su conservación, protección y mejora.

Objetivos curriculares:

- Adoptar actitudes críticas fundamentadas en el conocimiento para analizar, individualmente o en grupo, cuestiones científicas y tecnológicas.

- Comprender y utilizar las estrategias y los conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales, así como para analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos y sus aplicaciones.
- Conocer y valorar las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente, con atención particular a los problemas a los que se enfrenta hoy la humanidad y la necesidad de búsqueda y aplicación de soluciones, sujetas al principio de precaución, para avanzar hacia un futuro sostenible.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información multimedia.
- Clasificar y/o analizar temas del mundo real y problemas reales o simulados de forma planificada, utilizando recursos TIC apropiados.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

La autoría del proyecto destaca las siguientes orientaciones metodológicas:

- Guiar los aprendizajes de los estudiantes, los cuales ayudan a organizar la información, relacionar conocimiento o crear nuevos conocimientos a aplicar.

- Ejercitar habilidades, entrenar en las diferentes propuestas de ejercicios por sesiones de aprendizaje.
- Motivar despertar y mantener el interés.
- Evaluar los conocimientos y habilidades que se tienen.
- Proporcionar entornos de expresión y creación en el caso de la utilización de procesadores de textos o los editores gráficos informativos.

Puedes consultar la memoria pedagógica completa en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/s/p9g0merxijasfxt/ID1682.pdf>



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de

evaluación TIC más destacados y los curriculares. Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/p9g0merxijasfxt/ID1682.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Blog Área de Ciencia y Tecnología y Ambiente.*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Realiza los ejercicios interactivos de forma autónoma e intuitiva.	Realiza los ejercicios interactivos con mínima ayuda del profesor o de compañeros.	Completa parcialmente los ejercicios interactivos con ayuda del profesor o de compañeros.	No consigue realizar satisfactoriamente los ejercicios.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y sabe explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica los conceptos relevantes dentro del ejercicio con ayuda y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda.	No consigue identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las Conexiones*	Se realizan muchas asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas Asociaciones de ideas entre los conceptos del ejercicio y otros conocimientos con ayuda.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el ejercicio interactivo, descubriendo los comandos, secuencias, operaciones básicas y propósitos de dicho entorno. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Accede a los ejercicios interactivos, solicita mínima ayuda para utilizar las opciones del menú. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos; una vez orientado por el docente se desenvuelve correctamente en las opciones del menú. Tiene alguna dificultad para interpretar las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos y de mucha asistencia para desenvolverse en las opciones del menú. No logra interpretar las consignas de forma autónoma.
Competencias TIC	Realiza correctamente operaciones básicas con contenidos multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia con ayuda.	No realiza operaciones básicas con contenidos multimedia.
Competencias TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el ejercicio interactivo, descubriendo los comandos, secuencias, operaciones básicas y propósitos de dicho entorno. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Accede a los ejercicios interactivos, solicita mínima ayuda para utilizar las opciones del menú. Interpreta las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos; una vez orientado por el docente se desenvuelve correctamente en las opciones del menú. Tiene alguna dificultad para interpretar las consignas de forma autónoma.	Requiere de ayuda para acceder a los ejercicios interactivos y de mucha asistencia para desenvolverse en las opciones del menú. No logra interpretar las consignas de forma autónoma.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Curricular	Reconoce las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente e intenta buscar soluciones.	Reconoce interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente e intenta buscar soluciones.	Reconoce con ayuda las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente e intenta buscar soluciones.	Le cuesta reconocer las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente.
Curricular	Identifica correctamente conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales y analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos y sus aplicaciones.	Identifica conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales y analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos y sus aplicaciones.	Necesita ayuda para identificar conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales y analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos y sus aplicaciones.	Muestra dificultad para identificar conceptos básicos de las ciencias de la naturaleza para interpretar los fenómenos naturales y analizar y valorar las repercusiones de desarrollos tecnocientíficos y sus aplicaciones.
Curricular	Desarrolla el sentido crítico, la participación, la confianza en sí mismo, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, tomar decisiones, asumir responsabilidades y aprender de sus errores.	Desarrolla la capacidad de razonar, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, especialmente de sus errores después de repetir el ejercicio dos o tres veces.	Desarrolla la confianza en sí mismo y la iniciativa personal con objeto de aprender a aprender, especialmente de sus errores tras haber repetido el ejercicio muchas veces.	No es capaz de usar estrategias para aprender a aprender y se muestra pasivo a la hora de realizar las actividades.

*Eje referido a la “Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital” (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje para Artes Visuales

COLOR IN MOTION

El proyecto *Color in motion* es un interactivo Flash donde, de manera muy dinámica, el alumnado puede aprender a diferenciar los colores o asociar palabras que socialmente los describen.

El proyecto se divide en tres puertas de acceso, una donde se presentan las características de cada color (o estrellas), otra donde se visualizan películas cortas donde se muestra el simbolismo de cada color y, finalmente, una parte más de práctica (El laboratorio) donde el alumnado puede trabajar con lo aprendido.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Ver	Los estudiantes observan/acceden a materiales estáticos, impresos, digitales y animados presentados por docentes, invitados y compañeros; sincrónicos y asincrónicos, imágenes visuales o multimedia.
Practicar	Los estudiantes practican técnicas, métodos y procesos en artes visuales en forma individual o colaborativa.
Experimentar	Los estudiantes manipulan y experimentan con disciplinas, materiales, formas y conceptos.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Artes visuales](#)]

Planificación

Puedes utilizar las actividades de **Color in motion** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

1° E.S.O. Bloque 1. Observación

- La percepción visual.
- Reconocimiento de las finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética de la comunicación visual.
- Valoración de la imagen como medio de expresión.

Objetivos curriculares:

- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- El docente puede usar el recurso como soporte a su clase magistral y para presentar las actividades que hay en la animación.
- Color in motion se puede usar individualmente o bien en pequeños grupos.

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

A continuación se ha elaborado, a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los

criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Color in Motion*.

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Completa un ejercicio interactivo de forma autónoma.	Completa el ejercicio interactivo con mínima ayuda del profesor o un compañero.	Completa parcialmente el ejercicio interactivo con ayuda del profesor.	No logra completar el ejercicio interactivo.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	Identifica y puede explicar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y puede explicarlos.	Identifica algunos de los conceptos relevantes dentro del ejercicio y los explica con ayuda del profesor.	No logra identificar los conceptos relevantes dentro del ejercicio.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencia TIC	Se desenvuelve de manera autónoma en el interactivo descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno.	Se desenvuelve de manera autónoma en el interactivo descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno.	Se desenvuelve con dificultad en el interactivo descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno.	No es capaz de desenvolverse en el interactivo descubriendo sus comandos, secuencias, operaciones básicas y avanzadas y propósitos de dicho entorno.
Competencia TIC	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales, con ayuda, como forma de expresión personal o grupal.	No crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.
Curricular	Realiza correctamente obras plásticas como representación subjetiva de las formas (imaginación, fantasía...).	Realiza obras plásticas como representación subjetiva de las formas (imaginación, fantasía...).	Realiza obras plásticas con ayuda como representación subjetiva de las formas (imaginación, fantasía...).	No realiza obras plásticas como representación subjetiva de las formas (imaginación, fantasía...).
Curricular	Identifica correctamente los elementos constitutivos esenciales de objetos y aspectos de la realidad.	Identifica la mayoría de elementos constitutivos esenciales de objetos y aspectos de la realidad.	Identifica, con ayuda, los elementos constitutivos esenciales de objetos y aspectos de la realidad.	No identifica los elementos constitutivos esenciales de objetos y aspectos de la realidad.

*Eje referido a la “Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital” (Starkey, 2011).

04

Tareas de producción: web 2.0

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales

BLOG VALDESPARTERA ES CULTURA

Valdespartera es cultura es un blog donde el alumnado de segundo ciclo de Educación Infantil de una escuela de Zaragoza (España), muestra su trabajo con códigos QR y realidad aumentada.

En este proyecto se ha creado una ruta cultural por las principales esculturas del entorno más cercano desarrollando un mapa interactivo. En este mapa hay vídeos realizados por el mismo alumnado a los que se accede con códigos QR.

El proyecto Conocemos nuestro barrio a través de Realidad Aumentada y Código QR es el **Premio especial del público** de la última edición del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa**.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en vídeos explicativos

Tipo de actividad	Breve descripción
Observar imágenes	Los estudiantes examinan imágenes tanto estáticas como dinámicas (video, animaciones); en formato impreso o digital.
Realizan una salida de campo	Los estudiantes viajan a sitios físicos o virtuales de forma sincrónica o asincrónica.
Presentar	Los estudiantes comparten lo que han comprendido con otros, en forma oral o multimedia, sincrónica o asincrónicamente.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Sociales](#)]

Planificación

Puedes utilizar la propuesta **Valdespartera es cultura** de acuerdo a la siguiente programación (Conocimiento del entorno, segundo ciclo de Educación Infantil):

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.

- Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos y cuidado de los mismos. Situación de sí mismo y de los objetos en el espacio.
- Posiciones relativas. Identificación de formas planas y tridimensionales en elementos del entorno. Exploración de algunos cuerpos geométricos elementales. Nociones topológicas básicas y realización de desplazamientos orientados.

Bloque 3. Cultura y vida en sociedad.

- Reconocimiento y valoración de algunas señas de identidad cultural propias y del entorno y participación activa e interesada en actividades sociales y culturales. Interés por el conocimiento y valoración de producciones culturales propias presentes en el entorno.

Objetivos curriculares:

- Observar y explorar de forma activa su entorno físico, natural y social, desarrollar el sentido de pertenencia al mismo, mostrando interés por su conocimiento, y desenvolverse en él con cierta seguridad y autonomía.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos donde piense creativamente, descubra e innova.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

En la Memoria Pedagógica (<http://bit.ly/UiTQFL>) se citan los siguientes principios como sustento en el proyecto:

- Interés. Motivación del alumnado.
- Creación de materiales propios.
- Aprendizaje cooperativo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Alfabetización digital y audiovisual.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad.
- Fácil acceso a información de todo tipo (textual y audiovisual) que, sin duda, puede facilitar los aprendizajes.

Acceder a la propuesta de trabajo en:

<http://valdesparteraescultura.blogspot.com.es/>

Evaluación

Instancias de evaluación:

Evaluación de conocimientos previos.

- Coevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Valdespartera es cultura*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
USO TIC: Presentación Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Publica adecuadamente en Internet una información.	Se publica en Internet una información.	Publica en Internet una información con ayuda del docente.	No logra publicar su trabajo en Internet.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Curricular	Muestra curiosidad y mucho interés por el descubrimiento del entorno, y, progresivamente: identifica, discrimina objetos y elementos del entorno inmediato y actúa sobre ellos.	Muestra curiosidad e interés por el descubrimiento del entorno, y, progresivamente: identifica, discrimina objetos y elementos del entorno inmediato y actúa sobre ellos.	Muestra poca curiosidad e interés por el descubrimiento del entorno, y, progresivamente: identifica, discrimina objetos y elementos del entorno inmediato y actúa sobre ellos.	No muestra curiosidad e interés por el descubrimiento del entorno, y, progresivamente: identifica, discrimina objetos y elementos del entorno inmediato y actúa sobre ellos.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Curricular	Conoce y muestra mucho interés por manifestaciones culturales del entorno cercano como los monumentos.	Conoce y muestra interés por manifestaciones culturales del entorno cercano como los monumentos.	Conoce con ayuda y muestra interés por manifestaciones culturales del entorno cercano como los monumentos.	Desconoce y muestra poco interés por manifestaciones culturales del entorno cercano como los monumentos.
TIC	Utiliza con ayuda del profesorado programas de realidad aumentada, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Utiliza con ayuda del profesorado programas de realidad aumentada, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Utiliza con mayor ayuda del profesorado programas de realidad aumentada, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Utiliza con mucha dificultad, y con ayuda del profesorado, programas de realidad aumentada, sus comandos, secuencias y operaciones básicas.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas, podcast de forma autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas, podcast con ayuda del profesor.	En algunos casos interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas, podcast con ayuda del profesor.	No logra realizar publicaciones de podcast.
TIC	Crea productos originales y creativos como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal, con ayuda del profesor.	Las producciones no son originales.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

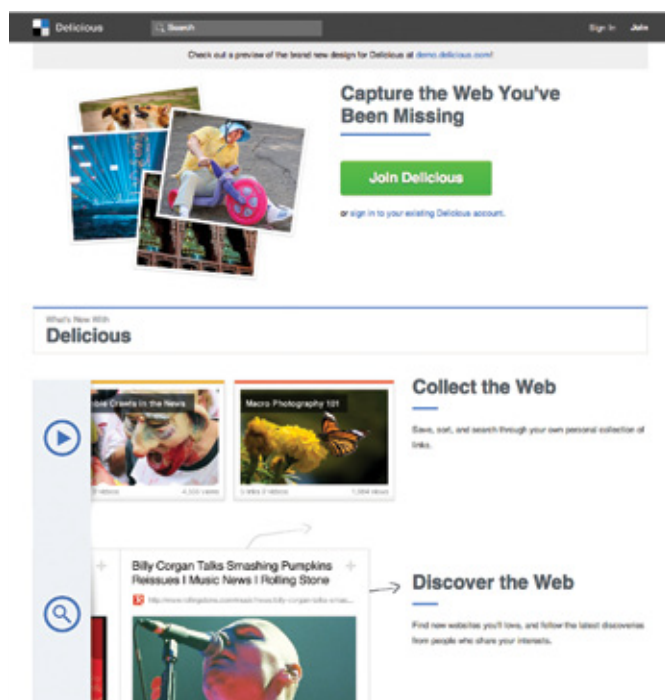
LOS INDIGNADOS Y MARCADORES SOCIALES CON "DELICIOUS"

Uno de los fenómenos más palpables de la globalización es el tratamiento instantáneo que recibe una noticia local alrededor del mundo. Os proponemos conocer el movimiento de los indignados y sus repercusiones desde diferentes perspectivas y a través de noticias publicadas en diferentes periódicos y medios del mundo.

Organizados en grupo, se propone utilizar la herramienta *Delicious* para etiquetar y compartir las diferentes noticias e informaciones y analizarlas posteriormente con todo el grupo clase.

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en marcadores sociales



Tipo de actividad	Breve descripción
Leer un texto	El alumnado extrae información de libros de texto, documentos históricos, censos, etc. tanto impresos como en formatos digitales.
Grupo de discusión	En pequeños o grandes grupos, el alumnado participa en diálogos sincrónicos o asincrónicos con sus compañeros.
Investigación	El alumnado reúne, analiza y sintetiza información utilizando fuentes digitales e impresas.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Sociales](#)]

Planificación

Puedes utilizar **Indignados 15-M** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Contenidos comunes.

- Comunicación oral o escrita de la información obtenida, utilizando una expresión correcta y un vocabulario adecuado.
- Realización de debates, análisis de casos o resolución de problemas sobre alguna cuestión de actualidad, sirviéndose, entre otras, de las fuentes de información que proporcionan los medios de comunicación, valorando críticamente informaciones distintas sobre un mismo hecho, fundamentando las opiniones, argumentando las propuestas, respetando las de los demás y utilizando el vocabulario geográfico adecuado.
- Realización de trabajos de síntesis o de indagación, utilizando información de fuentes variadas y presentación correcta de los mismos, combinando diferentes formas de expresión, incluidas las posibilidades que proporcionan las tecnologías de la información y la comunicación.
- Identificación y rechazo de las situaciones de desigualdad, injusticia y discriminación que afectan a personas y colectivos en el mundo actual.

Objetivos curriculares:

- Identificar los procesos y mecanismos que rigen los hechos sociales y las interrelaciones entre hechos políticos, económicos y culturales y utilizar este conoci-

miento para comprender la pluralidad de causas que explican la evolución de las sociedades actuales, el papel que hombres y mujeres desempeñan en ellas y sus problemas más relevantes.

- Valorar la diversidad cultural manifestando actitudes de respeto y tolerancia hacia otras culturas y hacia opiniones que no coinciden con las propias, sin renunciar por ello a un juicio sobre ellas.
- Realizar tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas humanos y sociales.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Buscar información en Internet de forma planificada y utilizando una estrategia propia.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma rigurosa.
- Utilizar recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- El primer paso es registrarse en delicious, accediendo a <http://www.delicious.com>.
- Una vez registrados deberemos crear un nuevo “Stack” (colección de enlaces relacionados con la temática que queremos abordar, colección de enlaces) e incluir una descripción. En este caso crearemos el Stack “Movimiento indignados” y podemos incluirlo en la categoría de News and politics por ejemplo.
- A continuación añadiremos un enlace, en este caso al siguiente artículo para que sirva de introducción al tema a tratar a todos los grupos: <http://mun.do/VVupjs>, identificaremos el enlace con un tag, que utilizarán también los alumnos para sus enlaces.
- Dividir la clase en grupos. Cada grupo deberá abordar el impacto de las noticias relacionadas con los movimientos de indignados en una zona geográfica diferente.
- Deberemos invitar a colaborar a los alumnos mediante el botón “Invite contributors”, indicando los emails, de esta manera los grupos podrán ir incorporando sus aportaciones y enlaces al Stack.
- Cada grupo añadirá los enlaces a la información que ha ido encontrando. Para añadir un enlace deberán pulsar sobre Add link (pueden incorporar una imagen, un título y una descripción y el tag común).
- Al finalizar entre todos leen todas las noticias y analizan los diferentes impactos, las diferentes perspectivas con que se trató el hecho en diferentes lugares.
- Finalmente, se puede publicar el stack para compartirlo con el resto de la comunidad.



Evaluación

El Jurado del Premio valora especialmente la integración de la propuesta de evaluación en esta actividad en la evaluación continua del alumno y el hecho que facilite el análisis de la adquisición de las competencias mediante la rúbrica de evaluación elaborada por el autor.

Instancias de evaluación:

- Puesta en común de los enlaces e informaciones que ha encontrado cada grupo.
- Debate.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación, que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Los “indignados” y marcadores sociales con “Delicious”*

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al material disponible en Internet y comienza a manejarlo.	Accede al material disponible en Internet.	Accede al material disponible en Internet con ayuda del docente.	No logra acceder al material.
Uso TIC: Programas / Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento	Se utilizan ideas originales y creativas para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con mínima ayuda para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con ayuda del profesor para crear conocimiento a través del producto y medio solicitado	No se utilizan ideas originales para crear conocimiento.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Competencias TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto de forma activa y autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto con ayuda.	Es mínima la interacción y colaboración en el entorno virtual del proyecto.
Competencias TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeto las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.
CURRICULAR	Participa activamente en la búsqueda y análisis de información sobre los movimientos de indignados.	Participa en la búsqueda y análisis de información sobre los movimientos de indignados.	Con intervención del docente logra participar en la búsqueda y análisis de información sobre los movimientos de indignados.	No participa activamente en la en la búsqueda y análisis de información sobre los movimientos de indignados.
CURRICULAR	Participa activamente en el debate de clase con propuestas creativas.	Participa del debate de clase con algunas propuestas.	Con intervención del docente logra realizar una aportación al debate de clase.	No participa del debate de clase.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Lengua y literatura para el nivel secundario

ESTIMADA BESÀVIA

En la presente edición del [Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa](#), *Estimada Besàvia* es el **1r premio** de la categoría III (15 a 17 años) de la Modalidad C: trabajos que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales.

Esta secuencia didáctica, dirigida a alumnado de 3º de ESO, es una actividad de expresión oral y escrita en lengua catalana en torno a una temática: nuestra bisabuela. Se han usado herramientas como procesador de textos, *Calameo* o *Wallwisher* para la expresión escrita, y *Woicethread* para la oral.

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un procesador de textos

El Jurado destaca la metodología de trabajo y la integración curricular que se realiza a través del hilo conductor de la vida de sus abuelas y su contexto histórico.



Tipo de actividad	Breve descripción
Activar/Generar conocimientos	Los estudiantes necesitan establecer conexiones con el texto que tienen que leer. Al activar o generar conocimientos y experiencias previas, los estudiantes son capaces de activar significado y crear conexiones con lo que leen, que los benefician en términos de motivación, concentración y comprensión.
Torbellino de ideas	Los estudiantes anotan las ideas que se les ocurren; por propia iniciativa o en respuesta a una consigna.
Escritura libre/ escritura libre guiada	Los estudiantes escriben libremente sobre un tema elegido o en respuesta a una consigna con la meta de escribir durante 3-5 minutos (o más). El foco está en generar ideas, más que en el formato o la puntuación.
Investigación	Los estudiantes exploran recursos que presentan información general sobre los temas de sus trabajos escritos.
Escribir	Los estudiantes participan en una variedad de actividades de escritura que incluyen no-ficción (por ejemplo, autobiografía/memorias, diario, personal, ensayo, investigación/indagación, noticias, cartas, escritura persuasiva, no-ficción gráfica, etc.)

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

Puedes utilizar **Estimada besàvia** en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar.

- Utilización de la lengua para tomar conciencia de los conocimientos, las ideas y los sentimientos propios y para regular la propia conducta.

Bloque 2. Leer y escribir. Composición de textos escritos.

- Composición de textos propios de la vida cotidiana y de las relaciones sociales como participación en foros, diarios personales, reglamentos o circulares, estableciendo previamente la finalidad y otros elementos del contexto social con el fin de usar un registro adecuado.
- Composición, tras el análisis de ejemplos prototípicos, de textos propios de los medios de comunicación, como reportajes o entrevistas destinados a un soporte escrito o digital, a audio o a vídeo, y revisión de los borradores antes de la edición del texto definitivo.

Objetivos curriculares:

- Utilizar la lengua oral en la actividad social y cultural de forma adecuada a las distintas situaciones y funciones, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
- Aplicar con cierta autonomía los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para comprender textos orales y escritos y para escribir y hablar con adecuación, coherencia, cohesión y corrección.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Uso de estrategias y técnicas digitales de procesamiento de la información textual o multimedia mediante recursos TIC.
- Utilizar recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes y para trabajar en equipo.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general con aplicaciones tecnológicas de forma autónoma.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propias presentaciones donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

El Jurado ha valorado especialmente la metodología usada en este proyecto, una metodología que facilita la distribución de roles dentro del grupo y el registro de actividades realizadas para la elaboración, revisión, corrección y publicación de la cartas.

El docente nos da una serie de indicaciones que se resumen a continuación:

- Al inicio de la actividad, el docente presenta su carta y su biografía a la clase como ejemplos.

- El alumnado debe ser el protagonista en la planificación, redacción y revisión; participar en las propuestas y acuerdos.
- Al formar parte del grupo de ayuda, se fomenta la colaboración entre alumnado al evaluar, ofrecer o pedir ayuda.
- Refuerzo positivo: los textos se revisan, favoreciendo que vean errores o propongan mejoras.
- Es importante atender a la diversidad del alumnado.
- El docente y el alumnado valora el trabajo y reflexiona sobre lo aprendido, motivando un espacio abierto para valoraciones.

Para más información consultar la Memoria Pedagógica:
<https://www.dropbox.com/s/gr180mznag32qi6/ID850.pdf>



Evaluación

Instancias de evaluación:

Conectar conocimientos previos con nuevas informaciones.

Resolver actividades online.

- Autoevaluación.
- Coevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Escribir y leer cartas en "Estimada besàvia"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Programas / Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento	Se utilizan ideas originales y creativas para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con mínima ayuda para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con ayuda del profesor para crear conocimiento a través del producto y medio solicitado.	No se utilizan ideas originales para crear conocimiento.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Produce correctamente textos escritos y audiovisuales (combinación de texto con recursos visuales y sonoros).	Produce textos escritos y audiovisuales (combinación de texto con recursos visuales y sonoros).	Produce, con ayuda, textos escritos y audiovisuales.	No produce textos escritos y audiovisuales (combinación de texto con recursos visuales y sonoros).
Competencias TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog de forma activa y autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog del proyecto.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el blog del proyecto con ayuda.	Es mínima la interacción y colaboración en el blog del proyecto.
Competencias TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeto las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.
Competencias TIC	Crea productos originales y creativos como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal con ayuda.	No participa en la creación de productos originales. importantes aportaciones.
Competencias TIC	Comunica información e ideas de forma efectiva con la orientación del profesor a múltiples audiencias usando recursos digitales y formatos de acuerdo al área de conocimiento.	Comunica información e ideas de forma correcta con la orientación del profesor a múltiples audiencias usando recursos digitales y formatos de acuerdo al área de conocimiento.	Comunica información e ideas, con ayuda, con la orientación del profesor a múltiples audiencias usando recursos digitales y formatos de acuerdo al área de conocimiento.	Comunica información e ideas de forma ineficaz con la orientación del profesor a múltiples audiencias usando recursos digitales y formatos de acuerdo al área de conocimiento.
Curricular	Narra y expone correctamente la biografía respetando las normas gramaticales y ortográficas y valorando la importancia de planificar y revisar el texto.	Narra y expone la biografía respetando la mayoría de normas gramaticales y ortográficas y valorando la importancia de planificar y revisar el texto.	Narra y expone, con ayuda del docente, la biografía respetando la mayoría de normas gramaticales y ortográficas y valorando la importancia de planificar y revisar el texto.	Narra y expone la biografía sin respetar las normas gramaticales y ortográficas.
Curricular	Reconoce la terminología lingüística necesaria para la elaboración del producto y la reflexión sobre el uso.	Reconoce la mayoría de la terminología lingüística necesaria para la elaboración del producto y la reflexión sobre el uso.	Reconoce, con ayuda docente, la terminología lingüística necesaria para la elaboración del producto y la reflexión sobre el uso.	Reconoce con dificultad o no reconoce la terminología lingüística necesaria para la elaboración del producto y la reflexión sobre el uso.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS CON "LIM"

A través de una propuesta de concurso de preguntas y respuestas proponemos trabajar de manera lúdica y divertida los géneros de opinión a través de la herramienta LIM.

Consulta la actividad: <http://bit.ly/UTOxQD>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un editor de libros y actividades digitales

Tipo de actividad	Breve descripción
Formular y /o responder preguntas	El alumnado respetando turnos, formula y responde preguntas.
Autoevaluación /evaluación.	El alumnado valora sus trabajos y los de sus compañeros. Construye opiniones argumentadas, emiten juicios (por ej. determinar importancia) luego de la lectura.
Responder cuestionarios o resolver ejercicios	El alumnado completa un cuestionario o ejercicio sobre el relato leído que permita dar cuenta de la comprensión o los conocimientos construidos.
Relaciones entre preguntas y respuestas	El alumnado busca respuestas basándose en el tipo de pregunta que fue formulada.
Publicar	El alumnado publica su escrito con compañeros/as u otras personas.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

Puedes utilizar **25 preguntas sobre Lengua y Literatura** en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar.

- Intervención activa en situaciones de comunicación propias del ámbito académico, especialmente en las propuestas sobre el modo de organizar la actividad, la aportación de informaciones útiles para el trabajo en común y la exposición de informes sobre las tareas realizadas.
- Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.

Bloque 2. Leer y escribir. Comprensión de textos escritos.

- Identificación de los géneros de opinión, y comprensión de la intención, de los argumentos principales, de los procedimientos retóricos más significativos y de las imágenes de editoriales, columnas y mensajes publicitarios.

Objetivos curriculares:

- Utilizar la lengua eficazmente en la actividad escolar para buscar, seleccionar y procesar información y para redactar textos propios del ámbito académico.
- Utilizar con progresiva autonomía y espíritu crítico los medios de comunicación social y las tecnologías de la información para obtener, interpretar y valorar informaciones de diversos tipos y opiniones diferentes.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- En primer lugar se visualizará con todo el grupo clase la propuesta de ejemplo de preguntas y respuestas a través de la PDI. El profesor presentará la herramienta LIM y sus opciones básicas.
- Se indicará a los alumnos que se realizará un concurso de preguntas y respuestas.
- Organizados en grupos, cada grupo deberá pensar 5 preguntas y sus respuestas relacionadas con los géneros de opinión que se habrán trabajado previamente.
- Cada grupo publicará un libro LIM con sus preguntas. Seguidamente cada grupo deberá responder a las preguntas de los otros grupos.
- El profesor irá anotando en la PDI los resultados de todos los grupos, así haciendo un recuento final de los resultados se elaborará el ranking final del concurso que se puede publicar en el blog del aula o de la asignatura.

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Trabajo a través de un libro LIM de los géneros de opinión.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz

Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Juego de preguntas y respuestas con "LIM"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	Se realizan ricas y variadas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos de forma autónoma.	Se realizan algunas conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos con ayuda del profesor.	No se realizan conexiones entre los conceptos abordados en el ejercicio y otros conocimientos.
Uso TIC: Acceso a información /Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al material disponible en Internet y comienza a manejarlo.	Accede al material disponible en Internet.	Accede al material disponible en Internet con ayuda del docente.	No logra acceder al Material.
Uso TIC: Programas / Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento	Se utilizan ideas originales y creativas para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con mínima ayuda para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con ayuda del profesor para crear conocimiento a través del producto y medio solicitado.	No se utilizan ideas originales para crear conocimiento.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Competencias TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto de forma activa y autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto con ayuda.	Es mínima la interacción y colaboración en el entorno virtual del proyecto.
Competencias TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeto las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.
Competencias TIC	Crea productos originales y creativos como forma de expresión personal o grupal realizando.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal con ayuda.	No participa en la creación de productos originales. importantes aportaciones.
Competencias TIC	Crea productos originales y creativos de forma autónoma como forma de expresión grupal.	Crea productos originales y creativos con mínima ayuda como forma de expresión grupal.	Crea productos creativos con ayuda del profesor como forma de expresión grupal.	Competencias TIC
CURRICULAR	Participa activamente en la elaboración de las preguntas con propuestas creativas.	Participa activamente en la elaboración de las preguntas con algunas propuestas.	Con intervención del docente logra realizar una aportación activa en la elaboración de las preguntas.	No participa activamente en la elaboración de las preguntas.
CURRICULAR	Identifica todos los géneros de opinión presentes en el material.	Identifica algunos géneros de opinión presentes en el material.	Con ayuda del docente identifica algunos géneros de opinión presentes en el material.	No logra identificar los géneros de opinión presentes en el material.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

REPOGRAFÍA VALL BLANCA

Reprografía Vall Blanca – Una reprografía molt especial es el blog ganador del Premio especial TIC Inclusiva de la presente edición del [Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa](#) categoría III (15 a 17 años) de la Modalidad C: trabajos que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales.

El uso de recursos (imágenes, vídeos, podcast) en el blog ayuda al alumnado a recordar y asimilar sobre aquello que aprenden aunque no tengan desarrollada la lectoescritura.

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Al ser un proyecto dirigido a alumnado con necesidades educativas especiales, hay que tener en cuenta la dificultad para acceder a aprendizajes de las distintas áreas a través del currículo ordinario y el desarrollo de actividades que se encuentran en la Guía de tipologías por sus dificultad en la lectoescritura, por ejemplo.



Planificación

Memoria pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/ps8y4z3gqsb9zu2/ID34.pdf>

Competencias TIC en el alumnado:

- Fluidez tecnológica (T) según sus capacidades (T1, T2, T3, T4, T5).
- La gestión de la información (I) al editar sus propios contenidos en sus páginas personales (I1, I2, I3, I4).
- La comunicación y colaboración (CC) al establecer un nuevo puente de comunicación entre las familias y el centro (CC1, CC2, CC3).
- Creatividad e innovación (CI) al sentirse más motivados y competentes con el uso de una herramienta nueva que les permite más autonomía (CI1).
- La ciudadanía digital (CD) al sentirse que son observados por todo el mundo a través del blog y sentirse más participes de la sociedad facilitando su inclusión social y su visibilidad. (CD1, CD2, CD3).

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

Se recomienda la lectura de la Memoria pedagógica para conocer el trabajo detallado del docente:

<https://www.dropbox.com/s/ps8y4z3gqsb9zu2/ID34.pdf>

Evaluación

La evaluación del alumnado en educación especial requiere de ciertas características que hacen que deba ser diferente para cada tipo de alumno o alumna según sus propias capacidades. En general se ha partido de las ACI (Adaptación Curricular Individualizada) de cada alumno y alumna y a parte de valorar los conocimientos y destrezas del propio currículum del taller de Reprografía se ha valorado el desarrollo de la competencia digital, de su propia identidad digital y de su capacidad de mejora de comunicación a través del proyecto.



Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Matemáticas

LOS GRÁFICOS ESTADÍSTICOS Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN CON GLOGSTER

Habitualmente observamos gráficos estadísticos en las publicaciones periódicas o en televisión, en sus notas y publicaciones. Sin embargo, con poca frecuencia se realiza una visualización crítica de esos gráficos, que comprueben o refuten el mensaje que se busca transmitir.

A partir de la lectura del análisis de algunos gráficos estadísticos fraudulentos o erróneos, los alumnos podrán analizar y comparar esos gráficos con otros encontrados en medios masivos de comunicación, publicando el análisis y la comparación en un póster multimedia realizado con *Glogster* (<http://www.glogster.com>).



TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en ejercicios interactivos

Tipo de actividad	Breve descripción
Interpretar una representación	El alumnado explica las relaciones aparentes de una representación matemática (tabla, fórmula, diagrama, cuadro, gráfico, ilustración, modelo, animación, etc.).
Generar textos	El alumnado produce un informe, comentario, explicación, entrada en un diario o documento, para demostrar su comprensión.
Comparar y contrastar	El alumnado compara y contrasta diferentes estrategias matemáticas o conceptos para ver cuál es el más apropiado para una situación particular.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Matemáticas](#)]

Planificación

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Contenidos comunes.

- Interpretación de mensajes que contengan informaciones de carácter cuantitativo o simbólico o que contengan informaciones sobre elementos o relaciones espaciales.

Bloque 5. Funciones y gráficas.

- Análisis y descripción cualitativa de gráficas que representen fenómenos del entorno cotidiano y de otras materias.

Bloque 6. Estadística y probabilidad.

- Reconocimiento y valoración de las matemáticas para interpretar, describir y predecir situaciones inciertas.

Objetivos curriculares:

- Identificar los elementos matemáticos (datos estadísticos, geométricos, gráficos, cálculos, etc.) presentes en los medios de comunicación, Internet, publicidad u otras fuentes de información, analizar críticamente las funciones que desempeñan estos elementos matemáticos y valorar su aportación para una mejor comprensión de los mensajes.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información multimedia.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma rigurosa.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- Comienza el trabajo realizando una evaluación de los conocimientos previos del grupo acerca de los gráficos estadísticos, a través de una serie de preguntas dirigidas al gran grupo.
- Una vez recordados los conceptos básicos, pregunta al grupo si esos gráficos reflejan la realidad o pueden mostrarla de manera engañosa. A continuación propón la lectura en pequeños grupos del texto [Gráficos que desinforman](#).
- A continuación, los alumnos deberán buscar gráficos estadísticos en sitios como [Elpais.com](#), [Marca.com](#), [Finanzas.com](#).
- El trabajo consistirá en crear un póster en [Glogster](#) conteniendo los gráficos analizados y el análisis realizado, indicando si se trata de un gráfico confiable o si presenta alguna falencia o tergiversación.
 - Accede a Glogster. Crea un usuario, escribiendo un apodo en la casilla Nickname, tu dirección de correo electrónico y una clave (Password). Haz clic en Create Account y verifica tu casilla de correo, en la que recibirás un mensaje para comprobar que has escrito correctamente tu dirección.
 - Haz clic en el botón *Create new glog* y escoge, por ejemplo, el formato *Poster Glog*.
 - Utiliza los botones *Text*, *Graphics*, *Image*, *Audio* o *Video* para insertar texto, gráficos, imágenes, sonido o vídeos. En cada caso, observa la galería de

Evaluación

opciones (*Gallery*) para escoger un elemento, y haz clic en *Use it*.

- Haz doble clic sobre un objeto para modificarlo, arrástralo, o utiliza la tecla *Suprimir* para eliminarlo.

- Realiza una puesta en común proyectando en la PDI los pósteres elaborados.

Instancias de evaluación:

- Cada grupo expone sus conclusiones al mostrar su trabajo en la pizarra.
- El profesor revisa y valora los pósteres multimedia realizados.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Los gráficos estadísticos y los medios de comunicación.*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Procesamiento de la información / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La información obtenida, habiendo consultado al menos tres fuentes, se conecta o compara en un análisis.	La información obtenida, de más de una fuente, se conecta o compara en un análisis.	La información obtenida, de una sola fuente, se conecta o compara en un análisis, con apoyo de sus compañeros o del docente.	No logra obtener información o realizar un análisis de la información obtenida.
Uso TIC: Presentación / Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Se presentan ideas desarrolladas y analizadas o nuevo conocimiento, teniendo en cuenta variables originales.	Se presentan ideas desarrolladas y analizadas o nuevo conocimiento.	Se presentan ideas desarrolladas y analizadas o nuevo conocimiento, requiriendo para su elaboración la ayuda del docente o de su grupo de pares.	No es capaz de presentar ideas desarrolladas o analizadas, ni nuevo conocimiento.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia (copiado y pegado, formato, insertar una imagen, bajar una imagen de un sitio web), y algunas operaciones avanzadas (captura de pantalla, recorte de imágenes, etc.).	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia (copiado y pegado, formato, insertar una imagen, bajar una imagen de un sitio web).	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia (copiado y pegado, formato, insertar una imagen, bajar una imagen de un sitio web), con apoyo del profesorado y sus pares.	No realiza operaciones básicas con contenidos multimedia.
TIC	Transforma la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas y avanzadas.	Transforma la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	Transforma la información en conocimiento empleando mínimamente algunas destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	No logra transformar la información en conocimiento.
Curriculares	Elabora e interpreta informaciones estadísticas teniendo en cuenta la adecuación de las tablas y gráficas empleadas, y analiza si los parámetros son más o menos significativos, expresando conclusiones originales.	Elabora e interpreta informaciones estadísticas teniendo en cuenta la adecuación de las tablas y gráficas empleadas, y analiza si los parámetros son más o menos significativos.	Con ayuda del docente y su grupo de pares, elabora e interpreta informaciones estadísticas teniendo en cuenta la adecuación de las tablas y gráficas empleadas, y analiza si los parámetros son más o menos significativos.	No logra elaborar e interpretar informaciones estadísticas, o analizar si los parámetros son más o menos significativos.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Música

PUPPET PALS PROJECT

En *Puppet Pals Project*, dirigido a alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria, se trabajan contenidos curriculares de Música, Educación para la ciudadanía, Plástica y Pastoral, aunque en esta propuesta se fija la atención en el área de Música.

En la presente edición del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa, es el ganador del 2º premio de la categoría II (9 a 14 años) de la Modalidad C: trabajos que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales.

El objetivo de esta iniciativa es el de trabajar diferentes contenidos usando la creación cinematográfica como metodología. Para el doblaje, la voz y música de los cortometrajes, se ha usado micrófono *iRig* y las aplicaciones *Vocalive* y *GarageBand* de Mac.

La herramienta principal es un blog que orienta al alumnado en todo el proceso: <http://bit.ly/VAkSbL>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en grabaciones de audio

Tipo de actividad	Breve descripción
Crear una composición basada en bucles (loops)	Los bucles (loops), fragmentos musicales pre-existentes, pueden ser distribuidos y combinados en una variedad de formas por los estudiantes con poca experiencia en composición, y de manera más compleja por aquellos con mayor experiencia. A menudo el software de composición basada en bucles permite arrastrar y soltar los bucles en un lugar determinado.
Cantar con expresividad	Los estudiantes cantan una línea melódica con buen tono, fraseo y expresión musical (fraseo, dinámica, estilo, variación de timbres vocales, etc.).
Escuchar y reflexionar	Los estudiantes crean un diario sobre sus experiencias de escucha, en forma escrita y/u oral.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Música](#)]

Planificación¹

Se puede utilizar **Puppet Pals Project** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 3. Escucha

- La obra musical: Audición activa y comentario de músicas de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente, usadas en diferentes contextos como grabaciones, conciertos, publicidad, videoclips, cine, dibujos animados, Internet.
- Comentario y valoración de conciertos u otras representaciones musicales.

Bloque 4. Interpretación y creación musical.

- Utilización de medios audiovisuales y recursos informáticos para la sonorización de imágenes fijas y en movimiento y para la creación de piezas musicales.

Objetivos curriculares:

- Indagar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación y utilizarlas para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.
- Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de produccio-

nes propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.

- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.

Competencias TIC en el alumnado:

- Comprender y utilizar sistemas, operaciones y conceptos tecnológicos básicos con ayuda.
- Desempeñarse en entornos virtuales con mínima ayuda.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información textual.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.
- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general a través de los estilos y formatos propios de las áreas de conocimiento aprendidos, utilizando aplicaciones tecnológicas con mínima ayuda.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.
- Clasificar y/o analizar temas del mundo real y problemas del entorno cercano con la guía del profesorado, utilizando recursos TIC apropiados.

¹ Se hace referencia en este apartado sólo a Educación artística (Música), para información más completa del proyecto visitar la [Memoria Pedagógica](#).

- Iniciarse en la toma de decisiones argumentadas.
- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable con la guía del profesorado.
- Respetar los diferentes estilos y formas de comunicación electrónica.
- Buscar información en Internet de forma planificada y utilizando una estrategia dada.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes con mínima ayuda.
- Evaluar la adecuación y pertinencia de la información que se obtiene en función de los objetivos de la búsqueda con mínima ayuda.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información con mínima ayuda.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (textos, presentaciones, imágenes, simulaciones) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

En la Memoria Pedagógica del proyecto, el docente lista una serie de orientaciones metodológicas para el desarrollo del proyecto:

- **Aprender y crear** con el Cine. No se trata exclusivamente de transmitir valores a través del cine, sino también de servirse del proceso de producción cinematográfica como metodología de trabajo. Esto ha abierto campos muy interesantes para par enfocar el aprendizaje desde la dinamica de la acción personal.
- **Pedagogía de la Relación y la Participación.** Importancia puesta en ESCUCHAR y OBSERVAR, partiendo de las sugerencias y las preguntas de los alumnos, queriendo sondear sus pensamientos y animandolos a responder a las ideas de los otros compañeros.
- **El trabajo cooperativo.** El pequeño grupo es un contexto cultural fecundo de ideas, negociaciones y dinámicas comunicativas. El carácter interdisciplinar del proyecto nos permite colaborar entre profesores.
- **La Visibilidad del Aprendizaje y la Meta-cognición.** El constante trabajo de documentación de los procesos de aprendizaje y de las fases de creación por la que hemos pasado ha proporcionado a los alumnos una memoria concreta de lo que han dicho, pensado y hecho.
- **Aprendizaje-Servicio.** Lo que perseguimos es que el aprendizaje que estamos adquiriendo se revierta en un servicio que beneficie otros miembros de la comunidad escolar y del entorno.
- Las Nuevas Tecnologías como herramientas de **creación y difusión.** La participación de la profesora de Tics y la integración de esta asignatura como parte del proyecto nos ha permitido el uso de las ultimas herramientas tecnológicas como es el iPad y los entornos 2.0 (Blogs y Canal de video) con el fin de crear, colaborar, documentar y difundir el proyecto

Evaluación

- Las **inteligencias múltiples**. Hemos apostado por la inclusión de múltiples estímulos tanto digitales como analógicos, capaces de facilitar el desarrollo de los distintos tipos de inteligencias.
- Un **marco de experiencia compartida**. El análisis y sobre todo la propia creación de un cortometraje animado nos permite crear en el aula un marco de experiencia compartida. Esto posibilita descubrir en las acciones de los personajes las virtudes que necesitamos vivir.

Para información más completa del proyecto puede consultarse la Memoria Pedagógica en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/s/wwt3l4su82h7gnh/ID4111.pdf>

Instancias de evaluación:

- Dinámicas grupales.
- Participación blog.
- Valoración productos finales.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Puppet Pals Project*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Presentación / Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	La información se presenta utilizando vídeos de excelente calidad que incluye efectos especiales, música y ninguna interferencia de sonido.	La información se presenta utilizando vídeos de calidad óptima: se incluyen algunos efectos especiales o música grabados en simultáneo.	La información se presenta utilizando vídeos de calidad media: se incluyen las voces del relator y los distintos personajes.	La información se presenta utilizando vídeos de baja calidad: las voces no se distinguen correctamente y la interferencia del sonido dificulta la escucha.
Uso TIC: Programas / Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento	Se utilizan ideas originales y creativas para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con mínima ayuda para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con ayuda del profesor para crear conocimiento a través del producto y medio solicitado	No se utilizan ideas originales para crear conocimiento.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Presentación/ Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La información se presenta estableciendo ricas y variadas conexiones a través de formatos o ideas.	La información se presenta estableciendo conexiones claras a través de formatos o ideas.	La información se presenta estableciendo algunas conexiones claras a través de formatos o ideas.	La información se presenta sin conexiones claras.
Competencias TIC	Crea y edita un archivo de vídeo de forma autónoma.	Crea un archivo de vídeo de forma autónoma y realiza mínimos ajustes de edición.	Crea y edita un archivo de vídeo con ayuda del profesor.	No logra crear un archivo de vídeo.
Competencias TIC	Crea productos originales y creativos de forma autónoma como forma de expresión grupal.	Crea productos originales y creativos con mínima ayuda como forma de expresión grupal.	Crea productos creativos con ayuda del profesor como forma de expresión grupal.	No es capaz de crear productos originales.
Competencias TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeta las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.
CURRICULAR	Utiliza de manera adecuada distintas tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de información y la creación de producciones plásticas y musicales sencillas.	Utiliza distintas tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de información y la creación de producciones plásticas y musicales sencillas.	Utiliza, con ayuda del docente, distintas tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de información y la creación de producciones plásticas y musicales sencillas.	No utiliza distintas tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de información y la creación de producciones plásticas y musicales sencillas.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

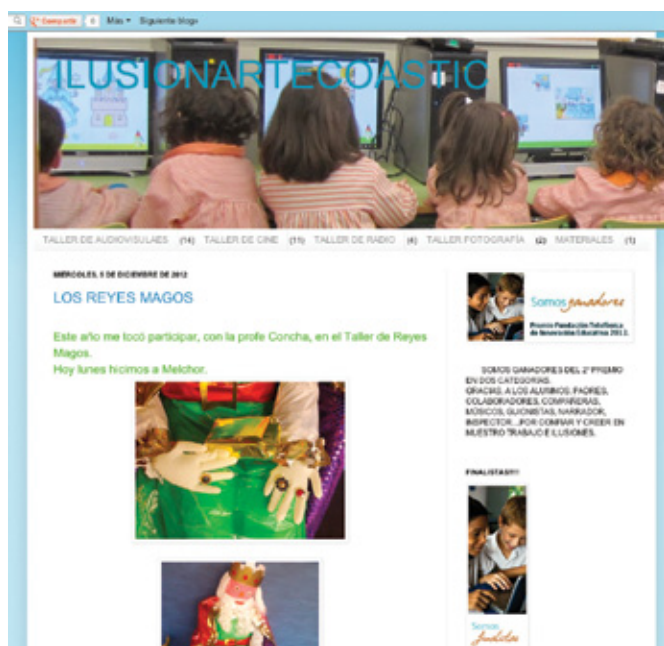
Tipos de actividades de aprendizaje para la alfabetización en preescolar y primaria

ILUSIONARTE CON LAS TIC

El proyecto *Ilusionarte con las TIC* se desarrolla en el marco de la actividad "Lenguaje Audiovisual y Nuevas Tecnologías", y consigue que el alumnado haga sus propias creaciones para expresarse usando las TIC: tratamiento de imagen a través de dibujos o fotos o música y sonidos, por ejemplo.

Es el ganador del **2º premio** de la categoría I (de 3 a 8 años) del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012**, de la Modalidad C (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales).

El proyecto se puede consultar en el siguiente enlace: <http://www.orientadores.pmmc.com.br/cae/sei/>



TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en editor de imágenes

Tipo de actividad	Breve descripción
Crear un proyecto o producto	El alumnado crea un proyecto (por ej. un guión, un reportaje) o elabora un producto (una historieta, un modelo, un vídeo) como actividad final para ilustrar o aplicar lo que han aprendido.
Presentar	Los estudiantes combinan elementos textuales y visuales para presentar sus escritos ante compañeros u otros.
Resumen	Los estudiantes analizan información y después la reformulan con sus propias palabras.
Visualizar	Los estudiantes emplean imágenes para expresar lo que recuerdan de un relato.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares para la alfabetización en preescolar y primaria](#)]

Planificación

Se ha orientado la propuesta al currículo de segundo ciclo Educación Infantil del Ministerio de Educación y Ciencia de España. Para consultar información más completa del proyecto visitar la Memoria Pedagógica.

Usar una actividad relacionada con el tratamiento de imágenes o audio que puedas adaptar te resultará útil en el siguiente contexto escolar:

Contenidos curriculares:

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, periféricos, cámara o reproductores de sonido e imagen, como facilitadores de la comunicación.
- Visionado de producciones audiovisuales como películas, videos o presentaciones de imágenes. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.

Objetivos curriculares:

- Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales, o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.
- Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos, valorando su potencial como favorecedores de comunicación, de expresión y como fuente de información y diversificación de aprendizajes.

Competencias TIC en el alumnado:

- Manejar recursos básicos de hardware.
- Comunicar sus ideas a compañeros, familias o público en general utilizando aplicaciones tecnológicas con ayuda.
- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

El docente debe tener claras las herramientas que va a utilizar con el alumnado y mostrar su funcionamiento básico, como las cámaras digitales para hacer fotografías o vídeo. También debe familiarizar al alumnado con los programas de edición que se van a usar, como TuxPaint, Audacity y OpenShot. Esto puede llevarse a cabo a través de demostraciones en la PDI.

Agrupados por parejas, el alumnado hace dibujos con TuxPaint. Al tener los dibujos se trabaja con OpenShot y se enseña al alumnado a arrastrar los dibujos a la línea de vídeo y a incorporar música.

La publicación final del producto la realiza el docente por tener mayor dificultad y la valoración final del resultado se hace en pequeños grupos o en gran grupo con el soporte de la PDI o proyector.

Para más información sobre la aplicación en el aula consultar la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/ci012yh36us46f6/ID449.pdf>

Evaluación

El trabajo del alumnado en el aula ha sido valorado positivamente por el Jurado, ya que se aprecia la participación y la colaboración entre el grupo, generando así elementos de autoevaluación y coevaluación.

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.
- Coevaluación.

Criterios de evaluación:

A continuación se ha elaborado, a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del apren-

dizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<https://www.dropbox.com/s/ci012yh36us46f6/ID449.pdf>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Ilusionarte con las TIC*

Nombre del/la alumno/a: _____



Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
USO TIC: Presentación Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	La información se presenta adecuadamente utilizando audio y vídeo.	La información se presenta utilizando audio y vídeo de calidad óptima.	La información se presenta utilizando audio y vídeo de calidad media.	La información se presenta utilizando vídeos de baja calidad: las voces o imágenes no se distinguen.
Competencias TIC	Comprende perfectamente el funcionamiento básico de una cámara de vídeo como un dispositivo para crear, expresarse y colaborar.	Comprende el funcionamiento básico de una cámara de vídeo como un dispositivo para crear, expresarse y colaborar.	Comprende, con ayuda del docente, el funcionamiento básico de una cámara de vídeo como un dispositivo para crear, expresarse y colaborar.	No comprende el funcionamiento básico de una cámara de vídeo.
Competencias TIC	Comunica información e ideas adecuadamente con la orientación del profesor a múltiples audiencias utilizando recursos digitales y formatos de datos por el profesor.	Comunica información e ideas con la orientación del profesor a múltiples audiencias utilizando la mayoría de recursos digitales y formatos de datos por el profesor.	Comunica información e ideas con la orientación del profesor a múltiples audiencias utilizando recursos digitales y formatos de datos por el profesor.	No comunica información e ideas utilizando recursos digitales y formatos de datos por el profesor.
Competencias TIC	Interactúa y colabora correctamente con compañeros u otras personas utilizando herramientas como la cámara digital.	Interactúa y colabora con compañeros u otras personas utilizando la cámara digital con ayuda del profesor.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando la cámara digital con ayuda del profesor.	No interactúa y colabora correctamente con compañeros u otras personas utilizando la cámara digital.
Curricular	Se expresa y comunica correctamente, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Se expresa y comunica mostrando algún interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Se expresa y comunica con ayuda del docente, mostrando algún interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Se expresa y se comunica con dificultad.

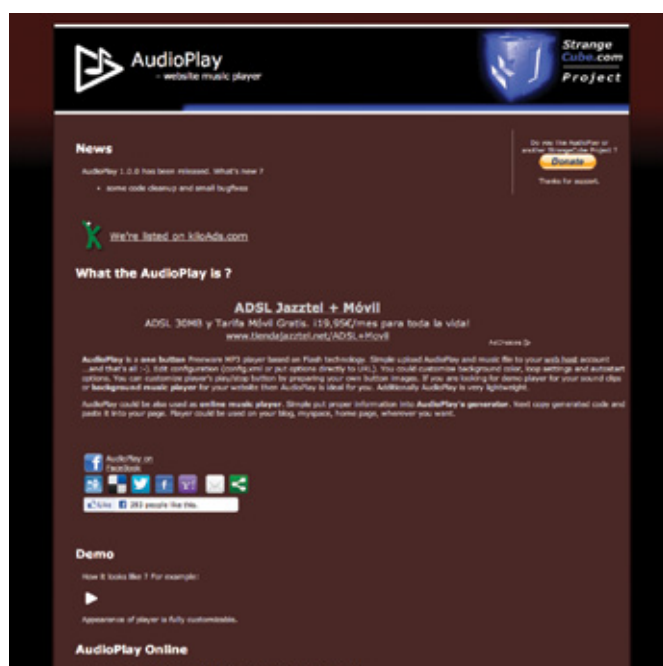
*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

COMPRESIÓN ORAL MEDIANTE "PODCAST"

Los *Podcast* constituyen un nuevo soporte de audio y una nueva vía para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos de información oral. Los *podcasts* pueden ser escuchados a través de .mp3, en el ordenador y programas específicos que permiten escucharlos.

Los *podcast* son un excelente recurso para trabajar la fluidez y expresividad durante la lectura en voz alta.

Mediante [AudioPlay](#) podemos reproducir archivos MP3.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en Audioplay

Tipo de actividad	Breve descripción
Crear un proyecto o producto	El alumnado crea un proyecto (por ej. un guión, un reportaje) o elabora un producto (una historieta, un modelo, un vídeo) como actividad final para ilustrar o aplicar lo que han aprendido.
Resumir	El alumnado analiza información y luego la presenta con sus propias palabras en forma escrita u oral.
Teatro leído	El alumnado interpreta una lectura oral a una audiencia, usando un guión.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

Usar un **podcast** que puedas adaptar te resultará útil en el siguiente contexto escolar:

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar.

- Comprensión y valoración de textos orales procedentes de la radio, la televisión o Internet con especial incidencia en la noticia, para obtener información general sobre hechos y acontecimientos que resulten significativos.
- Desarrollo de estrategias básicas para apoyar la comprensión y expresión oral, como el: uso del contexto visual y verbal, la interpretación de la lengua no verbal, y las experiencias transferidas desde las lenguas que se conocen.
- Interés por expresarse oralmente con pronunciación y entonación adecuadas.

Bloque 3. Educación literaria.

- Valoración y aprecio del texto literario como vehículo de comunicación, fuente de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas, y como recurso de disfrute personal.
- Recreación y composición de poemas y relatos para comunicar sentimientos, emociones, estados de ánimo o recuerdos, reconociendo las características de algunos modelos.
- Dramatización de situaciones y textos literarios.

Bloque 4. Conocimiento de la lengua. Reconocimiento de la relación entre sonido y grafía en el sistema de la lengua.

- Reconocimiento de las modalidades oracionales declarativa, interrogativa y exhortativa.

Objetivos curriculares:

- Comprender y expresarse oralmente y por escrito de forma adecuada en los diferentes contextos de la actividad social y cultural.
- Hacer uso de los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para escribir y hablar de forma adecuada, coherente y correcta, y para comprender textos orales y escritos.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.
- Comunicar sus ideas a compañeros, familias o público en general utilizando aplicaciones tecnológicas con ayuda.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (textos, presentaciones, imágenes) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- *AudioPlay* es un botón para reproducir archivos MP3. Podemos descargarlo en formato .ZIP y utilizarlo como cualquier otro reproductor independiente. Lo interesante es que podemos ir al sitio, colocar los parámetros necesarios y generar un código que podemos agregar a cualquier web sin necesidad de alojar archivos. Para eso, vamos al [AudioPlay Online Generator](#), selecciona-

mos las opciones, le indicamos el archivo MP3 a reproducir y listo.

- Para crear un Podcast se debe utilizar *Aviary*, una aplicación en línea que permite a los usuarios editar y crear todo tipo de contenidos multimedia. **Pasos:**

1. **Accede** al programa *Aviary*.
2. **Graba tu voz.** Para grabar tu voz a través de *Myna*, todo lo que se necesita es un micrófono en el ordenador (la mayoría vienen con micrófonos incorporados, por lo que debería estar todo listo). Empieza haciendo clic en el botón *Grabar* en la esquina inferior derecha de la aplicación. Esto abrirá el módulo de grabación. En primer lugar, configura y prueba el micrófono.
3. **Agrega el clip.** Una vez terminada la grabación la importación en el archivo se importará el archivo y aparecerá en la barra lateral. Ahora todo lo que tienes que hacer es arrastrarlo a uno de los temas a añadir en el archivo. Para seguir este ejemplo, arrastre el clip en la pista 1.
4. **Puesta a punto.** Haz los ajustes necesarios con los distintos efectos. Pulsa el botón *Aplicar* para confirmar el efecto al clip.
5. **Recorta.** Elimina las pausas que se producen inevitablemente entre el comienzo de una grabación, al hablar y finalizar.
6. **Agrega música** de fondo, al principio y final y ajusta el sonido.

7. **Guarda y mezcla.** Guarda el archivo cuando hayas terminado con la opción *Guardar Como* que encontrarás en la esquina superior derecha de la aplicación. Después que el archivo se guarde, un cuadro de diálogo aparecerá pidiendo mezclar el archivo. Esto será necesario si se desea escuchar el archivo fuera de la aplicación. Pulsa el botón de la mezcla y el proceso comenzará. Dependiendo de cuánto tiempo sea el podcast, la cantidad de pistas que utilizan, y los clips importados puede tomar unos pocos minutos. Una vez que el proceso se lleve a cabo, puedes descargar el archivo como un mp3.



Evaluación

Instancias de evaluación:

El alumnado recitará una poesía en voz alta grabando un podcast como el ofrecido [La respuesta del pétalo](#) tras adquirir conocimiento y valorar las aportaciones orales que suponen este tipo de comunicación.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz

Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *La respuesta del pétalo*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
USO TIC: Presentación Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	La información se presenta utilizando audio en formato mp3 que incluye efectos especiales y música.	La información se presenta utilizando audio en formato mp3 que incluye efectos especiales o música.	La información se presenta utilizando audio en formato mp3 que incluye sólo las voces de los que recitan.	La información se presenta utilizando audio en un formato distinto mp3 que incluye sólo las voces de los que recitan.
Uso TIC: Juegos, aplicaciones interactivas o programas: Crear Conocimiento*	Se utilizan ideas creativas para crear conocimiento en el medio podcast.	Se utilizan ideas creativas con un poco de ayuda para crear conocimiento en el medio podcast.	Se utilizan ideas creativas con un ayuda del profesor para crear conocimiento en el medio podcast.	No se utilizan ideas originales y creativas para crear el podcast.
Competencias TIC	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia: accede a un programa interactivo, lo visualiza ejecuta y se mueve por el espacio creado de manera autónoma.	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia: accede a un video, lo reproduce y visualiza en diferentes formatos siguiendo las instrucciones por parte del profesor.	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia con ayuda del profesor.	No logra realizar operaciones básicas con contenidos multimedia.

Continúa >>

Planificación

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Comunica información e ideas con la orientación del profesor a múltiples audiencias utilizando recursos digitales y formatos dados por el profesor.	Resuelve un problema utilizando recursos tecnológicos.	Resuelve un problema utilizando recursos tecnológicos con ayuda del profesor.	No logra resolver un problema utilizando recursos tecnológicos.
Competencias TIC	Crea productos originales como forma de expresión sin ayuda.	Crea productos originales como forma de expresión con un poco de ayuda.	Crea parte de un producto original como forma de expresión con ayuda.	No crea productos originales como forma de expresión.
Curricular	Recita de manera fluida y expresiva.	Recita con alguna dificultad en fluidez o expresividad.	Recita con diversas dificultades en fluidez o expresividad.	Recita sin expresividad y con poca fluidez.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).



¡HAGAMOS UN DOCUMENTAL!

El siguiente proyecto se lleva a cabo con alumnado de Segundo Ciclo de Educación Infantil. Se usan herramientas como la cámara digital, micrófono, trípode y ordenador.

Por grupos, se han grabado vídeos donde los propios niños y niñas son los protagonistas y en los que han decidido qué temas explicar. Una buena experiencia de colaboración entre alumnado usando un excelente recurso para trabajar elementos como la expresividad.

El resultado del proyecto puede visitarse en:

<http://miriamlj.wesped.es/documental/>

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en grabación de vídeo

Tipo de actividad	Breve descripción
Crear un proyecto o producto	El alumnado crea un proyecto (por ej. un guión, un reportaje) o elabora un producto (una historieta, un modelo, un vídeo) como actividad final para ilustrar o aplicar lo que han aprendido.
Resumir	El alumnado analiza información y luego la presenta con sus propias palabras en forma escrita u oral.
Teatro leído	El alumnado interpreta una lectura oral a una audiencia, usando un guión.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares para la alfabetización en preescolar y primaria](#)]

Este proyecto es el **3r premio** de la edición 2012 del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa**, de la categoría I (3 a 8 años) de la Modalidad C: *trabajos que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales.*



Planificación

Usar una **grabación de vídeo** que puedas adaptar te resultará útil en el siguiente contexto escolar:

Contenidos curriculares:

Contenidos planificados en referencia al Currículo del segon cycle d'educació infantil DOGC núm. 5216 - 16/09/2008:

- Cooperación con el resto del equipo, participando activamente y ayudándose mutuamente, con actitud optimista para resolver los conflictos de convivencia y las dificultades intelectuales y/o técnicas.
- Sentimiento de pertenencia a la escuela, al grupo clase y al equipo, comprometiéndose en las responsabilidades individuales y grupales.
- Iniciativa para hacer propuestas al grupo y al equipo, participar activamente en las decisiones por consenso y comunicar las experiencias y los aprendizajes.
- Observación y análisis de la escuela, de las situaciones de aprendizaje que se llevan a cabo y de las relaciones entre los miembros de la comunidad educativa.
- Reconocimiento de secuencias temporales en las rutinas de la escuela y en los documentos audiovisuales.
- Orientación en el espacio de la escuela utilizando la memoria espacial, reconociendo las posiciones y las distancias.
- Uso del dibujo para representar imágenes mentales (visualización).

- Interés y goce delante de creaciones audiovisuales y uso de estrategias para escuchar, observar y comprender.
- Uso de la lengua oral para aportar ideas al grupo, compartir sentimientos, ordenar el propio pensamiento y tratar con las personas de forma asertiva.
- Iniciativa para participar en las conversaciones respetando las normas consensuadas por el grupo y adecuando el discurso al contexto.
- Utilización de la cámara de vídeo, el ordenador y el micrófono como instrumentos de comunicación.

Objetivos curriculares:

- Experimentar y expresarse utilizando los lenguajes corporal, plástico, musical y tecnológico, para representar situaciones, vivencias, necesidades y elementos del entorno y provocar efectos estéticos, mostrando interés y disfrute.
- Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales, o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.
- Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos (cámara de vídeo o micrófono), valorando su potencial como favorecedores de comunicación, de expresión y como fuente de información y diversificación de aprendizajes.

Competencias TIC en el alumnado:

- Manejar recursos básicos de hardware.

- Comunicar sus ideas a compañeros, familias o público en general utilizando aplicaciones tecnológicas con ayuda.
- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

El alumnado se ha distribuido en pequeños grupos para mostrarles el funcionamiento y la utilidad del material de forma experimental. Ellos mismos por ensayo y error han llegado a sus propias conclusiones en cuanto a los procesos.

Se procura que todo el alumnado asuma los diferentes roles: grabando con la cámara, ayudando a los compañeros/as, explicando oralmente, haciendo entrevistas, preparando el material necesario, planificando, etc.

Los docentes guían en el proceso de organización y dan consejos cuando creen necesario, gestionando las sesiones de grabación, compartiendo ideas, animando y, finalmente, editando los vídeos finales.

Para más información sobre la aplicación en el aula consultar la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/5qe7l4i327h8b9x/ID725.pdf>



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Observación sistemática (indicadores de evaluación en la [Memoria Pedagógica](#)).

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo

de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Proyecto : *¡Hagamos un documental!*

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
USO TIC: Presentación Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	La información se presenta adecuadamente utilizando audio y vídeo.	La información se presenta utilizando audio y vídeo de calidad óptima.	La información se presenta utilizando audio y vídeo de calidad media.	La información se presenta utilizando vídeos de baja calidad: las voces o imágenes no se distinguen.
Competencias TIC	Comprende perfectamente el funcionamiento básico de una cámara de vídeo como un dispositivo para crear, expresarse y colaborar.	Comprende el funcionamiento básico de una cámara de vídeo como un dispositivo para crear, expresarse y colaborar.	Comprende, con ayuda del docente, el funcionamiento básico de una cámara de vídeo como un dispositivo para crear, expresarse y colaborar.	No comprende el funcionamiento básico de una cámara de vídeo.
Competencias TIC	Comunica información e ideas adecuadamente con la orientación del profesor a múltiples audiencias utilizando recursos digitales y formatos de datos por el profesor.	Comunica información e ideas con la orientación del profesor a múltiples audiencias utilizando recursos digitales y formatos de datos por el profesor.	Comunica información e ideas con la orientación del profesor a múltiples audiencias utilizando recursos digitales y formatos de datos por el profesor.	No comunica información e ideas utilizando recursos digitales y formatos de datos por el profesor.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Interactúa y colabora correctamente con compañeros u otras personas utilizando la cámara de vídeo.	Interactúa y colabora con compañeros u otras personas utilizando la cámara de vídeo con ayuda del profesor.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando la cámara de vídeo con ayuda del profesor.	No interactúa y colabora correctamente con compañeros u otras personas utilizando la cámara de vídeo.
Curricular	Utiliza la lengua oral del modo más conveniente para la comunicación con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas, y comprende mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.	Utiliza la lengua oral del modo más conveniente para la comunicación con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas, y comprende mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.	Utiliza la lengua oral del modo más conveniente para la comunicación con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas, y comprende mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.	Utiliza la lengua oral del modo más conveniente para la comunicación con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas, y comprende mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.
Curricular	Se expresa y comunica correctamente, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Se expresa y comunica mostrando algún interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Se expresa y comunica con ayuda del docente, mostrando algún interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Se expresa y se comunica con dificultad.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales

ADAPTACIÓN AL MEDIO MEDIANTE DARWIN "EARTHQUEST"

Darwin Earthquest te propone un viaje virtual por etapas siguiendo el recorrido que el naturalista Charles Darwin realizó a bordo del buque Beagle:

<http://www.earthquestdarwin.net/cas/>

Cada una de las 20 etapas se introduce por medio de un fragmento del diario del naturalista, generando un entorno de aprendizaje motivador que propicia interrogantes en los alumnos y les anima a encontrar respuesta a partir de diferentes fuentes de información, la observación directa y la utilización de herramientas web 2.0 que la Earthquest pondrá a su disposición.

El desarrollo completo de esta propuesta implica un trabajo interdisciplinar: principalmente con ciencias sociales, aunque también se relaciona con lengua castellana, lengua extranjera (inglés), matemáticas y educación artística visual y plástica. De todas formas, los contenidos de ciencias de la naturaleza ocupan un lugar preferente, destacándose las etapas siguientes: 3, 5, 6, 7, 9, 12, 14, 15, 16, 17 y 18.

El trabajo sobre la adaptación de los seres vivos al medio ambiente se concreta en cinco etapas: 3, 5, 7, 14 y 18. La planificación que se presenta corresponde a la implementación de estas cinco etapas.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en una propuesta didáctica de búsqueda guiada en un servidor de mapas

Tipo de actividad	Breve descripción
Recolectar muestras	El alumnado obtiene muestras para estudiar (imágenes, conchas de caracol).
Registrar datos	El alumnado registra datos a partir de la observación y de registros de datos en tablas, gráficos, imágenes, notas de laboratorio.
Analizar datos	El alumnado describe relaciones, comprende causa-efecto, prioriza evidencias, determina posibles fuentes de error/discrepancias, etc.
Establecer conexiones entre hallazgos y conceptos/ conocimiento científico	El alumnado articula sus hallazgos con conceptos presentes en el libro de texto o en publicaciones de investigaciones.
Responder preguntas	El alumnado responde a preguntas del docente, de compañeros/as, escritas o presentadas digitalmente.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Naturales](#)]

Planificación

Puedes utilizar la propuesta **Darwin Earthquest** en el siguiente contexto pedagógico.

Contenidos curriculares:

2º ESO

Bloque 1. Contenidos comunes

- Familiarización con las características básicas del trabajo científico, por medio de: planteamiento de problemas, discusión de su interés, formulación de conjeturas, diseños experimentales, etc., para comprender mejor los fenómenos naturales y resolver los problemas que su estudio plantea.
- Interpretación de información de carácter científico y utilización de dicha información para formarse una opinión propia y expresarse adecuadamente.

Bloque 5. La vida en acción. La vida y su medio natural.

- Influencia de los componentes abióticos en los ecosistemas. Adaptaciones de animales y plantas al medio físico.
- Realización de indagaciones sencillas sobre algún ecosistema del entorno próximo.

Objetivos curriculares:

- Aplicar, en la resolución de problemas, estrategias coherentes con los procedimientos de las ciencias, tales como la discusión del interés de los problemas planteados, la formulación de hipótesis, la elaboración de estrategias de resolución y de diseños experimentales, el análisis de resultados, la consideración de aplicaciones

y repercusiones del estudio realizado y la búsqueda de coherencia global.

- Comprender y expresar mensajes con contenido científico utilizando el lenguaje oral y escrito con propiedad, interpretar diagramas, gráficas, tablas y expresiones matemáticas elementales, así como comunicar a otras argumentaciones y explicaciones en el ámbito de la ciencia.
- Obtener información sobre temas científicos utilizando distintas fuentes, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, y emplearla, valorando su contenido, para fundamentar y orientar trabajos sobre temas científicos.
- Reconocer el carácter tentativo y creativo de las ciencias de la naturaleza, así como sus aportaciones al pensamiento humano a lo largo de la historia, apreciando los grandes debates superadores de dogmatismos y las revoluciones científicas que han marcado la evolución cultural de la humanidad y sus condiciones de vida.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información multimedia.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma rigurosa.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros/as, familias o público en general a través de sistemas de símbolos propios de las áreas de conocimiento utilizando aplicaciones tecnológicas de forma autónoma.

- Clasificar y/o analizar temas del mundo real y problemas reales o simulados de forma planificada, utilizando recursos TIC apropiados.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Orientaciones metodológicas:

- Previamente debes determinar cómo se integra el trabajo sobre la adaptación de los seres vivos al medio dentro de la realización de la webquest: es posible que se trate de un trabajo específico que implica tan sólo la realización de las etapas seleccionadas (3, 5, 7, 14 y 18), o bien que se trate de un trabajo completo de ciencias naturales (etapas 3, 5, 6, 7, 9, 12, 14, 15, 16, 17 y 18) o bien se pretende realizar toda la Darwin Earthquest en un trabajo interdisciplinar. Por medio de esta definición del contexto de intervención podrás establecer la secuencia de realización de las distintas etapas y las coordinaciones que sean necesarias.
- Otra cuestión fundamental a resolver consiste en la organización del alumnado. Se recomienda la realización de trabajos en grupo, aunque manteniendo la necesidad de realizar un portfolio individual que permita registrar el trabajo desarrollado por cada alumno. Debes establecer las pautas concretas que establecerás como docente respecto a la realización del portfolio (que puede ser físico o digital).
- En el apartado “guía” de la web de la *Darwin Earthquest* encontrarás una temporalización de las distintas etapas, pero recuerda que en dicha planificación no se consideran el trabajo previo ni el conocimiento de las herramientas web 2.0
- Revisa las producciones realizadas por otros grupos participantes en al *Darwin Earthquest*. Una práctica recomendable consiste en realizar tu mismo/a producciones de prueba que te permitirán apreciar los puntos críticos en el desarrollo de la actividad por parte de tus alumnos.
- Reflexiona acerca del modo en que tus alumnos deberán extraer información en el caso de enlaces en otros idiomas (inglés) ¿uso de traductores? ¿enlaces alternativos?
- Planifica adecuadamente la presentación de la Darwin Earthquest a tus alumnos. Se trata de un aspecto fundamental para motivarles en el desarrollo de un buen número de actividades.
- Accede a las propuestas de las diferentes etapas. Reflexiona acerca del tipo de orientaciones a proporcionar en cada uno de los interrogantes planteados.
- Ten en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje, pero establece momentos de gran grupo en el desarrollo de las actividades que permitan ir avanzando de forma compartida. Establece opciones de ampliación y simplificación de las distintas producciones previstas.
- Planifica una sesión final dedicada a la presentación de los productos creados de modo que todos los alumnos puedan sentirse protagonistas.

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Revisión de los registros introducidos en *MegaLab* (etapa 3).
- Revisión de las fotos publicadas y etiquetadas en el álbum en línea de *Flickr* (etapa 5).
- Autoevaluación del alumno mediante comentario en el portfolio.
- Revisión y/o coevaluación del portfolio individual (físico o digital) tras completar las etapas. La coevaluación, en este caso, se refiere al trabajo interdisciplinar desarrollado por el alumno en el portfolio y será realizada, de forma compartida, por los distintos docentes implicados.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Trabajar la adaptación al medio mediante "Darwin Earthquest"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Publica en Flickr imágenes de excelente calidad a nivel denotativo y a nivel connotativo.	Publica en Flickr imágenes de excelente calidad a nivel denotativo y a nivel connotativo.	Publica en Flickr imágenes de excelente calidad a nivel denotativo y a nivel connotativo.	No publica ninguna imagen en Flickr imágenes de excelente calidad a nivel denotativo y a nivel connotativo.
Uso TIC: Procesamiento información/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Las respuestas a las miniquiest generadas se analizan y evalúan dentro de un contexto conceptual claro, argumentando las opiniones.	Las respuestas a las miniquiest generadas se analizan y evalúan con algunos elementos conceptuales y argumentando las opiniones.	Las respuestas a las miniquiest generadas se analizan y evalúan con algunos elementos conceptuales y argumentando las opiniones y se incluyen propuestas de mejoras.	Las respuestas a las miniquiest generadas se analizan y evalúan sin mediar argumentación.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Descubre operaciones avanzadas con contenidos multimedia: edición avanzada de imágenes (trabajo con capas, efectos...).	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia: toma, descarga, edición y publicación de imágenes en un sitio web.	Realiza con ayuda operaciones básicas con contenidos multimedia: toma, descarga, edición y publicación de imágenes en un sitio web.	No logra realizar operaciones básicas con contenidos multimedia: toma, descarga, edición y publicación de imágenes en un sitio web.
Competencias TIC	Ordena su propia información digital relacionada con la actividad en base a criterios claros de organización de la información.	Ordena la información relevante utilizando plantillas y formularios en línea.	Ordena con ayuda información relevante utilizando plantillas y formularios en línea.	No logra ordenar con ayuda información relevante utilizando plantillas y formularios en línea.
Competencias TIC	Comunica información e ideas de forma efectiva de manera autónoma usando recursos digitales y formatos de acuerdo al área de ciencias de la naturaleza.	Comunica información e ideas de forma efectiva con la orientación del docente usando recursos digitales y formatos de acuerdo al área de ciencias de la naturaleza.	Comunica información e ideas de forma pausada usando recursos digitales y formatos de acuerdo al área de ciencias de la naturaleza.	No logra comunicar información e ideas o lo hace de forma inefectiva usando recursos digitales y formatos de acuerdo al área de ciencias de la naturaleza.
Competencias TIC	Utiliza perspectivas diversas y argumentadas para explorar soluciones alternativas a un problema.	Aporta algunas soluciones alternativas a un problema de manera autónoma.	Aporta algunas soluciones alternativas a un problema con ayuda del profesor.	No aporta soluciones alternativas a un problema.
Curricular	Identifica y clasifica los componentes bióticos y abióticos de un ecosistema.	Identifica los componentes bióticos y abióticos de un ecosistema.	Identifica con ayuda los componentes bióticos y abióticos de un ecosistema.	No logra identificar los componentes bióticos y abióticos de un ecosistema.
Curricular	Promociona la diversidad y especificidad de un ecosistema respecto a otros ecosistemas.	Valora la diversidad y especificidad de un ecosistema respecto a otros ecosistemas.	Muestra un cierto interés en la diversidad y especificidad de un ecosistema respecto a otros ecosistemas.	No muestra interés en la diversidad y especificidad de un ecosistema respecto a otros ecosistemas.
Curricular	Compara diferentes adaptaciones de los seres vivos al medio ambiente, necesarias para sobrevivir y reproducirse.	Reconoce de manera autónoma diferentes adaptaciones de los seres vivos al medio ambiente, necesarias para sobrevivir y reproducirse.	Reconoce con ayuda diferentes adaptaciones de los seres vivos al medio ambiente, necesarias para sobrevivir y reproducirse.	No logra identificar diferentes adaptaciones de los seres vivos al medio ambiente, necesarias para sobrevivir y reproducirse.

05

Proyectos y grupos: actividades en red

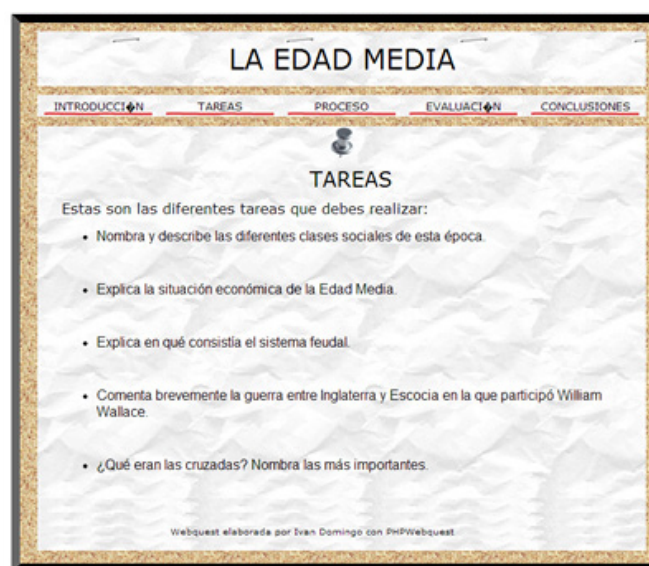
Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales

LA EDAD MEDIA A TRAVÉS DE UNA "WEBQUEST"

Las herramientas TIC permiten nuevas maneras de trabajar en el aula y dan soporte al trabajo en grupos y a la colaboración entre el alumnado.

La Webquest que se presenta en este apartado debe ser el punto de partida para trabajar sobre la Edad Media de forma cooperativa, elaborando un documento final en .

Webquest: <http://bit.ly/VWg46v>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en una propuesta didáctica de búsqueda guiada en internet

Tipo de actividad	Breve descripción
Investigación	El alumnado reúne, analiza y sintetiza información utilizando fuentes digitales e impresas.
Escribir un informe	El alumnado redacta un informe sobre un tema (de manera tradicional o creativa), usando textos o elementos multimedia.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Sociales](#)]

Planificación

Puedes utilizar la webquest **La Edad Media** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 3. Las sociedades preindustriales.

- La sociedad medieval. Identificación de los rasgos básicos de la sociedad, la economía y el poder en la Europa feudal.
- Cambios económicos y políticos en la Baja Edad Media. El resurgir de la ciudad y el intercambio comercial. La cultura y el arte medieval: el papel de la Iglesia.
- La Península Ibérica en la Edad Media. Al Andalus y los reinos cristianos. Análisis de las formas de vida y de la confluencia de culturas: cristianos, musulmanes y judíos. La forma de vida en las ciudades cristianas y musulmanas. La presencia judía.

Objetivos curriculares:

- Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos relevantes de la historia del mundo, de Europa, de España para adquirir una perspectiva global de la evolución de la Humanidad y elaborar una interpretación de la misma que facilite la comprensión de la pluralidad de comunidades sociales a las que se pertenece.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Buscar información en Internet de forma planificada y utilizando una estrategia propia.

- Evaluar la adecuación y pertinencia de la información que se obtiene en función de los objetivos de la búsqueda de forma autónoma.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

- En primer lugar se accede a la *Webquest* y se revisa que se ajuste a los objetivos que queremos abordar. Hay que comprobar que el recurso está operativo y funciona correctamente.
- A continuación, el alumnado se distribuye en grupos para trabajar en la webquest y realizar las tareas encomendadas. Para elaborar el documento final pueden utilizar el procesador de textos *Writer* y el servicio *Google Docs* para compartir el documento.
- Una vez realizadas las tareas se planteará una coevaluación. Cada grupo evaluará, partiendo de una rúbrica, el trabajo realizado por otro grupo.

Acceder a la propuesta de trabajo en :

<http://bit.ly/VWg46v>

Evaluación

Instancias de evaluación:

Evaluación de conocimientos previos.

- Coevaluación.

Criterios de evaluación:

Puedes descargar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz

Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *La Edad Media a través de una "Webquest"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
USO TIC: Presentación Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Accede de forma autónoma al material disponible en Internet y comienza a manejarlo.	Accede al material disponible en Internet.	Accede al material disponible en Internet con ayuda del docente.	No logra acceder al material.
Uso TIC: Procesamiento de la información/ Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	El producto obtenido es analizado y evaluado dentro de un contexto conceptual claro, argumentando las opiniones.	El producto obtenido es analizado y evaluado con algunos elementos conceptuales y argumentando las opiniones.	El producto obtenido es analizado y evaluado y se incluyen propuestas de mejoras.	El producto obtenido es analizado y evaluado sin mediar argumentación.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda La retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera ni analiza la retroalimentación recibida a su producción.
Competencias TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeto las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.
Competencias TIC	Crea productos originales y creativos de forma autónoma como forma de expresión grupal.	Crea productos originales y creativos con mínima ayuda como forma de expresión grupal.	Crea productos creativos con ayuda del profesor como forma de expresión grupal.	No crea productos creativos y originales.
Competencias TIC	Es capaz de localizar información relevante en una presentación y página web.	Localiza cierta información relevante en la presentación.	Con ayuda del profesor puede localizar la información relevante en la presentación y página web.	No logra localizar información relevante.
Curricular	Identifica las causas y consecuencias de hechos o procesos históricos significativos de la Edad Media.	Identifica algunas de las causas y consecuencias de hechos o procesos históricos significativos de la Edad Media.	Con ayuda del docente identifica algunas de las causas y consecuencias de hechos o procesos históricos significativos de la Edad Media.	No logra identificar las causas y consecuencias de hechos o procesos históricos significativos de la Edad Media.
Curricular	Participa activamente, con un rol principal, en la elaboración del documento final.	Participa activamente, con un rol principal, en la elaboración de algunas propuestas del documento final.	Con intervención del docente logra realizar una aportación activa en la elaboración del documento final.	No participa activamente en la elaboración del documento final.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Lengua y literatura

REdsidencia de Estudiantes

REdsidencia de Estudiantes se enmarca dentro de una experiencia role playing en la que el alumnado estudia la Generación del 27 creando identidades de sus miembros y de escritores influyentes del primer tercio del siglo XX. Además estos roles interactúan en espacios como *Google+* o *Twitter*, integrando TIC y Redes sociales en el proyecto.

En la edición 2012 del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa, este proyecto es el ganador del 3º premio de la categoría III (15 a 17 años) de la Modalidad C: *trabajos*

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en una propuesta didáctica de búsqueda guiada en Internet

Tipo de actividad	Breve descripción
Activar/generar conocimientos	El alumnado necesitan establecer conexiones con el texto que tienen que leer. Al activar o generar conocimientos y experiencias previas, los estudiantes son capaces de activar significado y crear conexiones con lo que leen.
Lectura de literatura	Los estudiantes leen textos normalmente asociados con el estudio de la literatura (por ejemplo, novelas, cuentos, poesías, obras de teatro, novelas gráficas).
Lectura de otras formas de textos	Los estudiantes leen otras formas de texto, incluyendo avisos publicitarios, discursos, libretos, guiones gráficos, textos en línea, correo electrónico, mensajes de texto, medios participativos (blogs, wikis, redes sociales, etc.), textos multimodales, textos multigenéricos, historietas, narraciones gráficas, etc.
Realizar pruebas	Los estudiantes revelan su conocimiento y comprensión de textos respondiendo pruebas cortas y exámenes.
Compartir/colaborar	Los estudiantes amplían su comprensión de textos compartiendo y colaborando con otros sobre la experiencia de lectura y lo que han aprendido/adquirido.
Reelaborar/reconsiderar textos	Los estudiantes amplían el significado del texto reelaborándolo o reconsiderándolo de formas variadas (por ejemplo, reformulándolo desde la perspectiva de otro personaje, reescribiendo el final, completándolo, haciendo una adaptación de una historia, etc.).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales.



Planificación

Puedes utilizar la propuesta **REDSidencia de Estudiantes** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

- La poesía española del siglo XX hasta 1939. Obras poéticas de Antonio Machado, Juan Ramón Jiménez y los poetas andaluces de la Generación del 27 (Lorca, Alberti, Cernuda, Aleixandre, Altolaguirre, Prados...).
- Composición de textos literarios o de intención literaria a partir de los modelos leídos y comentados.

Objetivos curriculares:

- Utilizar y valorar la lengua oral y escrita como un medio eficaz para la comunicación interpersonal, la adquisición de nuevos conocimientos, la comprensión y análisis de la realidad y la organización racional de la acción.
- Obtener, interpretar y valorar informaciones de diversos tipos y opiniones diferentes, utilizando con autonomía y espíritu crítico las tecnologías de la información y la comunicación.
- Leer y valorar críticamente obras y fragmentos representativos de la Literatura en lengua castellana como expresión de distintos contextos históricos y sociales y como forma de enriquecimiento personal.
- Conocer las características generales de los períodos de la Literatura en lengua castellana, así como los autores y obras relevantes, utilizando de forma crítica fuentes bibliográficas adecuadas para su estudio.

- Utilizar la lectura literaria como fuente de enriquecimiento personal, apreciando lo que el texto literario tiene de representación e interpretación del mundo.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual y multimedia.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma y por iniciativa propia.
- Evaluar la adecuación y pertinencia de la información que se obtiene en función de los objetivos de la búsqueda por iniciativa propia.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma autónoma y por iniciativa propia.
- Seleccionar y utilizar recursos TIC específicos para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.
- Identificar, definir, clasificar y/o analizar temas del mundo real y problemas reales o simulados de forma planificada, utilizando recursos TIC apropiados.

- Adoptar una posición definida y fundamentada en la toma de decisiones.
- Respetar y hacer respetar la privacidad de la información.
- Respetar los diferentes estilos y formas de comunicación electrónica.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

El alumnado, agrupado por parejas, crea catorce perfiles de escritores a partir de cuentas de correo electrónico y redes sociales. Trabajan de manera autónoma y comienzan a interactuar en las redes sociales en el momento que generan sus primeras publicaciones en Google+ y en Twitter.

El docente se caracteriza como “la Residencia” en la Red, sirviendo como ejemplo para la buena práctica en el uso de las redes sociales y para animar a la participación del alumnado en la actividad.

Las actividades que realiza el alumnado son las siguientes:

- **Google+.** Alta e inicio de la actividad generando el perfil del autor.
- **Revistas de la Edad de Plata.** Se buscan textos de los autores en las revistas publicadas en la época. Se publican en Google+ y se interactúa con el resto de autores/alumnos.
- **Twitter.** Creación de cuenta y publicación de tweets asumiendo el rol del autor que corresponda.
- **Publicaciones.** Publicar cualquier información referente al autor correspondiente basándose en unas épocas muy específicas indicadas por el docente y teniendo en cuenta la realidad social, económica y política de España.
- **Los poemas.** Elaborar un producto audiovisual a partir de un poema usando Prezi o Glogster, por ejemplo.
- **Quedadas.** Se llevan a cabo encuentros donde la Residencia (docente) convoca la actividad y, una vez conectados los participantes, establece los tiempos, reparte los turnos de palabra, propone interacciones, etc.

La última sesión se dedica a completar los cuestionarios de autoevaluación y coevaluación.

- Acceder a la propuesta de trabajo en <http://bit.ly/XTu01b>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Indicadores de éxito: <http://bit.ly/ZgtHxW>
- Cuestionario de autoevaluación: <http://bit.ly/W6nuAb>
- Cuestionario de coevaluación: <http://bit.ly/UCry8c>

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *REdsidencia de Estudiantes*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
USO TIC: Presentación Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Publica adecuadamente en Internet una información.	Se publica en Internet una información.	Publica en Internet una información con ayuda del docente.	No logra publicar su trabajo en Internet.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	Crea conocimiento en colaboración con otros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
Curricular	Realiza adecuadamente trabajos críticos sobre la lectura de poesía española del siglo XX hasta 1939, interpretándola en relación con su contexto histórico y literario, obteniendo la información bibliográfica necesaria y efectuando una valoración personal.	Realiza trabajos críticos sobre la lectura de poesía española del siglo XX hasta 1939, interpretándola en relación con su contexto histórico y literario, obteniendo la información bibliográfica necesaria y efectuando una valoración personal.	Realiza, con ayuda del docente, trabajos críticos sobre la lectura de poesía española del siglo XX hasta 1939, interpretándolas en relación con su contexto histórico y literario, obteniendo la información bibliográfica necesaria y efectuando una valoración personal.	No realiza trabajos críticos sobre la lectura de poesía española del siglo XX hasta 1939, interpretándolas en relación con su contexto histórico y literario, obteniendo la información bibliográfica necesaria y efectuando una valoración personal.
Curricular	Utiliza correctamente los conocimientos sobre los autores de la Generación del 27 para interpretar el contenido de sus obras y fragmentos significativos y contextualizarlos en su época.	Utiliza los conocimientos sobre los autores de la Generación del 27 para interpretar el contenido de sus obras y fragmentos significativos, contextualizándolos en su época.	Interpreta el contenido y contextualiza las obras y autores más significativos de la Generación del 27 con ayuda.	No interpreta el contenido ni contextualiza las obras y autores más significativos de la Generación del 27.
TIC	Se desenvuelve adecuadamente con autonomía e iniciativa personal en un entorno virtual.	Se desenvuelve con autonomía e iniciativa personal en un entorno virtual.	Se desenvuelve con ayuda en un entorno virtual.	No se desenvuelve en un entorno virtual.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando una variedad de entornos virtuales y recursos digitales.	Interactúa y publica con compañeros u otras personas utilizando una variedad de entornos virtuales y recursos digitales.	Interactúa, colabora y publica con ayuda, utilizando una variedad de entornos virtuales y recursos digitales.	No interactúa, colabora y publica contenido.
TIC	Conoce, respeta y hace respetar las normas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.	Conoce y respeta las normas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.	Con ayuda del docente, conoce y respeta las normas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.	No conoce y respeta las normas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

“WEBQUEST” INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD

En la Red es posible encontrar actividades que permiten el trabajo en grupo y que motiven al alumnado, trabajando al mismo tiempo algún tema del currículo.

Es el caso del siguiente ejemplo, una webquest dirigida a 4º curso de la E.S.O en la que el alumnado debe crear un anuncio siguiendo los pasos que allí se marcan.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en una propuesta didáctica de búsqueda guiada en Internet

Tipo de actividad	Breve descripción
Activar/generar conocimientos	El alumnado necesitan establecer conexiones con el texto que tienen que leer. Al activar o generar conocimientos y experiencias previas, los estudiantes son capaces de activar significado y crear conexiones con lo que leen.
Lectura de otras formas de textos	Los estudiantes leen otras formas de texto, incluyendo avisos publicitarios, discursos, libretos, guiones gráficos, textos en línea, correo electrónico, mensajes de texto, medios participativos (blogs, wikis, redes sociales, etc.), textos multimodales, textos multigenéricos, historietas, narraciones gráficas, etc.
Análisis/reflexión críticos	Los estudiantes participan en actividades de análisis crítico de nivel superior incluyendo: aplicación de la teoría/crítica literaria, identificación de múltiples puntos de vista, valores subyacentes, sesgo, doble discurso, propaganda, etc., hacer inferencias, evaluar fuentes, relevancia, credibilidad, validez, etc.
Compartir/colaborar	Los estudiantes amplían su comprensión de textos compartiendo y colaborando con otros sobre la experiencia de lectura y lo que han aprendido/adquirido.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

Puedes utilizar la propuesta **Introducción a la publicidad** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar.

- Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.

Bloque 2. Leer y escribir. Comprensión de textos escritos.

- Identificación de los géneros de opinión, y comprensión de la intención, de los argumentos principales, de los procedimientos retóricos más significativos y de las imágenes de editoriales, columnas y mensajes publicitarios.
- Utilización de las bibliotecas y de las tecnologías de la información y la comunicación de forma autónoma como de información para las actividades propias del ámbito académico y para la organización de información.
- Actitud reflexiva y crítica con respecto a la información disponible ante los mensajes que supongan cualquier tipo de discriminación.

Objetivos curriculares:

- Comprender discursos orales y escritos en los diversos contextos de la actividad social y cultural.
- Utilizar la lengua oral en la actividad social y cultural de forma adecuada a las distintas situaciones y funciones, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.

- Utilizar con progresiva autonomía y espíritu crítico los medios de comunicación social y las tecnologías de la información para obtener, interpretar y valorar informaciones de diversos tipos y opiniones diferentes.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual y multimedia.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma y por iniciativa propia.
- Evaluar la adecuación y pertinencia de la información que se obtiene en función de los objetivos de la búsqueda por iniciativa propia.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma autónoma y por iniciativa propia.
- Seleccionar y utilizar recursos TIC específicos para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

El alumnado trabaja de forma individual o por parejas según las actividades y sigue los pasos marcados por el docente en la actividad:

- Teoría.
- Análisis de anuncios.
- Creación de un anuncio.

Al final del proceso el alumnado encuentra una rúbrica para realizar una autoevaluación.



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Introducción a la publicidad*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
USO TIC: Presentación Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Publica adecuadamente en Internet una información.	Se publica en Internet una información.	Publica en Internet una información con ayuda del docente.	No logra publicar su trabajo en Internet.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
Curricular	Identifica y contrasta el propósito en textos escritos del ámbito público y de los medios de comunicación.	Identifica y contrasta el propósito en la mayoría de textos escritos del ámbito público y de los medios de comunicación.	Identifica y contrasta, con ayuda, el propósito en textos escritos del ámbito público y de los medios de comunicación.	Identifica y contrasta con mucha dificultad el propósito en textos escritos del ámbito público y de los medios de comunicación.
Curricular	Elabora un anuncio usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad, enlazando los enunciados en secuencias lineales cohesionadas, respetando las normas gramaticales y ortográficas y valorando la importancia de planificar y revisar el texto.	Elabora un anuncio usando el registro adecuado, organizando las ideas, enlazando los enunciados en secuencias lineales cohesionadas, respetando la mayoría de normas gramaticales y ortográficas y valorando la importancia de planificar y revisar el texto.	Elabora un anuncio con ayuda, usando el registro adecuado, organizando las ideas, enlazando los enunciados en secuencias lineales cohesionadas, respetando las normas gramaticales y ortográficas.	Elabora un anuncio sin usar el registro adecuado, sin respetar las normas gramaticales y ortográficas.
TIC	Extrae las ideas principales de los textos sin ningún problema.	Extrae las ideas principales de los textos pero añade más información de la necesaria.	Extrae algunas ideas principales de los textos.	No extrae ninguna idea principal de los textos.
TIC	Se desenvuelve adecuadamente con autonomía e iniciativa personal en un entorno virtual.	Se desenvuelve con autonomía e iniciativa personal en un entorno virtual.	Se desenvuelve con ayuda en un entorno virtual.	No se desenvuelve en un entorno virtual.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Matemáticas

CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE CLIMOGRAMAS EN UNA "WEBQUEST"

Internet está lleno de aplicaciones que nos permiten realizar actividades de una manera fácil e intuitiva llegando a resultados satisfactorios en pocos pasos. Estas actividades permiten, con una buena organización, realizar actividades grupales o proyectos en la red que permiten mantener la motivación del alumnado. Por este motivo el hecho de incluirla en una webquest, o proyecto en la red estaremos potenciando este tipo de trabajo.

TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en una propuesta didáctica de búsqueda guiada en internet

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer textos	El alumnado extrae información de libros de texto u otros materiales escritos, impresos o en formato digital.
Interpretar una representación	El alumnado explica las relaciones aparentes de una representación matemática (tabla, fórmula, diagrama, cuadro, gráfico, ilustración, modelo, animación, etc.).
Hacer cálculos	El alumnado emplea estrategias basadas en computadora usando procesamiento numérico o simbólico.
Ejercicios y prácticas	El alumnado practica una estrategia o técnica matemática y tal vez usan repeticiones asistidas por computadora y retroalimentación en el proceso de práctica.
Producir una representación	Con ayuda de tecnología (si es apropiado), el alumno desarrolla una representación matemática (tabla, fórmula, cuadro, diagrama, gráfico, imagen, modelo, animación, etc.).
Aplicar una representación	El alumnado aplica una representación matemática a una situación de la vida real (tabla, fórmula, gráfico, diagrama, ilustración, modelo, animación, etc.).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Matemáticas](#)]

En esta ocasión explicamos cómo a partir de una simple aplicación en línea, para la creación de climogramas, se puede crear una webquest que nos ayudará a potenciar un trabajo en grupo a través de Internet.



Webquest:

<https://sites.google.com/site/creamosunclimograma/inici>

Planificación

Contenidos curriculares:

Bloque 4. Tratamiento de la información, azar y probabilidad.

- Tablas de datos. Iniciación al uso de estrategias eficaces de recuento y análisis de datos.
- Recogida y registro de datos sobre objetos, fenómenos y situaciones familiares utilizando técnicas elementales de encuesta, observación y medición.
- Lectura e interpretación de tablas de doble entrada de uso habitual en la vida cotidiana.
- La representación gráfica: diagramas de barras y pictogramas.

Objetivos curriculares:

- Realizar un gráfico de barras: un climograma.
- Interpretar un gráfico de barras: el climograma.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información textual.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información numérica.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información con ayuda.
- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.

- Comunicar sus ideas a compañeros, familias o público en general utilizando aplicaciones tecnológicas con ayuda.
- Explorar temas del entorno cercano y abordar problemas sencillos utilizando herramientas y recursos tecnológicos apropiados.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

Acceder a la propuesta de trabajo en:

<https://sites.google.com/site/creamosunclimograma/>

Puedes adaptar la actividad a las ciudades elegidas seleccionando los datos desde la web: <http://bit.ly/12lt4SP> y creando tu propia hoja de cálculo compartida con *Google-Docs*.

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Coevaluación de las producciones de los grupos.
- Autoevaluación del propio trabajo.
- Puesta en común.

Criterios de evaluación:

Puedes consultar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Creación e interpretación de climogramas en grupo*
 Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
USO TIC: Presentación Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	La información se presenta utilizando la imagen excelente calidad (bien recortada y centrada).	La información se presenta utilizando la imagen de calidad aceptable (o no está bien centrada o no está bien recortada).	La información se presenta utilizando una imagen de calidad baja (no se ha tratado la imagen y aparece toda la captura de la pantalla).	No se presenta la información.
USO TIC: Presentación Aspecto de aprendizaje digital/ Pensar en las conexiones*	La información se presenta estableciendo ricas y variadas conexiones a través de ideas.	La información se presenta estableciendo conexiones claras a través de ideas.	La información se presenta estableciendo algunas conexiones claras a través de ideas.	La información se presenta sin conexiones claras.
TIC	Crea y edita un archivo de imagen a partir de una captura de pantalla de forma autónoma.	Crea un archivo de imagen a partir de una captura de pantalla de forma autónoma y realiza mínimos ajustes de edición.	Crea y edita un archivo de imagen a partir de una captura de pantalla con ayuda del profesor.	No logra crear un archivo de imagen a partir de una captura de pantalla.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Crea productos originales y creativos de forma autónoma como forma de expresión grupal.	Crea productos originales y creativos con mínima ayuda como forma de expresión grupal.	Crea productos creativos con ayuda del profesor como forma de expresión grupal.	No es capaz de crear productos originales.
Curricular	Se expresa de forma oral con una voz clara, un discurso ordenado y una buena puesta en escena.	Se expresa de forma oral pero tiene dificultades con mantener una voz clara o mantener un discurso ordenado o hacer una buena puesta en escena.	Le cuesta expresarse de forma oral pero lo intenta.	No es capaz de expresarse de forma oral.
Curricular	Sabe identificar un climograma e interpretar sus datos de manera autónoma.	Sabe identificar un climograma pero no es capaz de interpretar todos sus datos de manera autónoma.	Sabe identificar un climograma e interpretar sus datos con la ayuda del profesor.	O no sabe identificar un climograma o no es capaz de interpretar sus datos.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje para la alfabetización en preescolar y primaria

PROYECTO CUENTOS EN LÍNEA CON "AUDACITY"

Las herramientas TIC potencian el trabajo en grupos y habilitan nuevas estrategias de colaboración en el aula.

El proyecto en grupos *Cuentos en línea* te permitirá trabajar con tus alumnos en la elaboración de audiolibros. Un audiolibro, es la grabación de los contenidos de un libro, leído o dramatizado, en voz alta.

Para enriquecer el proyecto original y convertirlo en una auténtica actividad en red se propone una dinámica de trabajo secuenciada en la que dos grupos de alumnos construyen un audiolibro.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un editor de audio

Tipo de actividad	Breve descripción
Desarrollar conciencia fonética	El alumnado escucha, identifica y manipula los sonidos de las palabras.
Lectura en voz alta	El alumnado lee en voz alta un texto.
Modelado de lectura fluida	El alumnado escucha a lectores que leen de manera fluida y automatizada.
Relatos	El alumnado relata cuentos o narrativas a menudo a través de improvisaciones.
Crear un proyecto o producto	El alumnado elabora un producto para aplicar lo que han aprendido.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

La actividad de ejemplo **Cuentos en línea** que puedas adaptar te resultará útil en el siguiente contexto escolar:

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar.

- Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.
- Interés por expresarse oralmente con pronunciación y entonación adecuadas.

Bloque 2. Leer y escribir

- Iniciación al uso de programas informáticos de procesamiento de texto.

Bloque 3. Educación literaria.

- Escucha de textos literarios y lectura guiada y autónoma, silenciosa y en voz alta, de textos adecuados a los intereses infantiles para llegar progresivamente a la autonomía lectora.
- Uso de los recursos de la biblioteca de aula y de centro, incluyendo documentos audiovisuales, como medio de aproximación a la literatura.

Objetivos curriculares:

- Comprender y expresarse oralmente y por escrito de forma adecuada en los diferentes contextos de la actividad social y cultural.
- Hacer uso de los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para escribir y hablar de for-

ma adecuada, coherente y correcta, y para comprender textos orales y escritos.

- Utilizar la lengua para relacionarse y expresarse de manera adecuada en la actividad social y cultural, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.
- Usar los medios de comunicación social y las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener, interpretar y valorar informaciones y opiniones diferentes.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (relatos orales) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

- Presenta la propuesta invitando al alumnado a escuchar audiolibros. Puede utilizar los relatos orales incluidos en el proyecto [Cuentos en línea](#) o bien consultar otros audiolibros. Consulta los enlaces sugeridos en el recuadro "Saber más".
- Organiza al alumnado en grupos de trabajo.

Evaluación

- Cada grupo elegirá un cuento popular y leerá en voz alta la primera parte del cuento y la grabará utilizando la grabadora de sonidos incluida en Windows o Linux o bien el programa Audacity. Para ello consulta los videotutoriales del apartado "Saber más".
- Publica las grabaciones en el servicio web *Leer escuchando* (<http://www.leerescuchando.net>) que te permitirá publicar archivos de audio o podcast.
- Asigna un podcast a cada grupo (uno diferente del que creó).
- El grupo deberá escuchar atentamente el relato de sus compañeros.
- Luego la consigna será que continúen la historia pero inventando un nudo y desenlace diferente del original.
- Primero lo tendrán que inventar y escribir, luego leerlo en voz alta y grabarse.
- Finalmente se publican los nuevos archivos de audio en el mismo lugar, de modo que cada cuento tenga sus 2 partes.
- El enlace a los audiolibros completos se puede compartir con la familia a través del blog o sitio web del aula.

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación del trabajo en grupo a través de preguntas orientadoras.

Criterios de evaluación:

Puedes descargar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Cuentos en línea*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	La información se presenta sin conexiones claras.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas, podcast de forma autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas, podcast con ayuda del profesor.	En algunos casos interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas, podcast con ayuda del profesor.	No logra realizar publicaciones de podcast.
TIC	Crea productos originales y creativos como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal, con ayuda del profesor.	Las producciones no son originales.
Curricular	Se expresa de forma oral mediante textos que presentan de manera original y creativa conocimientos, ideas, hechos o vivencias.	Se expresa de forma oral mediante textos que presentan de manera adecuada conocimientos, ideas, hechos o vivencias.	Se expresa de forma oral mediante textos que presentan de manera adecuada conocimientos, ideas, hechos o vivencias, con ayuda del profesor.	Las ideas no se expresan de manera adecuada.
Curricular	Comprende textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo, y distingue aspectos formales simples de la narración y de la poesía que le permiten recrear la lectura y la escritura de dichos textos.	Comprende textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo, y distingue algunos aspectos formales simples de la narración y de la poesía que le permiten recrear con ayuda la lectura y la escritura de dichos textos.	Comprende, con ayuda, textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo, y con la orientación adecuada distingue algunos aspectos formales simples de la narración y de la poesía que le permiten recrear de forma elemental la lectura y la escritura de dichos textos.	No comprende textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo.

Continúa >>

MUNDO PIRATA

Mundo Pirata es un blog interdisciplinar finalista la presente edición (2012) del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa, categoría II (9-14 años), modalidad C: trabajos que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales.

Es el resultado del trabajo del docente y del alumnado para diseñar y aplicar nuevos modelos de enseñanza y de aprendizaje.

TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un blog



Tipo de actividad	Breve descripción
Formular preguntas	Los estudiantes hacen preguntas sobre lo que están leyendo en forma individual, en pequeños grupos y/ o en grupos grandes.
Talleres para lectores	Los estudiantes participan en mini lecciones sobre estrategias de lectura, leen en forma independiente y luego se reúnen para compartir, discutir y reflexionar .
Resumir	Después de leer un relato, los estudiantes resumen o parafrasean los puntos más importantes.
Comentar	Los estudiantes comentan las partes o los elementos preferidos de un relato.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

La actividad de ejemplo **Mundo pirata** que puedas adaptar te resultará útil en el siguiente contexto escolar:

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar.

- Uso de documentos audiovisuales para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes (identificación, clasificación, comparación).

Bloque 2. Leer y escribir

- Utilización dirigida de las tecnologías de la información y la comunicación y de las bibliotecas para obtener información y modelos para la composición escrita.

Bloque 3. Educación literaria.

- Lectura guiada de textos narrativos de tradición oral, literatura infantil, adaptaciones de obras clásicas y literatura actual en diferentes soportes.
- Desarrollo de la autonomía lectora, de la capacidad de elección de temas y textos y de expresión de las preferencias personales.

Objetivos curriculares:

- Utilizar la lengua para relacionarse y expresarse de manera adecuada en la actividad social y cultural, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.
- Usar los medios de comunicación social y las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener, interpretar y valorar informaciones y opiniones diferentes.

Competencias TIC en el alumnado:

- Manejar recursos básicos de hardware.
- Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información con ayuda.
- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (textos, presentaciones, imágenes) donde piense creativamente, descubra e innove.
- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable con la guía del profesorado.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

El libro elegido es *Garfios* de Marcelo Birmajer. Además de la interpretación del cuento, se pide al alumnado que realice una ficha bibliográfica y recreen las escenas del cuento.

Esta propuesta puede estimular la curiosidad del alumnado sobre la existencia o no de piratas. Partiendo de la pregunta "ficción o realidad" se propone iniciar la búsqueda guiada de información en la web. Los sitios sugeridos:

- <http://www.corsarios.net/>
- Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>.

Después de una puesta en común, la investigación culmina estableciendo las diferencias entre piratas, corsarios y

Evaluación

bucaneros y el descubrimiento de los piratas más famosos. Dicha información se publica en el blog del proyecto.

En el área de las Prácticas del Lenguaje, el desarrollo de la expresión oral y escrita se refleja en la producción de cuentos de su propia invención y su dramatización en el aula. El humor, el respeto y la confrontación se hacen presentes en el juego dramático libre.

Después de una exploración y selección de herramientas, el alumnado crea sus propias historias de piratas con *Toontastic*.

En todo momento el docente motivará el respeto entre compañeros.

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Mundo pirata*

Nombre del/la alumno/a: _____



Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	La información se presenta sin conexiones claras.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas, vídeos de forma autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas, vídeos con ayuda del profesor.	En algunos casos interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas, vídeos con ayuda del profesor.	No logra realizar publicaciones de vídeos.
TIC	Crea productos originales y creativos como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal, con ayuda del profesor.	Las producciones no son originales.
Curricular	Se expresa de forma oral mediante textos que presentan de manera original y creativa conocimientos, ideas, hechos o vivencias.	Se expresa de forma oral mediante textos que presentan de manera adecuada conocimientos, ideas, hechos o vivencias.	Se expresa de forma oral mediante textos que presentan de manera adecuada conocimientos, ideas, hechos o vivencias, con ayuda del docente.	Las ideas no se expresan de manera adecuada.
Curricular	Comprende textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo, y distingue aspectos formales simples de la narración y de la poesía que le permiten recrear la lectura y la escritura de dichos textos.	Comprende textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo, y distingue algunos aspectos formales simples de la narración y de la poesía que le permiten recrear con ayuda la lectura y la escritura de dichos textos.	Comprende, con ayuda, textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo, y con la orientación adecuada distingue algunos aspectos formales simples de la narración y de la poesía que le permiten recrear de forma elemental la lectura y la escritura de dichos textos.	No comprende textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

CONTENIDOS DIGITALES INCLUSIVOS

Contenidos digitales inclusivos para estudiantes sordos de la escuela Normal Superior de Neiva es el blog ganador del 2º premio de la Categoría III (de 15 a 17 años) del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012, modalidad C (trabajos que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales).

El proyecto consiste en un trabajo colaborativo en el que alumnado se sensibiliza, se capacita en el conocimiento de la comunidad sorda y diseña, después de estudiar esa realidad, material digital inclusivo para que los docentes y estudiantes de primaria y preescolar tengan mejores y mayores posibilidades de enseñanza y aprendizajes



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Una de las decisiones pedagógicas que involucra crear una propuesta de trabajo en red es seleccionar los tipos de actividades a desarrollar, estableciendo a partir de qué tipo de

actividades se guiará al alumnado para alcanzar cada uno de los objetivos propuestos. Por ejemplo:

Tipo de actividad	Breve descripción
Generar interés	El alumnado es introducido a la temática de la lectura a través de la escucha o visionado de lo que se va a leer.
Lectura radial	El alumnado lee en voz alta una selección de un texto y después inicia una discusión con una audiencia formulando preguntas específicas.
Escribir textos informativos	El alumnado da información o transmite una idea a otra persona.
Compartir	El alumnado comparte oralmente su escrito con compañeros/as u otras personas en forma presencial o virtual.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares para la alfabetización en preescolar y primaria](#)]

Planificación

El proyecto se desarrolla desde el área de tecnología e informática partiendo del diagnóstico y necesidades educativas de la comunidad sorda del preescolar y básica primaria.

Contenidos curriculares:

- Contenidos transversales: generalidades y características de un niño sordo, sus relaciones, aprendizajes, lenguaje de señas y los contenidos curriculares que manejan según el grado de preescolar y primero.

Objetivos curriculares:

- Utilizar la lengua para relacionarse y expresarse de manera adecuada en la actividad social y cultural, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general a través de sistemas de símbolos propios de las áreas de conocimiento utilizando aplicaciones tecnológicas de forma autónoma.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

Acceder al proyecto Contenidos digitales inclusivos en : <http://bit.ly/W6p6do>

El proyecto se desarrolla con una metodología activa participativa y colaborativa y para ello se han planteado y ejecutado las siguientes actividades:

- Sensibilización a través de conversaciones con los maestros de apoyo, profesores y estudiantes de la comunidad sorda (Los estudiantes aprenden las características propias de un niño sordo y cómo aprende).
- Observación de clases en el preescolar y primaria de sordos. (Los estudiantes tienen un contacto real con el niño sordo para descubrir como es su desarrollo en el ambiente escolar)
- Presentación y planteamiento del proyecto con los estudiantes.

Consultar más en la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/4mivjvtup5oannv/ID794.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación

Criterios de evaluación:

La Memoria del proyecto indica que la evaluación se realiza en dos momentos:

1. Evaluación del contenido digital inclusivo elaborado por los estudiantes, para ello debemos tener en cuenta la Rúbrica de Evaluación donde se realiza el seguimiento en el cumplimiento de los objetivos y compe-

tencias de los estudiantes a nivel grupal y personal:
<http://bit.ly/TPm4YK>

2. Evaluación del proyecto de aula desarrollado por los grados once;s para ello tendremos en cuenta Rubistar de Evaluación en donde se evalúa el cumplimiento y desarrollo de las competencias a través de la implementación del proyecto: <http://bit.ly/Rpv1g0>



Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Conocimiento del Medio

GIGANTES DE CRISTAL

Gigantes de cristal es un proyecto interdisciplinario realizado con alumnado de 3º año de Secundaria en Argentina. Es el **1º premio** de la edición 2012 del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa** en la categoría II (9 a 14 años) de la Modalidad C: *trabajos que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales.*

El principal objetivo es transmitir la importancia del cuidado del medio ambiente y en concreto de la protección de los campos de hielo continental patagónico.

Para ello, se ha trabajado en blogs personales y por temas usando herramientas como *Windows Movie Maker*, *Chem-Sketch* o *Voicethread*. Posteriormente, se han publicado los resultados a través de aplicaciones tipo *Prezi* o *Issuu* en un sitio web elaborado por el alumnado con *Weebly*:

<http://www.gigantesdecristal.com.ar/>



Se han tratado contenidos de Matemáticas, Educación artística, Geografía, Biología y Física y Química.

La planificación de esta ficha se basa en los contenidos de estas dos últimas materias, enmarcadas en Ciencias de la naturaleza de 3º curso de Educación Secundaria.

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un sitio web colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer textos	El alumnado extrae información de libros de texto, laboratorios, etc., tanto en electrónicos, formato impreso como digital.
Explorar un tema/Realizar una investigación de fundamentos	Los estudiantes reúnen información/realizan una investigación de fundamentos usando fuentes impresas y digitales.
Observar fenómenos	Los estudiantes observan fenómenos que plantean interrogantes científicos en objetos físicos, organismos o medios digitales.
Escribir un informe	Los estudiantes redactan un informe de laboratorio o de investigación.
Dibujar/Crear una imagen	Los estudiantes dibujan o crean imágenes físicas o digitales (del laboratorio, observaciones, etc.).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Naturales](#)]

Planificación

Puedes utilizar la propuesta **Gigantes de cristal** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Contenidos comunes

- Búsqueda y selección de información de carácter científico, utilizando las tecnologías de la información y comunicación y otras fuentes.
- Valoración de las aportaciones de las ciencias de la naturaleza para dar respuesta a las necesidades de los seres humanos y mejorar las condiciones de su existencia, así como para apreciar y disfrutar de la diversidad natural y cultural, participando en su conservación, protección y mejora.

Física y Química. Bloque 2. Diversidad y estructura de la materia.

- Procedimientos experimentales para indagar si una sustancia es compuesta. Composición del agua y problemas de contaminación.

Biología. Bloque 3. Las personas y el medio ambiente.

La actividad humana y el medio ambiente.

- Valoración del impacto de la actividad humana en los ecosistemas.
- Valoración de la necesidad de cuidar del medio ambiente y adoptar conductas solidarias y respetuosas.

Objetivos curriculares:

- Obtener información sobre temas científicos utilizando distintas fuentes, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, y emplearla, valorando su

contenido, para fundamentar y orientar trabajos sobre temas científicos.

- Adoptar actitudes críticas fundamentadas en el conocimiento para analizar, individualmente o en grupo, cuestiones científicas y tecnológicas.
- Conocer y valorar las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente, con atención particular a los problemas a los que se enfrenta hoy la humanidad y la necesidad de búsqueda y aplicación de soluciones, sujetas al principio de precaución, para avanzar hacia un futuro sostenible.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información textual y multimedia.
- Buscar información en Internet de forma planificada y utilizando una estrategia propia.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma.
- Evaluar la adecuación y pertinencia de la información que se obtiene en función de los objetivos de la búsqueda de forma autónoma.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma rigurosa.
- Utilizar recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.

- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (presentaciones, dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.
- Clasificar y/o analizar temas del mundo real y problemas reales o simulados de forma planificada, utilizando recursos TIC apropiados.
- Fundamentar la toma de decisiones.
- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable, segura, legal y ética.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

El alumnado trabaja en pequeños grupos en las diferentes asignaturas con los respectivos docentes e, individualmente, también trabaja en sus blogs personales.

La compilación final de información se lleva a cabo por un grupo de alumnos voluntario, que selecciona los mejores contenidos de sus compañeros/as, comunicándose a través de correo electrónico o bien por alguna red social. El docente asesora en el uso de material didáctico y tecnológico durante el proceso.

Puedes consultar la memoria pedagógica completa de **Gigantes de cristal** en el siguiente enlace: <http://bit.ly/VALYj6>



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación (cuestionario).
- Valoración grupal.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Proyecto : *Gigantes de cristal*

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
USO TIC: Presentación Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Publica adecuadamente en Internet una información.	Se publica en Internet una información.	Publica en Internet una información con ayuda del docente.	No logra publicar su trabajo en Internet.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
Curricular	Determina adecuadamente los rasgos distintivos del trabajo científico, así como su influencia sobre la calidad de vida de las personas.	Determina algunos rasgos distintivos del trabajo científico, así como su influencia sobre la calidad de vida de las personas.	Determina, con ayuda, los rasgos distintivos del trabajo científico, así como su influencia sobre la calidad de vida de las personas.	No consigue determinar los rasgos distintivos del trabajo científico, así como su influencia sobre la calidad de vida de las personas.
Curricular	Recopila información acerca de la influencia de las actuaciones humanas sobre los ecosistemas. Analiza dicha información y argumenta posibles actuaciones para evitar el deterioro del medio ambiente y promueve una gestión más racional de los recursos naturales.	Recopila información acerca de la influencia de las actuaciones humanas sobre los ecosistemas. Analiza dicha información y argumenta posibles actuaciones para evitar el deterioro del medio ambiente.	Recopila información acerca de la influencia de las actuaciones humanas sobre los ecosistemas. Analiza, con ayuda, dicha información y argumenta posibles actuaciones para evitar el deterioro del medio ambiente.	Recopila información acerca de la influencia de las actuaciones humanas sobre los ecosistemas. No es capaz de analizar dicha información y argumentar posibles soluciones.
TIC	Se desenvuelve adecuadamente con autonomía e iniciativa personal en un entorno virtual.	Se desenvuelve con autonomía e iniciativa personal en un entorno virtual.	Se desenvuelve con ayuda en un entorno virtual.	No se desenvuelve en un entorno virtual.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando una variedad de entornos virtuales y recursos digitales.	Interactúa y publica con compañeros u otras personas utilizando una variedad de entornos virtuales y recursos digitales.	Interactúa, colabora y publica con ayuda, utilizando una variedad de entornos virtuales y recursos digitales.	No interactúa, colabora y publica contenido.
TIC	Conoce, respeta y hace respetar las normas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.	Conoce y respeta las normas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.	Con ayuda del docente, conoce y respeta las normas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.	No conoce y respeta las normas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en Artes visuales

OJONÓN, EL PRIMER MONSTRUO AVENTURERO

El cortometraje animado *Ojonón, el primer monstruo aventurero*, es el ganador del **1r premio** de la primera Categoría (de 3 a 8 años) de la Modalidad C (*trabajos que responden al uso pedagógico de realizar producciones en pequeño grupo a partir de recursos digitales*).

En este taller de creatividad, el alumnado ha descubierto y experimentado con técnicas que les han servido para crear producciones audiovisuales creativas y originales.

Para obtener más información se puede consultar la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/x6um79xrl11ye8e/ID883.pdf>

La planificación de esta ficha se basa en los contenidos de Educación Artística de primer ciclo de Educación Primaria.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en una propuesta didáctica de búsqueda guiada en un servidor de mapas

Tipo de actividad	Breve descripción
Practicar	Los estudiantes practican técnicas, métodos y procesos en artes visuales en forma individual o colaborativa.
Experimentar	Los estudiantes manipulan y experimentan con disciplinas, materiales, formas y conceptos.
Escribir un informe	Los estudiantes desarrollan representaciones artísticas, en forma individual o colaborativa, usando diferentes medios para representar ideas.
Grabar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para crear grabaciones basadas en guiones alrededor de conceptos artísticos, narraciones y contenido de la asignatura.
Publicar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para publicar su obra artística para sí mismos, sus compañeros/as y otros destinatarios.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Artes visuales](#)]

Planificación

Puedes utilizar la propuesta **OJonón, el primer monstruo aventurero** de acuerdo a la siguiente programación.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Expresión y creación plástica.

- Exploración sensorial de las cualidades y posibilidades de materiales orgánicos e inorgánicos como papel mojado, agua coloreada, barro diluido, arenas, lápices, rotuladores, témperas, ceras o material desechado.
- Disfrute en la manipulación y exploración de materiales.
- Manipulación y transformación de objetos para su uso en representaciones teatrales.
- Elaboración del trabajo, individual o en grupo, explorando las posibilidades de materiales e instrumentos.

Objetivos curriculares:

- Indagar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación y utilizarlas para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.
- Explorar y conocer materiales e instrumentos diversos y adquirir códigos y técnicas específicas de los diferentes lenguajes artísticos para utilizarlos con fines expresivos y comunicativos.
- Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el so-

nido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.

- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.

Competencias TIC en el alumnado:

- Manejar recursos básicos de hardware.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información textual y de imágenes.
- Localizar información de una variedad de fuentes con ayuda.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información con ayuda.
- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.
- Valorar las contribuciones de sus compañeros.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

Estas son las indicaciones que revela el docente del proyecto:

- Realizar una dinámica grupal para lograr la atención y la predisposición para el trabajo en el taller, a través

de canciones, juegos con canciones que involucran al cuerpo, entre otros.

- Previo a cada propuesta se indagan los conocimientos previos, de diferentes maneras. En un intercambio oral, a través de dibujos, mostrando un elemento personal y expresando sus ideas, entre otras.
- Antes de descubrir algún conocimiento, se destina un tiempo a la formulación de hipótesis que quedan registradas en la pantalla, para finalizado el proceso, retomarlas y reflexionar sobre las mismas.
- Por la cantidad de alumnos, según las actividades varía la forma de agrupamiento. Por ejemplo las dinámicas iniciales, las votaciones por una historia, observar videos, construir juguetes ópticos son con el grupo

completo. Otras como la de sacar las fotos del corto, preparar escenografías, grabar voces, etc, requieren de actividades en subgrupos o individuales. Cabe destacar que en todas las clases trabajan todos.

- Los alumnos realizan de planificación del proceso.
- En los casos de edición o impresión de programas para la muestra final, al no poder hacerlo de forma independiente, dadas las características de la edad, participan del proceso observando el paso a paso en la pantalla y seleccionando fotos, colores, ubicaciones, etc.

Puedes consultar la memoria pedagógica en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/s/x6um79xrl11ye8e/ID883.pdf>



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Coevaluación.
- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de

uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Ojonón, el primer monstruo aventurero*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
Curricular	Reconoce algunas posibilidades de las TIC y las usa correctamente para crear producciones propias.	Reconoce algunas posibilidades de las TIC y las usa para crear producciones propias.	Reconoce algunas posibilidades de las TIC y las usa correctamente para crear producciones propias con ayuda.	No reconoce las posibilidades de las TIC y las usa para crear producciones propias con ayuda.

[Continúa >>](#)

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Curricular	Realiza producciones artísticas de forma cooperativa y colabora en la resolución de problemas que pueden surgir en el proceso de creación.	Realiza producciones artísticas de forma cooperativa y colabora en la resolución de la mayoría de problemas que pueden surgir en el proceso de creación.	Realiza producciones artísticas de forma cooperativa y colabora de forma mínima en la resolución de problemas que pueden surgir en el proceso de creación con ayuda.	Realiza producciones artísticas y no colabora en la resolución de problemas que pueden surgir en el proceso de creación.
TIC	Utiliza correctamente recursos TIC específicos para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.	Utiliza recursos TIC específicos para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.	Utiliza recursos TIC con ayuda para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.	No usa recursos TIC para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.
TIC	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia la mayoría de iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia en ocasiones las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No apoya ni aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

06

Proyectos colaborativos

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales

PROYECTO ITINERARIOS

Itinerarios es un proyecto galardonado con el **3r premio** de la Categoría III (de 15 a 17 años) del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012**, de la Modalidad D (trabajos que responden al uso pedagógico de trabajar en proyectos interescolares en el aula).

En este proyecto se acercan tres escuelas separadas geográficamente por más de 2000 km. Los centros han trabajado en este proyecto con alumnado de tercer ciclo de la ESO y 1º de Bachillerato desde el área de Tecnología, pero hacemos referencia en este apartado de Ciencias Sociales, Geografía e Historia al ser de un proyecto interdisciplinar y tratarse también contenidos de esta materia.

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en proyectos colaborativos

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer un texto	Los estudiantes extraen información de libros de texto, documentos históricos, datos de censos, etc., tanto impresos como en formato digital.
Observar imágenes	Los estudiantes examinan imágenes tanto estáticas como dinámicas (video, animaciones); en formato impreso o digital.
Investigar	Los estudiantes reúnen, analizan, y sintetizan información usando fuentes impresas y/o digitales.
Dialogar	En pequeños o grandes grupos, los estudiantes participan en diálogos con sus compañeros; sincrónicos/asincrónicos, estructurados o no estructurados.
Realizar una salida de campo	Los estudiantes viajan a sitios físicos o virtuales de forma sincrónica o asincrónica.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Sociales](#)]



En *Itinerarios* el objetivo es el diseño de un itinerario por parte del alumnado de otra escuela y que se lleve a cabo. Para ello se utilizan dispositivos móviles como Smartphones o tabletas.

Planificación¹

La participación con tus alumnos/as en un proyecto colaborativo como **Itinerarios** te permitirá trabajar los siguientes aspectos.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Contenidos comunes.

- Obtención y procesamiento de información, explícita e implícita, a partir de la percepción de los paisajes geográficos del entorno o de imágenes, de fuentes orales y de documentos visuales, cartográficos y estadísticos, incluidos los proporcionados por las tecnologías de la información y la comunicación, y de indicadores socioeconómicos.
- Realización de trabajos de síntesis o de indagación, utilizando información de fuentes variadas y presentación correcta de los mismos, combinando diferentes formas de expresión, incluidas las posibilidades que proporcionan las tecnologías de la información y la comunicación.

Objetivos curriculares:

- Identificar, localizar y analizar, a diferentes escalas, los elementos básicos que caracterizan el medio físico, las interacciones que se dan entre ellos y las que los grupos humanos establecen en la utilización del espacio y de sus recursos, valorando las consecuencias económicas, sociales, culturales, políticas y medioambientales que se derivan y la necesidad de garantizar la sostenibilidad.
- Buscar, seleccionar, comprender y relacionar información verbal, gráfica, icónica, estadística y cartográfica, procedente de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno físico y social, los medios de comuni-

cación y las tecnologías de la información; tratarla de acuerdo con el fin perseguido y comunicarla a los demás de manera organizada e inteligible.

- Realizar tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas humanos y sociales.

Competencias TIC del alumnado:

- Comprender y utilizar sistemas, operaciones y conceptos tecnológicos básicos de forma autónoma.
- Desempeñarse en entornos virtuales de forma autónoma.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma rigurosa.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.
- Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable, segura, legal y ética.
- Respetar los diferentes estilos y formas de comunicación electrónica.

Desarrollo de la actividad:

Acceder a la propuesta de trabajo en:

<https://sites.google.com/site/proyectoconeduloc/home>

¹ Se hace referencia en este apartado, a modo de orientación, contenidos de Ciencias Sociales, Geografía e Historia de 3º de la ESO. Para información más completa del proyecto consultar la [Memoria Pedagógica](#).

- Se presenta el proyecto en el aula y se crean los grupos de trabajo. El alumnado se organiza en grupos de trabajo y asume su tarea de forma autónoma, organizándose entre ellos la búsqueda de información.
- Se debe fomentar este trabajo en grupo y tener en cuenta al trabajo de los demás centros, de esta manera se seguirá el calendario fijado.
- En este trabajo en grupo el alumnado discute la idoneidad de la información que están recopilando y construye conocimiento con su grupo y el resto de centros.
- Se presentan los itinerarios y se publican en la Red.



Evaluación

Instancias de evaluación:

Evaluación de conocimientos previos.

- Coevaluación.
- Tareas individuales y roles del alumnado.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<http://bit.ly/UCAPNu>

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Itinerarios*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Se publica y se comparte satisfactoriamente el resultado del trabajo colaborativo entre centros.	Se publica en Internet el resultado del trabajo colaborativo.	Se publica en Internet algunos de los resultados del trabajo colaborativo.	No se publica en Internet el resultado del trabajo colaborativo.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
TIC	Transforma la información en conocimiento empleando correctamente destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	Transforma la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	Transforma la información en conocimiento empleando bastantes destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	No transforma la información en conocimiento.
TIC	Desarrolla adecuadamente una comprensión cultural y conciencia global a partir del trabajo compartido con personas de otras culturas.	Desarrolla una comprensión cultural y conciencia global a partir del trabajo compartido con personas de otras culturas.	Desarrolla una comprensión cultural y conciencia global con ayuda del docente.	No desarrolla conciencia global a partir del trabajo compartido con personas de otras culturas.
TIC	Conoce y respeta correctamente las reglamentaciones y políticas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.	Conoce y respeta las reglamentaciones y políticas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.	Conoce, con ayuda del docente, y respeta la mayoría de reglamentaciones y políticas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.	No conoce y respeta las reglamentaciones y políticas de uso aceptables referentes a la protección de datos e identidad propia y de sus compañeros.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

DE PUEBLA A MANACOR

De Puebla a Manacor es el proyecto galardonado con el **3er premio** de la Categoría II (de 9 a 14 años) del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012**, de la Modalidad D (trabajos que responden al uso pedagógico de trabajar en proyectos interesculares en el aula).

En el proyecto colaboran dos escuelas, una de México y otra de España, y participa alumnado de Educación Secundaria.

Entre los dos han creado una radio colaborativa (Radio Híbrido), con la que se fomenta la cooperación, comunicación e intercambio de conocimiento usando las TIC como recurso educativo.

Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/byquzinkq38lenn/ID367.pdf>



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Habla/discurso	Los estudiantes producen lengua oral en forma individual en una variedad de contextos.
Interpretación/producción Evaluación/Crítica	Los estudiantes contribuyen y participan en una interpretación/ producción colaborativa.
Discursos/Desempeño/Producción	Dado que la conversación es crucial en el currículo y la enseñanza de Lengua y Literatura, evaluar la conversación es desafiante, pero importante.
Escucha activa	Los estudiantes escuchan activamente y procesan información para retenerla, dar una respuesta, actuar sobre ella, o aplicarla de alguna manera.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lengua y literatura](#)]

Planificación

A continuación, se han seleccionado contenidos de primer curso de Educación Secundaria por su conexión con las actividades sugeridas en el proyecto **De puebla a Manacor**.

Contenidos curriculares:

Bloque 1: Escuchar, hablar y conversar.

- Comprensión y exposición de informaciones de actualidad procedentes de los medios de comunicación audiovisual.
- Presentación de informaciones, previamente preparadas, sobre temas de interés del alumnado.

Bloque 2: Leer y escribir.

- Comprensión y composición de textos propios de los medios de comunicación: la noticia, la crónica.
- Reconocimiento del tema, ideas principales y secundarias de un texto.

Bloque 3: Educación Literaria.

- Conocimiento de las características fundamentales de los principales géneros literarios: narrativa, lírica y drama.
- Conocimiento del concepto de cuento y su diferenciación del concepto de novela.
- Comprensión del concepto del texto dramático y sus clases: diálogo, monólogo y aparte. Identificación de las acotaciones escénicas

Objetivos curriculares:

- Utilizar la lengua para relacionarse y expresarse de manera adecuada en la actividad social y cultural, adop-

tando una actitud respetuosa y de cooperación, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.

- Utilizar la lengua eficazmente en la actividad escolar tanto para buscar, recoger y procesar información, como para escribir textos propios del ámbito académico.
- Comprender textos literarios utilizando conocimientos básicos sobre las convenciones de cada género, los temas y motivos de la tradición literaria y los recursos estilísticos.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general a través de sistemas de símbolos propios de las áreas de conocimiento utilizando aplicaciones tecnológicas de forma autónoma.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

La metodología se basa en una pedagogía activa, donde el alumnado es el eje de su aprendizaje y donde se le da especial importancia al trabajo cooperativo.

Tanto los docentes como el alumnado de ambos países deben tener un equilibrio en cuanto a motivación, intereses,

objetivos o temporalización en el proyecto para que llevarlo a cabo sea un éxito.

En la siguiente dirección se puede consultar la memoria pedagógica del proyecto:

<https://www.dropbox.com/s/byquzinkq38lenn/ID367.pdf>



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *PROYECTO COLABORATIVO De Puebla a Manacor*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera ni analiza la retroalimentación recibida a su producción.
TIC	Realiza operaciones básicas correctamente con contenido multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenido multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenido multimedia con ayuda del docente.	No realiza operaciones con contenido multimedia.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto de forma activa y autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto con ayuda.	Es mínima la interacción y colaboración en el entorno virtual del proyecto.
TIC	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común de forma autónoma.	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	Realiza algún intercambio para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	No realiza ningún intercambio.
TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeto las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.
Curricular	Se relaciona y se expresa adecuadamente utilizando la lengua castellana.	Se relaciona y se expresa correctamente utilizando la lengua castellana.	Se relaciona y se expresa con ayuda utilizando la lengua castellana.	No se relaciona y se expresa utilizando la lengua castellana.
Curricular	Reconoce el género y la estructura global de una obra, valorando de forma general el uso del lenguaje.	Reconoce el género y la estructura global de una obra, valorando de forma general el uso del lenguaje.	Reconoce con dificultad el género y la estructura global de una obra, valorando de forma general el uso del lenguaje.	No reconoce el género y la estructura global de una obra.
Curricular	Busca, procesa información y escribe textos propios correctamente.	Busca, procesa información y escribe textos propios.	Busca, procesa información y escribe textos propios con ayuda.	No escribe textos propios correctamente.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Lenguas Extranjeras

ICT4U

ICT4U (acrónimo de *Information and Communication Technologies For You*), es un proyecto Europeo realizado con escuelas de España, Grecia, Bélgica, Hungría e Islandia.

Consiste en que el alumnado enseña a sus profesores cómo usar diferentes herramientas de la web 2.0 para impartir sus clases, creando 4 fichas (Resumen, Registro, Manual, Uso educativo) de cada una de estas herramientas, como Prezi, Animoto, Wallwisher, GoogleDocs, Dipity, entre otras.

Se trabajan los contenidos de Informática y Ciencias de la Tecnología de tercer ciclo de la ESO y 1r curso de Bachillerato, además del aprendizaje y práctica del inglés al ser la lengua vehicular del proyecto, que es la que nos ocupa en esta ficha.



ICT4U: <http://www.ict4u-project.eu/>

En la presente edición del [Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa](#), es el **2º premio** de la categoría III (15 a 17 años) de la Modalidad D: (*trabajos que responden al uso pedagógico de trabajar en proyectos interesculares en el aula*).

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Realizar una presentación	Los estudiantes realizan una presentación formal o informal.
Escribir un guión	Los estudiantes escriben un guión para un episodio de una telenovela, un sketch cómico, o una obra de teatro.
Editar	Los estudiantes se ayudan entre sí en sus proyectos de escritura (por ejemplo, edición entre compañeros).
Leer un artículo (por ejemplo enciclopedia o página web)	Los estudiantes leen artículo/s para profundizar temas de la asignatura (por ejemplo, entrada de enciclopedia, página web, revistas electrónicas).

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Lenguas extranjeras](#)]

Planificación

La participación en el proyecto **ICT4U** te permitirá abordar diversos contenidos durante el curso escolar, animando a que el alumnado tome el rol de constructores de conocimientos y coevaluadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A modo de ejemplo, seleccionamos los siguientes contenidos por su conexión con la realidad más cercana y con las actividades sugeridas en el proyecto.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar.

- Participación activa en presentaciones breves y preparadas con anterioridad sobre tareas realizadas individualmente o en grupo personal.
- Uso de estrategias de cooperación y respeto que faciliten las tareas orales que se realicen en el aula.

Bloque 2. Leer y escribir.

- Comprensión general y específica de diversos textos, en soporte papel y digital, de interés general o referidos a contenidos de otras materias del currículo.
- Uso de las tecnologías de la información y la comunicación para producir textos escritos, recopilar y transmitir información.

Bloque 4. Aspectos socio-culturales y conciencia intercultural.

- Interés e iniciativa en la realización de intercambios comunicativos con hablantes o aprendices de la lengua extranjera, utilizando soporte papel o medios digitales.

Objetivos curriculares:

- Leer y comprender textos diversos de un nivel adecuado a las capacidades e intereses del alumnado con el fin

de extraer información general y específica, y utilizar la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento.

- Escribir textos sencillos con finalidades diversas sobre distintos temas utilizando recursos adecuados de cohesión y coherencia.
- Utilizar con corrección los componentes fonéticos, léxicos, estructurales y funcionales básicos de la lengua extranjera en contextos reales de comunicación.
- Utilizar estrategias de aprendizaje y todos los medios a su alcance, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener, seleccionar y presentar información oralmente y por escrito.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar las TIC para procesar de forma avanzada información multimedia.
- Localizar información relevante de una variedad de fuentes de forma autónoma.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información de forma rigurosa.
- Utilizar recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Desarrollo de la actividad

El proyecto consta de tres fases diferentes: trabajo del alumnado con las herramientas informáticas, trabajo durante las visitas de los países socios; y la presentación de las herramientas a los docentes por parte del alumnado.

Los docentes animan a la búsqueda de información necesaria de las herramientas al alumnado para desarrollar sus presentaciones de forma individual.

Posteriormente, los aprendizajes adquiridos de forma individual se ponen en común a través de grupos de alumnos, generando más conocimientos en el momento del consenso.

Finalmente, el alumnado presenta la herramienta de forma oral y el docente orienta en este proceso en el momento de su preparación. Es interesante comprobar cómo el alumnado también puede enseñar a los docentes si éstos quieren utilizar algunas de las herramientas que han presentado.



Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación (Cuestionarios: <http://bit.ly/SVo58C>)
- Valoración docente del trabajo individual y grupal con una rúbrica adaptada de la rúbrica de evaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Participar de un proyecto colaborativo "ITC4U"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
Competencias TIC	Transforma la información en conocimiento empleando correctamente destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	Transforma la información en conocimiento empleando destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	Transforma la información en conocimiento empleando bastantes destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones sencillas.	No transforma la información en conocimiento.
Competencias TIC	Contribuye adecuadamente en el trabajo en equipo para resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.	Contribuye en el trabajo en equipo para resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.	Contribuye en el trabajo en equipo, con ayuda docente, para resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.	No contribuye en el trabajo en equipo para resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.
Competencias TIC	Exhibe una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros. Alienta y estimula el intercambio.	Exhibe una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros.	Exhibe una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros con ayuda.	No respeta las ideas comunicadas por terceros.
Curricular	Escribe correctamente textos sencillos sobre herramientas tecnológicas utilizando recursos adecuados de cohesión y coherencia.	Escribe textos sencillos sobre herramientas tecnológicas utilizando recursos adecuados.	Escribe, con ayuda docente, textos sencillos sobre herramientas tecnológicas utilizando recursos adecuados de cohesión y coherencia.	No es capaz de escribir textos sencillos sobre herramientas tecnológicas utilizando recursos adecuados de cohesión y coherencia.
Curricular	Usa adecuadamente las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender y para comunicarse.	Usa las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender y para comunicarse.	Con ayuda del docente, usa las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender y para comunicarse.	No usa las tecnologías de la comunicación y la información para aprender a aprender y para comunicarse.
Curricular	Lee y localiza información explícita y realiza inferencias directas en comprender textos diversos sobre temas de interés.	Lee y localiza información y realiza inferencias directas en comprender textos diversos sobre temas de interés.	Lee y localiza información y realiza, con ayuda del docente, inferencias directas en comprender textos diversos sobre temas de interés.	Lee y localiza información y no realiza inferencias directas en comprender textos diversos sobre temas de interés.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Matemáticas

MI CIUDAD EN NÚMEROS A TRAVÉS DE eTWINNING

Mi ciudad en números (Mi town in numbers) pretende aumentar la motivación e interés de los alumnos por las matemáticas y estimular el espíritu investigador y su curiosidad, combinando contenidos matemáticos comunes a los currículos de las escuelas participantes, con aspectos de la vida diaria en distintas partes de Europa, utilizando, para ello, objetos concretos, así como representaciones de conceptos matemáticos.

La idea también es facilitar la comprensión mutua fomentando el interés sobre los contextos culturales e históricos de los socios y dado que pueden participar países europeos que hablan diferentes idiomas, el proyecto se desarrolla en inglés.

El proyecto no se limita a una sola rama de las matemáticas. Las actividades propuestas por los alumnos para que los demás las desarrollen girarán en torno a los contenidos comunes. La diversidad de propuestas y herramientas utilizadas enriquecerá el proyecto y el aprendizaje.



Se desarrolla en la plataforma de [eTwinning](#), en la que además se encuentran todas las herramientas necesarias para la participación.

TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Discutir	El alumnado discute un concepto o proceso con un docente, otros alumnos o un experto externo.
Crear un plan	El alumnado desarrolla un plan sistemático para abordar algunos problemas matemáticos o tareas.
Generar textos	El alumnado produce un informe, comentario, explicación, entrada en un diario o documento, para demostrar su comprensión.
Elegir una estrategia	El alumnado revisa o selecciona una estrategia relacionada con las Matemáticas, para un contexto particular o aplicación.
Evaluar trabajo matemático	El alumnado se autoevalúa, evalúa un trabajo matemático con un compañero o recibe retroalimentación proveniente de una aplicación tecnológica.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Matemáticas](#)]

Planificación

La participación en el proyecto **Mi ciudad en números** te permitirá abordar diversos contenidos matemáticos del año escolar, animando a que los alumnos tomen el rol de constructores de conocimientos y coevaluadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A modo de ejemplo, seleccionamos los siguientes contenidos por su conexión con la realidad más cercana y con las actividades sugeridas en el proyecto.

Contenidos curriculares:

Bloque 1: Contenidos comunes.

- Interpretación de mensajes que contengan informaciones sobre cantidades y medidas o sobre elementos o relaciones espaciales.
- Reconocimiento del trabajo en equipo mostrando interés y respeto por las estrategias diferentes a las propias.

Bloque 2: Números.

- Decimales en entornos cotidianos. Operaciones con números decimales.
- Diferentes significados y usos de las fracciones en la vida real.

Objetivos curriculares:

- Actuar ante los problemas que se plantean en la vida cotidiana de acuerdo con modos propios de la actividad matemática, tales como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.

- Manifestar una actitud positiva ante la resolución de problemas y mostrar confianza en la propia capacidad para enfrentarse a ellos con éxito y adquirir un nivel de autoestima adecuado que le permita disfrutar de los aspectos creativos, manipulativos, estéticos y utilitarios de las matemáticas.
- Valorar las matemáticas como parte integrante de nuestra cultura, tanto desde un punto de vista histórico como desde la perspectiva de su papel en la sociedad actual y aplicar las competencias matemáticas adquiridas para analizar y valorar fenómenos sociales como la diversidad cultural, el respeto al medio ambiente, la salud, el consumo, la igualdad de género o la convivencia pacífica.
- Utilizar de forma adecuada los distintos medios tecnológicos (calculadoras, ordenadores, etc.) tanto para realizar cálculos como para buscar, tratar y representar informaciones de índole diversa y también como ayuda en el aprendizaje.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general a través de sistemas de símbolos propios de las áreas de conocimiento utilizando aplicaciones tecnológicas de forma autónoma.

Evaluación

- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.
- Respetar los diferentes estilos y formas de comunicación electrónica.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

Acceder a la propuesta de participación del proyecto *Mi Ciudad en Números* en <http://www.etwinning.es/es/>

En la siguiente presentación puedes ver un ejemplo de la participación de los finalistas 2010 del proyecto:
<http://www.slideshare.net/tiinsari/my-town-in-numbers>

Las herramientas de la plataforma de trabajo *TwinSpace* las encuentras siguiendo el enlace de la parte superior derecha *Saber Más*.

Instancias de evaluación:

- Coevaluación del proceso de búsqueda de información a compartir sobre su ciudad en la actividad inicial.
- Valoración docente del trabajo individual y grupal con una rúbrica adaptada de la rúbrica de evaluación.

Criterios de evaluación:

Puedes descargar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los currículos.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Participar de un proyecto colaborativo "My town in numbers"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajuste en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
Uso TIC: Aplicaciones interactivas / Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Se utilizan ideas originales y creativas para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con mínima ayuda para crear conocimiento en cualquier producto o medio.	Se utilizan ideas originales con ayuda del profesor para crear conocimiento a través del producto y medio solicitado.	No se utilizan ideas originales para crear conocimiento.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Competencias TIC	Siempre contribuye en el trabajo en equipo para construir y resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.	Casi siempre contribuye en el trabajo en equipo para construir y resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.	Algunas veces contribuye en el trabajo en equipo para construir y resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.	No contribuye en el trabajo en equipo para construir y resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.
Competencias TIC	Se conecta con compañeros o interactúa con otras personas de forma autónoma para compartir conocimiento sobre temas de interés para el proyecto.	Por sugerencia del profesor se conecta con compañeros o interactúa con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés para el proyecto.	Exigido por el profesor se conecta con compañeros o interactúa con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés para el proyecto.	No se conecta con compañeros ni interactúa con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés para el proyecto.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Desarrolla una comprensión cultural y conciencia global a partir del trabajo compartido con personas de otras culturas.	En algunos aspectos, desarrolla una comprensión cultural y conciencia global a partir del trabajo compartido con personas de otras culturas.	Con ayuda del profesor, desarrolla una comprensión cultural y conciencia global a partir del trabajo compartido con personas de otras culturas.	No desarrolla una comprensión cultural y conciencia global a partir del trabajo compartido con personas de otras culturas.
Competencias TIC	Crea productos originales autónomamente como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión grupal.	Con ayuda, crea productos originales como forma de expresión grupal.	No crea productos originales como forma de expresión personal ni grupal.
Competencias TIC	Identifica y define sólo problemas genuinos y preguntas significativas para la participación en el proyecto.	Identifica y define algunos problemas genuinos y preguntas significativas para la participación en el proyecto.	Con ayuda identifica pero no define problemas genuinos y preguntas significativas para la participación en el proyecto.	No identifica ni define problemas genuinos y preguntas significativas para la participación en el proyecto.
Curricular	Estima y calcula perímetros, áreas y ángulos de figuras planas, utilizando la unidad de medida adecuada.	En ocasiones estima y calcula perímetros, áreas y ángulos de figuras planas, utilizando la unidad de medida adecuada.	Con ayuda, calcula perímetros, áreas y ángulos de figuras planas, utilizando la unidad de medida adecuada.	No estima ni calcula perímetros, áreas y ángulos de figuras planas.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Curricular	Identifica elementos matemáticos presentes en la realidad y aplica los conocimientos adquiridos para interpretar y tomar decisiones acerca de situaciones reales que exigen herramientas matemáticas en su tratamiento o, para su resolución.	Identifica algunos elementos matemáticos presentes en la realidad y aplica los conocimientos adquiridos para interpretar y tomar decisiones acerca de situaciones reales que exigen herramientas matemáticas en su tratamiento o, para su resolución.	Con ayuda del profesor, identifica algunos elementos matemáticos presentes en la realidad y aplica pocos conocimientos adquiridos para interpretar y tomar decisiones acerca de situaciones reales que exigen herramientas matemáticas en su tratamiento o, para su resolución.	No identifica los elementos matemáticos presentes en la realidad ni aplica los conocimientos adquiridos para interpretar y tomar decisiones acerca de situaciones reales que exigen herramientas matemáticas en su tratamiento o para su resolución.
Curricular	Estima y calcula longitudes, áreas y volúmenes de espacios y objetos con una precisión acorde con la situación planteada y comprende los procesos de medida.	Calcula longitudes, áreas y volúmenes de espacios y objetos con una precisión acorde con la situación planteada y comprende con ayuda los procesos de medida.	Con ayuda del profesor calcula longitudes, áreas y volúmenes de espacios y objetos con una precisión acorde con la situación planteada pero no logra comprender los procesos de medida.	Con ayuda calcula longitudes y áreas pero no volúmenes de espacios y objetos con precisión acorde con la situación planteada. No comprende los procesos de medida.
Curricular	Emplea de forma adecuada y con sentido crítico los recursos tecnológicos, calculadoras y programas informáticos adecuados, habituales en el trabajo matemático.	En ocasiones emplea de forma adecuada y con sentido crítico los recursos tecnológicos, calculadoras y programas informáticos adecuados, habituales en el trabajo matemático.	Con ayuda del profesor emplea de forma adecuada los recursos tecnológicos, calculadoras y programas informáticos adecuados, habituales en el trabajo matemático.	No emplea de forma adecuada los recursos tecnológicos, calculadoras y programas informáticos, habituales en el trabajo matemático.

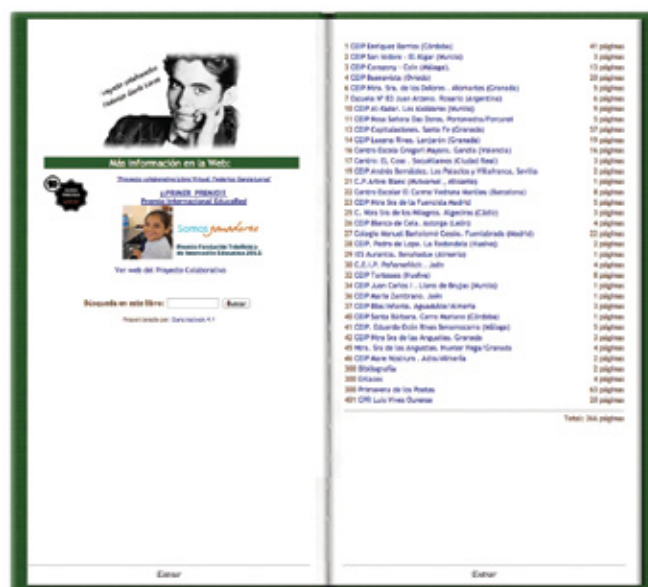
*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje para la alfabetización en preescolar y primaria

LIBRO VIRTUAL FEDERICO GARCÍA LORCA

El *Libro virtual Federico García Lorca* pretende estimular el interés del alumnado por la poesía a través de la poesía de Federico García Lorca. Es el **1r premio** de la Categoría I (de 3 a 8 años) del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012**, en la Modalidad D (trabajos que responden al uso pedagógico de trabajar en proyectos interescolares en el aula).

En el proyecto participa alumnado de segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y primer ciclo de Educación Secundaria de más de treinta centros de España y un centro en Argentina. Precisamente por esta variedad en los grupos de edad, el libro resulta rico en aportaciones, todas adecuadas a su nivel de aprendizaje.



Las publicaciones se elaboran con herramientas de presentaciones como *Calaméo* o *Slideshare*; o de imágenes y vídeo como *Picasa* y *Youtube*, principalmente. La herramienta usada para elaborar el Libro Virtual es *OurScrapBook* (Software Libre).

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un editor de audio

Tipo de actividad	Breve descripción
Compartir	El alumnado comparte oralmente sus escritos con compañeros u otros.
Publicar	El alumnado publica sus escritos para compañeros u otros.
Presentar	El alumnado combina elementos textuales y visuales para presentar sus escritos ante compañeros u otros.
Punto de vista	Los estudiantes identifican el punto de vista y propósito del autor.
Interpretación oral	El alumnado presenta un desempeño oral de un discurso o poema, en público.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares para la alfabetización en preescolar y primaria](#)]

Planificación

Participar en un proyecto similar al **Libro virtual Federico García Lorca** permite abordar diversos contenidos del año escolar, animando a que los alumnos tomen el rol de constructores de conocimientos y coevaluadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A modo de ejemplo, seleccionamos los siguientes contenidos de Educación Primaria por su conexión con las actividades sugeridas en el proyecto.

Contenidos curriculares:

Bloque 1: Escuchar, hablar y conversar.

- Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.

Bloque 3: Educación literaria.

- Comprensión, memorización y recitado de poemas con el ritmo, la pronunciación y la entonación adecuados.
- Dramatización de situaciones y de textos literarios.

Objetivos curriculares:

- Utilizar la lengua para relacionarse y expresarse de manera adecuada en la actividad social y cultural, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.
- Utilizar la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento personal, y aproximarse a obras relevantes de la tradición literaria para desarrollar hábitos de lectura.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general a través de sistemas de símbolos propios de las áreas de conocimiento utilizando aplicaciones tecnológicas de forma autónoma.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

Acceder al proyecto *Libro Virtual* en:

<http://www.ebarrios.net/1112/librovirtual/index.php>

Destaca por su metodología activa, participativa y con el propósito común de acercar la poesía al alumnado utilizando herramientas 2.0.

En la siguiente dirección se puede consultar la memoria pedagógica del proyecto:

<https://www.dropbox.com/s/t000p6j1hptgxv2/ID697.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Coevaluación del proceso de búsqueda de información a compartir sobre su ciudad en la actividad inicial.
- Valoración docente del trabajo individual y grupal con una rúbrica adaptada de la rúbrica de evaluación.

Criterios de evaluación:

Puedes descargar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz

Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Participar de un proyecto colaborativo "Libro Virtual Federico García Lorca"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera ni analiza la retroalimentación recibida a su producción.
TIC	Descubre operaciones avanzadas en el procesamiento de textos.	Realiza operaciones básicas de procesamiento de texto.	Realiza operaciones básicas de procesamiento de texto con ayuda.	No logra realizar operaciones básicas de procesamiento de texto.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto de forma activa y autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto con ayuda.	Es mínima la interacción y colaboración en el entorno virtual del proyecto.
TIC	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común de forma autónoma.	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	Realiza algún intercambio para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	No realiza ningún intercambio.
TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeto las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Crea productos originales y creativos como forma de expresión personal o grupal realizando importantes aportaciones.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal con ayuda.	No participa en la creación de productos originales.
TIC	Exhibe una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros. Alienta y estimula el intercambio.	Exhibe una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros.	Exhibe una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros con ayuda.	No respeta las ideas comunicadas por terceros.
Curricular	Redacta, reescribe y resume textos significativos en situaciones escolares, de forma ordenada y adecuada, utilizando la planificación y revisión de los textos, cuidando las normas gramaticales y ortográficas y los aspectos formales de forma autónoma.	Redacta, reescribe y resume textos significativos en situaciones escolares, de forma ordenada y adecuada, utilizando la planificación y revisión de los textos, cuidando las normas gramaticales y ortográficas y los aspectos formales con mínima ayuda.	Redacta, reescribe y resume diferentes textos significativos en situaciones cotidianas y escolares, con algún orden, utilizando la planificación y revisión de los textos, cuidando las normas gramaticales y ortográficas y los aspectos formales con ayuda del docente.	Redacta, reescribe y resume diferentes textos significativos en situaciones cotidianas y escolares, sin orden o adecuación. No planifica, ni revisa los textos.
Curricular	Comprende y utiliza con creatividad y de forma variada la terminología gramatical y lingüística propia del ciclo en las actividades de producción y comprensión de textos.	Comprende y utiliza la terminología gramatical y lingüística propia del ciclo en las actividades de producción y comprensión de textos.	Comprende y utiliza alguna terminología gramatical y lingüística propia del ciclo en las actividades de producción y comprensión de textos.	No comprende ni utiliza la terminología gramatical y lingüística propia del ciclo en las actividades de producción y comprensión de textos.
Curricular	Conoce las lenguas de España con cierta profundidad y valora y promueve la diversidad lingüística como hecho enriquecedor de nuestra cultura.	Conoce las lenguas de España y valora la diversidad lingüística como hecho enriquecedor de nuestra cultura.	Conoce algunas lenguas de España y con ayuda valora la diversidad lingüística como hecho enriquecedor de nuestra cultura.	No conoce las lenguas de España ni valora la diversidad lingüística.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

EL NOTICIERO DE VALDEFIERRO

Este proyecto, desarrollado con un grupo de 5ª y 6ª de Primaria, se articula en torno a la creación y mantenimiento de un blog de aula y el intercambio con distintos colegios de diversos países utilizando las TIC.

Es el **2º premio** de la Categoría II (de 9 a 14 años) del **Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012**, en la Modalidad D (trabajos que responden al uso pedagógico de trabajar en proyectos interescolares en el aula).

El Jurado destaca el correcto uso de las tecnologías adecuadas para fomentar la participación activa de la comunidad educativa (blog, videoconferencias, *Google Docs*...). Se trata de un proyecto que ha sabido involucrar a los alumnos en la elaboración de los contenidos y se ofrecen múltiples ejemplos de ello.



El noticiero de Valdefierro: <http://bit.ly/128ue52>

TIPO DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Diario	Los estudiantes escriben entradas en un diario para elaborar una lluvia de ideas sobre temas de interés personal, para registrar observaciones y para reflexionar sobre sus pensamientos.
Transaccional	Los estudiantes se escriben entre sí para comunicar e intercambiar ideas.
Comentario	Los estudiantes discuten un texto que se lee, con el docente o con otro/s estudiante/s.
Publicar	El alumnado publica sus escritos para compañeros u otros.
Presentar	El alumnado combina elementos textuales y visuales para presentar sus escritos ante compañeros u otros.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares para la alfabetización en preescolar y primaria](#)]

Planificación

A continuación, se han seleccionado contenidos de segundo ciclo Educación Primaria por su conexión con las actividades sugeridas en el proyecto **El noticiero de Valdefierro**.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar.

- Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.
- Uso de documentos audiovisuales como medio de obtener, seleccionar y relacionar con progresiva autonomía, informaciones relevantes para aprender (identificación, clasificación, comparación).

Bloque 2. Leer y escribir

Comprensión de textos escritos.

- Utilización dirigida de las tecnologías de la información y la comunicación para la localización, selección y organización de información.
- Uso de las bibliotecas, incluyendo las virtuales, de forma cada vez más autónoma, para obtener información y modelos para la producción escrita.
- Interés por los textos escritos como fuente de aprendizaje y como medio de comunicación de experiencias y de regulación de la convivencia.

Composición de textos escritos:

- Composición de textos propios del ámbito académico para obtener, organizar y comunicar información.

Objetivos curriculares:

- Utilizar la lengua para relacionarse y expresarse de manera adecuada en la actividad social y cultural, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación, para

tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.

- Utilizar la lengua eficazmente en la actividad escolar tanto para buscar, recoger y procesar información, como para escribir textos propios del ámbito académico.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general a través de sistemas de símbolos propios de las áreas de conocimiento utilizando aplicaciones tecnológicas de forma autónoma.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.

[Ver [Mapa competencial TIC del alumnado completo](#)]

Desarrollo de la actividad

Acceder al proyecto El noticiero de Valdefierro en:

<http://bit.ly/128ue52>

Destaca por fomentar la participación activa de la comunidad educativa y por la colaboración entre el alumnado en la creación de contenidos. En la siguiente dirección se puede consultar la memoria pedagógica del proyecto:

<https://www.dropbox.com/s/byquzinkq38lenn/ID367.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Proyecto colaborativo "El noticiero de Valdefierro"*

Nombre del/la alumno/a: _____

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera ni analiza la retroalimentación recibida a su producción.
TIC	Realiza operaciones básicas correctamente con contenido multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenido multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenido multimedia con ayuda del docente.	No realiza operaciones con contenido multimedia.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto de forma activa y autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto con ayuda.	Es mínima la interacción y colaboración en el entorno virtual del proyecto.
TIC	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común de forma autónoma.	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	Realiza algún intercambio para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	No realiza ningún intercambio.
TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeta las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.
Curricular	Se relaciona y se expresa adecuadamente utilizando la lengua.	Se relaciona y se expresa correctamente utilizando la lengua.	Se relaciona y se expresa con ayuda utilizando la lengua.	No se relaciona y se expresa utilizando la lengua.
Curricular	Busca, procesa información y escribe textos propios correctamente.	Busca, procesa información y escribe textos propios.	Busca, procesa información y escribe textos propios con ayuda.	No escribe textos propios correctamente.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades en el área de Ciencias Naturales

GENERAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOBRE EL CULTIVO DE HORTÍCOLAS EN UN PROYECTO TELEMÁTICO

El proyecto *Cultivos colaborativos* se apoya en los trabajos realizados localmente por cada uno de los grupos participantes en su huerto escolar. La página de inicio de este proyecto colaborativo interescolar es un escritorio virtual que enlaza con los distintos entornos y herramientas utilizados: formulario de inscripción, propuesta general, blogs, espacios en distintas redes sociales, herramientas web 2.0, etc.

Mensualmente se elabora una propuesta de trabajo que trata de reflexionar sobre la propia práctica, compartirla con el resto de grupos participantes y con la comunidad educativa global, compararla con otras experiencias similares y elaborar dosieres o guías de cultivo. Posteriormente, estos dosieres de cultivo servirán de base para experiencias posteriores y permitirán comparar los resultados obtenidos.

Por tanto, en este proyecto se articulan distintos elementos que confluyen en la generación de una comunidad virtual de prácticas educativas.



TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Discutir /dialogar	El alumnado participa en diálogos con uno o más pares o con la clase completa, sincrónica y asincrónicamente.
Tener una experiencia evocadora	El alumnado observa fenómenos de objetos físicos, organismos o medios digitales. Estas observaciones suscitan preguntas científicas.
Desarrollar predicciones, hipótesis, preguntas, variables	El alumnado desarrolla y reflexiona sobre predicciones y seleccionan hipótesis pertinentes, preguntas testeables y variables.
Comparar hallazgos con predicciones/hipótesis	El alumnado evalúa sus hallazgos a la luz de sus hipótesis.
Desarrollar o construir un modelo	El alumnado crea física o digitalmente, modelos para demostrar conocimiento del contenido, conducir experimentos, etc.

[Ver Guía completa de tipos de actividades escolares de Conocimiento del Medio: [Ciencias Naturales](#) - [Ciencias Sociales](#)]

Planificación

La participación con tus alumnos/as en el proyecto colaborativo **Cultivos colaborativos** te permitirá trabajar los siguientes aspectos.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. El entorno y su conservación.

- Los seres humanos como componentes del medio ambiente y su capacidad de actuar sobre la naturaleza.

Bloque 2. La diversidad de los seres vivos. La estructura y fisiología de las plantas.

- Observación y registro de procesos de crecimiento y cultivo de especies vegetales de interés hortícola.
- Interés y rigor en la elaboración de los trabajos correspondientes.

Bloque 7. Objetos, máquinas y tecnologías.

- Valoración de la influencia de la ciencia y el desarrollo tecnológico en el trabajo.
- Utilización de recursos proporcionados por las tecnologías de la información para comunicarse y colaborar.

Objetivos curriculares:

- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario, respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.
- Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos relativos al crecimiento y cultivo de especies vegetales de interés hortícola mediante códigos numéricos, gráficos, cartográficos y otros.

- Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos del entorno, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, formulación de conjeturas, puesta a prueba de las mismas, exploración de soluciones alternativas y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general a través de los estilos y formatos propios de las áreas de conocimiento aprendidos utilizando aplicaciones tecnológicas con mínima ayuda.
- Considerar la privacidad de la información.
- Respetar los diferentes estilos y formas de comunicación electrónica.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Evaluación

Desarrollo de la actividad

Acceder a la propuesta de trabajo desde el escritorio virtual del proyecto (visualiza el primer bloque, denominado "propuesta"): <http://www.symbaloo.com/mix/cultcol1112>.

Además de la propuesta general del proyecto, mensualmente se elabora una propuesta didáctica con la participación de los grupos en activo. A modo de ejemplo, puedes visualizar la propuesta para noviembre de 2011 <http://bit.ly/128uGjv>

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación del trabajo en grupo a partir de preguntas orientadoras. Esta autoevaluación se graba en vídeo y se publica como actividad propia del proyecto. Por ejemplo: evaluación de los grupos Mosqueteros y asociadas (<http://youtu.be/6gL5TvCpOpg>) y Cultcolcinta 2011 (http://youtu.be/z_3wAZJEnl4) durante el curso 2010-2011.
- Valoración docente del trabajo en grupo a partir de la rúbrica elaborada por el equipo del proyecto. <http://bit.ly/12lyeOy>
- Valoración del trabajo individual a partir de la rúbrica de evaluación. [Descargar [archivo.pdf](#)].

Criterios de evaluación:

Puedes descargar la rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Generación de una comunidad virtual de prácticas educativas sobre el cultivo de hortícolas en un proyecto telemático*

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.
Competencias TIC	Interactúa de forma síncrona y asíncrona, colabora y publica información e ideas de forma autónoma y efectiva con compañeros u otras personas utilizando distintos entornos virtuales: blogs, audioconferencias, redes sociales, etc.	Interactúa de forma síncrona y asíncrona, colabora y publica información e ideas de forma efectiva con compañeros u otras personas, con ayuda del docente, utilizando distintos entornos virtuales: blogs, audioconferencias, redes sociales, etc.	Interactúa de forma síncrona y asíncrona con compañeros u otras personas y publica información e ideas utilizando distintos entornos virtuales: blogs, audioconferencias, redes sociales, etc. Sin embargo, no logra colaboraciones efectivas.	No interactúa de forma síncrona y asíncrona con compañeros u otras personas y/o no publica información e ideas utilizando distintos entornos virtuales: blogs, audioconferencias, redes sociales, etc.
Competencias TIC	Se muestra responsable en el mantenimiento de la privacidad en el manejo de las claves personales de acceso y ayuda a los demás a desarrollar estrategias en este sentido.	Mantiene la privacidad en el manejo de las claves personales de acceso y respeta la de los otros.	Precisa de cierto control por parte del docente para mantener la privacidad en el manejo de las claves personales de acceso y respetar la de los otros.	Precisa tutelaje para mantener la privacidad en el manejo de las claves personales de acceso y respetar la de los otros.
Competencias TIC	Se asegura sistemáticamente de ajustarse a las pautas previstas en cuanto a protección de datos e identidad propia y de sus compañeros antes de publicar una información en Internet	Es consciente de forma general de la necesidad de proteger datos e identidad propia y de sus compañeros al publicar información en Internet.	Se apoya en el control del docente para ajustarse a las pautas previstas en cuanto a protección de datos e identidad propia y de sus compañeros al publicar información en Internet.	Precisa tutelaje para ajustarse a las pautas previstas en cuanto a protección de datos e identidad propia y de sus compañeros al publicar información en Internet.

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Valora positivamente las contribuciones propias y ajenas. Considera las opiniones no coincidentes como oportunidades para el aprendizaje.	Exhibe y mantiene una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros.	Exhibe y mantiene una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros, aunque precisa control externo (docentes y/o compañeros) en situaciones puntuales.	Precisa tutelaje para exhibir y mantener una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros.
Curricular	Planifica y realiza y retroalimenta en grupo sencillas investigaciones para estudiar el crecimiento y cultivo de especies vegetales de interés hortícola así como los factores que inciden de forma significativa sobre estos procesos.	Planifica y realiza en grupo, ajustándose a las pautas establecidas, sencillas investigaciones para estudiar el crecimiento y cultivo de especies vegetales de interés hortícola así como los factores que inciden de forma significativa sobre estos procesos.	Planifica y realiza en grupo, con ayuda del docente para ajustarse a las pautas establecidas, sencillas investigaciones para estudiar el crecimiento y cultivo de especies vegetales de interés hortícola así como los factores que inciden de forma significativa sobre estos procesos.	No logra planificar y realizar en grupo sencillas investigaciones para estudiar el crecimiento y cultivo de especies vegetales de interés hortícola así como los factores que inciden de forma significativa sobre estos procesos.
Curricular	Presenta en grupo un dossier de cultivo que puede ser utilizado como guía de cultivo en experiencias posteriores ajustándose en su elaboración a las pautas establecidas en las fases de recopilación de información, seguimiento de un plan de trabajo y expresión de conclusiones.	Presenta en grupo un dossier de cultivo que puede ser utilizado como guía de cultivo en experiencias posteriores. El dossier ha sido elaborado a partir de la experiencia desarrollada.	Presenta en grupo un dossier de cultivo que puede ser utilizado como guía de cultivo en experiencias posteriores pero que presenta incompleto alguno de los apartados o tareas descritas.	No presenta en grupo un dossier de cultivo o presenta un dossier que no puede ser utilizado como guía de cultivo en experiencias posteriores.
Curricular	Muestra iniciativa y responsabilidad en el establecimiento de comunicaciones efectivas intraescolares e interescolares, compartiendo y reelaborando las conclusiones alcanzadas inicialmente.	Se ajusta a las pautas establecidas en la realización de comunicaciones efectivas intraescolares e interescolares, compartiendo y reelaborando las conclusiones alcanzadas inicialmente.	Se ajusta, con ayuda del docente, a las pautas establecidas en la realización de comunicaciones efectivas intraescolares e interescolares, compartiendo y reelaborando las conclusiones alcanzadas inicialmente.	No logra establecer comunicaciones efectivas intraescolares e interescolares.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

MIRANDO EL CIELO

Mirando el cielo es un proyecto colaborativo desarrollado por alumnado de tercer ciclo de Primaria de dos centros educativos, uno en Argentina y el otro en España. Se ha trabajado la Astronomía usando la geolocalización, ubicación, captación de imágenes e investigación. Además, al estar los centros situados en dos Hemisferios diferentes, se puede apreciar y comparar las diferencias de la ubicación de los planetas y estrellas.

El resultado es la web <http://astrochicos.wix.com/eluniverso#!>, donde está publicado el resultado de todo el proceso, desde la presentación de los dos grupos de alumnos, o toda la línea de trabajo que se ha seguido: elaboración de línea de tiempo de la historia de la Astronomía con Dipity, observación y publicación de imágenes, publicación de la wiki, comunicación, etc.



Mirando el cielo es el premio especial del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012 al mejor proyecto colaborativo.

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Leer textos	Los estudiantes extraen información de libros de texto, laboratorios, etc., tanto en formato impreso como digital.
Estudiar	Los estudiantes estudian terminología, clasificaciones, revisiones de pruebas, etc.
Explorar un tema	Los estudiantes reúnen información/realizan una investigación de fundamentos usando fuentes impresas y digitales.
Discutir	Los estudiantes participan en diálogos con uno o más pares o con la clase completa; en forma sincrónica o asincrónica.
Ver imágenes	Los estudiantes examinan imágenes/objetos tanto fijos como en movimiento (por ejemplo, video, animaciones); en formato impreso o digital.
Registrar datos	Los estudiantes organizan datos obtenidos a través de la observación y previamente registrados en tablas, gráficos, imágenes, notas de laboratorio

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Ciencias Naturales](#)]

Planificación

Participar en un proyecto similar al **Mirando el cielo** permite abordar diversos contenidos, animando a que los alumnos tomen el rol de constructores de conocimientos y coevaluadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A modo de ejemplo, seleccionamos los siguientes contenidos de Educación Primaria por su conexión con las actividades sugeridas en el proyecto.

Contenidos curriculares:

Bloque 1: El entorno y su conservación.

- Movimientos de la tierra y fases de la luna. Las estaciones del año.
- Distinción de los cuerpos que componen el Sistema Solar.
- Acercamiento a la noción de las dimensiones de los planetas.

Objetivos curriculares:

- Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos del medio natural, social y cultural mediante códigos numéricos, gráficos, cartográficos y otros.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

Competencias TIC en el alumnado:

- Desempeñarse en entornos virtuales con mínima ayuda.

- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedial.
- Buscar información en Internet de forma planificada y utilizando una estrategia dada.
- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

Acceder al proyecto Mirando el cielo en:

<http://astrochicos.wix.com/eluniverso>.

Destaca por su metodología activa, participativa y con el propósito común de acercar la poesía al alumnado utilizando herramientas 2.0. La metodología se basa en la construcción por parte del alumnado de su aprendizaje.

El uso de las TIC y herramientas web 2.0 en todo el proceso permite el trabajo entre alumnado del mismo centro y entre los dos países. A nivel docente, el papel fundamental es la orientación, el guión en ese proyecto colaborativo y el apoyo en el uso de herramientas o aplicaciones tecnológicas.

En la siguiente dirección se puede consultar la memoria pedagógica del proyecto:

<https://www.dropbox.com/s/rgj3t2jchvoheqb/ID235.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación en las actividades.
- Valoración docente del trabajo individual y grupal.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado, a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo

de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Proyecto: *Participar de un proyecto colaborativo "Mirando el cielo"*

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto aprendizaje digital: Hacer*	Publica adecuadamente una información en Internet.	Se publica en Internet una información.	Publica, con ayuda del docente, una información en Internet.	No publica en Internet una información.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Se desenvuelve adecuadamente en diferentes entornos virtuales, descubriendo sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Se desenvuelve con mínima ayuda del profesorado en diferentes entornos virtuales, descubriendo sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	Se desenvuelve con bastante ayuda del profesorado en diferentes entornos virtuales, descubriendo sus comandos, secuencias y operaciones básicas.	No se desenvuelve en diferentes entornos virtuales.
TIC	Realiza correctamente operaciones básicas con contenidos multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenidos multimedia.	Realiza con ayuda docente operaciones básicas con contenidos multimedia.	No realiza operaciones básicas con contenidos multimedia.
TIC	Utiliza un buscador web de forma planificada y define las claves de búsqueda.	Utiliza un buscador web y define las claves de búsqueda con ayuda con mínima ayuda del profesorado.	Utiliza un buscador web y define las claves de búsqueda con ayuda del profesorado.	No utiliza un buscador web de forma planificada ni define las claves de búsqueda.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas contenidos en la wiki final.	Colabora y publica con compañeros u otras personas en la wiki final.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas con ayuda del docente.	No interactúa, colabora ni publica con compañeros u otras personas.
TIC	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia bastante las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia mínimamente las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.
Curricular	Explica correctamente qué es el Universo y conoce, con ejemplos concretos, las características de nuestro planeta y su lugar en el Sistema Solar.	Explica qué es el Universo y conoce las características de nuestro planeta y su lugar en el Sistema Solar.	Explica qué es el Universo y conoce, con ayuda del docente, las características de nuestro planeta y su lugar en el Sistema Solar.	No sabe qué es el Universo .
Curricular	Obtiene información relevante sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, aprecia diferencias entre el cielo en el hemisferio norte y el hemisferio sur, integrando datos de observación directa e indirecta a partir de la consulta de fuentes básicas, especialmente las tecnologías de la información y la comunicación y comunicar los resultados.	Obtiene información relevante sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, aprecia bastantes diferencias entre el cielo en el hemisferio norte y el hemisferio sur.	Obtiene, con ayuda del docente, información relevante sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, le cuesta apreciar diferencias entre el cielo en el hemisferio norte y el hemisferio sur.	No es capaz de apreciar diferencias entre el cielo en el hemisferio norte y el hemisferio sur.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

PROYÉCTATE CON NOSOTROS

Proyéctate con nosotros es el proyecto ganador del 2º premio de la primera Categoría (de 3 a 8 años) del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012, de la Modalidad D (trabajos que responden al uso pedagógico de trabajar en proyectos interescolares en el aula).

Es un proyecto realizado entre tres centros educativos gallegos con el objetivo de fomentar la lectura, en el que el alumnado crea varios cortos trabajando de manera cooperativa. El tema de los cortos es la conservación del medio ambiente y mostrar cómo el murciélago puede ser una especie que favorezca la conservación de los ecosistemas.

El Jurado destaca la coordinación entre los centros, la consecución de las actividades de manera compartida y la participación activa del alumnado.

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Discutir /dialogar	El alumnado participa en diálogos con uno o más pares o con la clase completa, sincrónica y asincrónicamente.
Ver imágenes	Los estudiantes examinan imágenes/objetos tanto fijos como en movimiento (por ejemplo, video, animaciones); en formato impreso o digital.
Presentar o demostrar	Los estudiantes presentan o demuestran resultados de laboratorio o investigación, u otro aprendizaje (por ejemplo un sistema del cuerpo humano).

[Ver Guía completa de tipos de actividades escolares de Conocimiento del Medio: [Ciencias Naturales - Ciencias Sociales](#)]



Para más información es posible consultar la Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/jk01eeaj3jddz7/ID633.pdf>

Planificación¹

La participación con tu alumnado en el proyecto colaborativo **Proyéctate con nosotros** te permitirá trabajar los siguientes aspectos.

Contenidos curriculares:

Bloque 1. El entorno y su conservación.

- Los seres humanos como componentes del medio ambiente y su capacidad de actuar sobre la naturaleza.

Bloque 2. La diversidad de los seres vivos.

- Observación y registro de algún proceso asociado a la vida de los seres vivos. Comunicación oral y escrita de resultados.

Bloque 7. Objetos, máquinas y tecnologías.

- Utilización de recursos proporcionados por las tecnologías de la información para comunicarse y colaborar.

Objetivos curriculares:

- Identificar los principales elementos del entorno natural, social y cultural, analizando su organización, sus características e interacciones y progresando en el dominio de ámbitos espaciales cada vez más complejos.
- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario, respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.
- Planificar y realizar proyectos, dispositivos y aparatos sencillos con una finalidad previamente establecida, utilizando el conocimiento de las propiedades elementales de algunos materiales, sustancias y objetos.

- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general a través de los estilos y formatos propios de las áreas de conocimiento aprendidos utilizando aplicaciones tecnológicas con mínima ayuda.
- Respetar los diferentes estilos y formas de comunicación electrónica.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

- Acceder a la propuesta de trabajo desde la portada del proyecto: <http://proyectateconnosotros.blogspot.com.es/>
- Ya hay una nueva dirección de blog para el curso 2012/13: <http://proyectateconnosotros2.blogspot.com.es/>

¹Se hace referencia en este apartado, a modo de orientación, contenidos de Conocimiento del Medio de tercer ciclo de Primaria. Para información más completa del proyecto consultar la [Memoria Pedagógica](#).

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

Puedes consultar la rúbrica original del proyecto en:

<http://bit.ly/VWBMHu>

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC más destacados y los curriculares.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *Creación de unos cortos en Proyéctate con nosotros*

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Competencia TIC	Utiliza el ordenador, PDI y cámara digital correctamente.	Utiliza el ordenador, PDI y cámara digital y sin ayuda.	Puede utilizar correctamente el ordenador, PDI y cámara digital ocasionalmente.	Usa el ordenador, PDI y cámara digital con ayuda.
Competencia TIC	Interactúa, colabora y publica información e ideas de forma autónoma y efectiva con compañeros u otras personas utilizando distintos entornos virtuales.	Interactúa, colabora y publica información e ideas de forma autónoma y efectiva con compañeros u otras personas utilizando distintos entornos virtuales.	Interactúa, colabora y publica información e ideas de forma autónoma y efectiva con compañeros u otras personas utilizando distintos entornos virtuales. Sin embargo, no logra colaboraciones efectivas.	No interactúa, colabora y publica información e ideas de forma autónoma y efectiva con compañeros u otras personas utilizando distintos entornos virtuales.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Competencias TIC	Valora positivamente las contribuciones propias y ajenas. Considera las opiniones no coincidentes como oportunidades para el aprendizaje.	Exhibe y mantiene una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros.	Exhibe y mantiene una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros, aunque precisa control externo en situaciones puntuales.	Precisa tutelaje para exhibir y mantener una actitud respetuosa en la comunicación de ideas y pensamientos propios y en las opiniones de terceros.
Curricular	Identifica y muestra curiosidad, respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural, especialmente: murciélagos, bosques, ríos las energías actuales: renovables y no renovables vivencia, representación e interpretación del espacio.	Identifica y muestra curiosidad, respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural, especialmente: murciélagos, bosques, ríos las energías actuales: renovables y no renovables vivencia, representación e interpretación del espacio.	Identifica y muestra bastante curiosidad, respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural, especialmente: murciélagos, bosques, ríos las energías actuales: renovables y no renovables vivencia, representación e interpretación del espacio.	No muestra curiosidad, respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural, especialmente: murciélagos, bosques, ríos las energías actuales: renovables y no renovables vivencia, representación e interpretación del espacio.
Curricular	Utiliza correctamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.	Utiliza, con ayuda, las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.	No usa las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.
Curricular	Muestra iniciativa y responsabilidad en el establecimiento de comunicaciones efectivas intraescolares e interescolares, compartiendo y reelaborando las conclusiones alcanzadas inicialmente.	Se ajusta a las pautas establecidas en la realización de comunicaciones efectivas intraescolares e interescolares, compartiendo y reelaborando las conclusiones alcanzadas inicialmente.	Se ajusta, con ayuda del docente, a las pautas establecidas en la realización de comunicaciones efectivas intraescolares e interescolares, compartiendo y reelaborando las conclusiones alcanzadas inicialmente.	No logra establecer comunicaciones efectivas intraescolares e interescolares.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Educación Artística

RADIO GUTIÉRREZ

Este proyecto es el ganador del **1º premio** del Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa de la categoría II (9 a 14 años), modalidad D (trabajos que responden al uso pedagógico de trabajar en proyectos interescolares en el aula).

Radio Gutiérrez es un proyecto de radio en el que han participado un aula hospitalaria y dos escuelas domiciliarias. Es una radio hecha, como su Memoria Pedagógica indica "por y para chicos", cuyo objetivo principal es la creación de un espacio que permita la comunicación e información a niños y niñas en una situación especial (enfermedad, escolarización irregular).

Para llevar a cabo el proyecto se han usado ordenadores, micrófonos, conexión a Internet para la búsqueda y publicación de información, software para realizar efectos sonoros y editores de audio como Audacity.



Memoria Pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/342yz1ibhgp7gob/ID1804.pdf>

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Grabar	Los estudiantes trabajan colaborativa o individualmente para desarrollar una interpretación o demostración en vivo o grabada que incluya conceptos orales, musicales, dramáticos y visuales.
Experimentar	Los estudiantes manipulan y experimentan con disciplinas, materiales, formas y conceptos.
Crear objeto virtual cultural	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para crear objetos culturales virtuales (por ejemplo, aplicaciones, narraciones digitales, podcasts, arte digital, imágenes digitales, imágenes generadas por computadora, animación, robótica, juegos, diseños interactivos, folioscopios, entornos virtuales, simulación) que demuestren lo que han aprendido.

[Ver Guía completa de tipos de actividades escolares de Artes visuales]

Planificación

A continuación, se han seleccionado contenidos de segundo ciclo Educación Primaria por su conexión con las actividades sugeridas en el proyecto **Radio Gutiérrez**.

Contenidos curriculares:

Bloque 1.

- Valoración de los medios de comunicación y de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de conocimiento, producción y disfrute.

Objetivos curriculares:

- Indagar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación y utilizarlas para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.
- Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.

Competencias TIC en el alumnado:

- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedial.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información con ayuda.

- Utilizar recursos TIC específicos designados por el profesor para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Comunicar sus ideas a sus compañeros, familias o público en general a través de sistemas de símbolos propios de las áreas de conocimiento utilizando aplicaciones tecnológicas de forma autónoma.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

Acceder al proyecto Radio Gutiérrez en:

<http://laorejadedegutierrez.blogspot.com.ar/>

Los niños y niñas pueden participar de manera individual o grupal, teniendo en cuenta siempre la realidad de cada uno de ellos. El hecho de no poder seguir un ritmo continuado de colaboración favorece la socialización del proyecto.

Asimismo, las actividades están diseñadas para que sean flexibles y se adapten a las necesidades educativas de estos niños, atendiendo a la diversidad como metodología de trabajo.

La motivación en estas especiales circunstancias es esencial, por lo que mostrar su trabajo en una radio local es una buena recompensa a su esfuerzo. En este proyecto se consiguió un espacio semanal en un programa de radio local. En la siguiente dirección se puede consultar la memoria pedagógica del proyecto:

<https://www.dropbox.com/s/342yz1ibhgp7gob/ID1804.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Autoevaluación.

y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011), los criterios de evaluación TIC y los curriculares.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *PROYECTO COLABORATIVO "Radio Gutiérrez"*

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera ni analiza la retroalimentación recibida a su producción.
TIC	Realiza operaciones básicas correctamente con contenido multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenido multimedia.	Realiza operaciones básicas con contenido multimedia con ayuda del docente.	No realiza operaciones con contenido multimedia.
TIC	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto de forma activa y autónoma.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto.	Interactúa, colabora y publica con compañeros u otras personas utilizando el entorno virtual del proyecto con ayuda.	Es mínima la interacción y colaboración en el entorno virtual del proyecto.
TIC	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común de forma autónoma.	Se conecta con otras personas para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	Realiza algún intercambio para compartir conocimiento sobre temas de interés común con ayuda del profesorado.	No realiza ningún intercambio.
TIC	Apoya, aprecia y estimula las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Apoya y aprecia las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	Respeto las iniciativas y contribuciones de sus compañeros.	No registra las contribuciones de sus compañeros.
Curricular	Utiliza correctamente recursos digitales para la creación sonora y plástica a partir de la combinación de elementos dados.	Utiliza recursos digitales para la creación sonora y plástica a partir de la combinación de la mayoría de elementos dados.	Utiliza recursos digitales para la creación sonora y plástica a partir de la combinación de elementos dados con ayuda del docente.	No usa recursos digitales para la creación sonora y plástica.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

FP EN TU MÓVIL

FP en tu - La FP al alcance de tu mano es un proyecto colaborativo realizado entre docentes y alumnado de Formación Profesional de tres centros educativos de España.

Es el ganador del **1r premio** del [Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa](#) de la categoría Ili (15 a 17 años), modalidad D (*trabajos que responden al uso pedagógico de trabajar en proyectos interescolares en el aula*).

Tal y como lo describe el docente, con este trabajo se pretende crear un protocolo que permita a los centros educativos FP:

- Iniciar dinámicas relacionadas con el Mobile Learning dentro del aula.

TIPOS DE ACTIVIDADES ESCOLARES

Actividades apoyadas en un proyecto colaborativo

Tipo de actividad	Breve descripción
Ver	Los estudiantes observan/acceden a materiales estáticos, impresos, digitales y animados presentados por docentes, invitados y compañeros; sincrónicos y asincrónicos, imágenes visuales o multimedia.
Experimentar	Los estudiantes manipulan y experimentan con disciplinas, materiales, formas y conceptos.
Crear objeto virtual cultural	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para crear objetos culturales virtuales (por ejemplo, aplicaciones, narraciones digitales, podcasts, arte digital, imágenes digitales, imágenes generadas por computadora, animación, robótica, juegos, diseños interactivos, folioscopios, entornos virtuales, simulación) que demuestren lo que han aprendido.

[Ver [Guía completa de tipos de actividades escolares de Artes visuales](#)]

- Identificar aquellas aplicaciones móviles relacionadas con la FP.
- Disponer de una biblioteca de ejemplos de aplicaciones del móvil en la FP.



Planificación

A continuación, se indican los objetivos tratados tal y como se especifica en la Memoria Pedagógica (siguiendo el currículum de Formación Profesional (*Familia de Informática y Comunicaciones*)).

Objetivos curriculares:

- Inventariar oportunidades didácticas y pedagógicas de los dispositivos móviles en diferentes actividades de los módulos en FP.
 - Disponer de protocolo de referencia para introducir el concepto de mobile learning en los centros de FP.
 - Generar actividades que sirvan de modelo para implantar mobile learning y su posterior incorporación a las programaciones de los módulos.
 - Incorporar mobile learning en las programaciones de los módulos profesionales para tener un Taller digital, abierto y colaborativo con Aprendizaje en red y trabajo colaborativo. Permitiendo a los alumnos disponer de Recursos educativos en abierto.
 - Incorporar nuevos dispositivos móviles a las aulas como recurso tecnológico para potenciar el aprendizaje y aprovechar las destrezas digitales de los alumnos.
 - Analizar en qué medida la aplicación de las herramientas 2.0 (blogs, wikis, documentos colaborativos, comunidades de práctica, preguntas, debates, etc) a los procesos de enseñanza/aprendizaje mejora el proceso de aprendizaje de los alumnos.
- Desarrollar la competencia digital referida a la búsqueda, análisis, descripción, resumen de información disponible en Internet mediante comunidades de práctica y utilización de herramientas 2.0.
 - Estimular el aprendizaje y el trabajo entre pares trabajando competencias que tienen que ver con la alfabetización digital, generando conocimiento como bien social común compartido.
 - Estimular el desarrollo de habilidades técnicas y sociales básicas para participar en la actual sociedad del conocimiento como puede ser la toma de conciencia sobre la importancia de la correcta gestión de la identidad digital.

Competencias TIC en el alumnado:

- Comprender y utilizar sistemas, operaciones y conceptos tecnológicos básicos de forma autónoma.
- Evaluar la adecuación y pertinencia de la información que se obtiene en función de los objetivos de la búsqueda de forma autónoma.
- Utilizar recursos TIC específicos de forma autónoma para colaborar con compañeros, docentes, expertos y otros y trabajar en equipo.
- Desempeñarse con responsabilidad en proyectos que utilicen recursos TIC para desarrollar el entendimiento cultural y la tolerancia.
- Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (simulaciones, videojuegos, presentaciones,

dispositivos) donde piense creativamente, descubra e innove.

[Ver [Mapa competencial TIC](#) del alumnado completo]

Desarrollo de la actividad

Acceder al proyecto FP en tu móvil en:

<http://www.fpentumovil.es/>

Para que el alumnado esté motivado fuera y dentro del aula, se combinan los contenidos on line con los presenciales, en los que se utilizan los dispositivos móviles para buscar, compartir y crear conocimiento.

El alumnado sigue una serie de cursos sobre identidad digital a través de Moodle. Desde este punto de partida, el alumno utilizará los dispositivos móviles para trabajar los contenidos (con aplicaciones de mapas mentales como por ejemplo Freemind), compartirlos, transferirlos y utilizar las redes sociales como vehículo de comunicación.

Es importante que se anime al alumnado a investigar las aplicaciones que están a su disposición y constatar si son útiles o no para sus competencias.

Más información en la Memoria pedagógica:

<https://www.dropbox.com/s/71hh9y8p37yvfnd/ID723.pdf>

Evaluación

Instancias de evaluación:

- Coevaluación.

Criterios de evaluación:

Se ha elaborado a modo de ejemplo, una rúbrica de evaluación que incorpora los aspectos del aprendizaje digital y modo de uso TIC (Matriz Starkey, 2011) y los criterios de evaluación TIC.

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Actividad: *PROYECTO COLABORATIVO "FP en tu móvil"*

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en las conexiones*	La comunicación con otros es rica y fluida y le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer nuevas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	La comunicación con otros le permite establecer con ayuda, algunas conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.	No logra establecer conexiones al comparar y analizar la información en nuevos contextos.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Pensar en los conceptos*	La rica y fluida comunicación con otros contribuye a que piense en todos los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en la mayoría de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros contribuye a que piense en algunos de los conceptos involucrados en el proceso.	La comunicación con otros no contribuye a que piense en los conceptos involucrados en el proceso.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Criticar y evaluar*	Comparte de forma fluida conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto.	Comparte algún conocimiento con otros para analizarlo y evaluarlo en conjunto con ayuda.	No comparte conocimiento con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/Aspecto de aprendizaje digital: Crear conocimiento*	Crea conocimiento en colaboración con otros cumpliendo un rol protagónico en el proceso.	Crea conocimiento en colaboración con otros.	Crea conocimiento en colaboración con otros con ayuda.	No crea conocimiento en colaboración con otros.
Uso TIC: Comunicarse con otros/ Aspecto de aprendizaje digital: Compartir el conocimiento*	Considera y analiza por propia iniciativa la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Considera y analiza la retroalimentación recibida a su producción y realiza ajustes en función de ella.	Analiza con ayuda la retroalimentación recibida a su producción y realiza algún mínimo ajustes en función de ella.	No considera ni analiza la retroalimentación recibida a su producción.

Continúa >>

Nivel/Eje a evaluar	Nivel excelente	Nivel óptimo	Nivel aceptable	Nivel insuficiente
TIC	Transfiere su conocimiento al aprendizaje de nuevas herramientas tecnológicas.	Transfiere su conocimiento al aprendizaje de nuevas herramientas tecnológicas.	Transfiere su conocimiento al aprendizaje de nuevas herramientas tecnológicas con ayuda docente.	No es capaz de transferir su conocimiento al aprendizaje de nuevas herramientas tecnológicas.
TIC	Contribuye en el trabajo en equipo para resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.	Contribuye bastante en el trabajo en equipo para resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.	Contribuye en el trabajo en equipo para resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original pero con ayuda docente.	No contribuye en el trabajo en equipo para resolver problemas, clarificar conceptos o producir conocimiento original.
TIC	Evalúa y selecciona correctamente las fuentes de información y herramientas digitales más adecuadas para realizar una tarea puntual con ayuda con ayuda del profesorado.	Evalúa y selecciona la mayoría de fuentes de información y herramientas digitales más adecuadas para realizar una tarea puntual con ayuda con ayuda del profesorado.	Evalúa y selecciona la mayoría de fuentes de información y herramientas digitales más adecuadas para realizar una tarea puntual con ayuda con ayuda del profesorado.	No evalúa y selecciona las fuentes de información y herramientas digitales más adecuadas para realizar una tarea puntual con ayuda con ayuda del profesorado.
TIC	Crea productos originales adecuados como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal.	Crea productos originales como forma de expresión personal o grupal con ayuda docente.	No crea productos originales.

*Eje referido a la "Matriz de evaluación de actividades de aprendizaje en la era digital" (Starkey, 2011).

Síguenos en Curalia

<http://curalia.fundaciontelefonica.com/>



