

“LEC RM-18: VIAJE AL FUTURO”

CEIP RIOMANZANAS



DATOS DEL CENTRO

Centro Educativo	CEIP RIOMANZANAS
Código de centro	49006627
Dirección	C/ RIOMANZANAS S/N
Localidad	ZAMORA
Provincia	ZAMORA
Tlfn./Fax	980 510448
Correo electrónico	49006627@educa.jcyl.es
Web del centro	http://ceipriomanzanas.centros.educa.jcyl.es



PROFESOR/A RESPONSABLE DE LA EXPERIENCIA "LUGARES DE LIBRO" EN EL CENTRO	
Nombre y apellidos	Sonia Vaquero Pedruelo
Área que imparte	Inglés, C. Naturales, C. Sociales, Ed. Plástica
Tlfno. de contacto	
Correo electrónico	sonia.vaqped@educa.jcyl.es

Guión de la experiencia:

GUIÓN DE LA EXPERIENCIA "LEC-RM18: VIAJE AL FUTURO" DEL CEIP RIOMANZANAS	
Título:	LEC-RM18: VIAJE AL FUTURO
Tema del proyecto:	LITERATURA DE CIENCIA FICCIÓN ROBÓTICA
Hilos conductores del proyecto:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Metodologías activas y uso de las TIC. 2. Fomento a la lectura. 3. Cuentos de ciencia ficción 4. La robótica y la programación como complemento a la ciencia ficción. 	
Justificación:	
<p>Desde la implantación del Proyecto Red XXI nos hemos sentido muy implicados en la utilización de las Tic's: Participamos en los PIE "Formapps" y "Tic Steam", ofrecimos a nuestros alumnos Talleres para trabajar la Robótica y la Programación... Todos los cursos desarrollamos un macroproyecto internivelar e intercurricular en el que, a partir de un eje vertebrador, trabajamos la Lectura, la Convivencia... Aunando estas líneas surge el Proyecto que ahora presentamos: Lectura, Tic y Convivencia entrelazadas para que nuestros alumnos viajen al futuro. Entendemos que, además, debemos mostrar el Proyecto a la Comunidad Educativa.</p>	
Finalidad: Qué queremos conseguir	
<p>Desarrollar la imaginación y creatividad en los niños, a través de los cuentos de ciencia ficción. Convertir a los alumnos en protagonistas activos de este proyecto, elaborando trabajos y participando en la decoración de los espacios del centro. Crear un "lugar del libro" como eje vertebrador de actividades y proyectos que se llevarán a cabo en el curso escolar 2017/2018 Integrar didácticamente las Tic's. Mejora de la Convivencia a través de la Lectura, el Trabajo en Equipo y la apertura a la Comunidad.</p>	
Motivo elegido para la decoración:	
<p>La obra de Julio Verne: Viaje al centro de la Tierra, De la Tierra a la Luna, 20000 leguas de viaje submarino, La Vuelta al mundo en 80 días...</p> <p>La obra de Asimov: El hombre bicentenario y otros.</p> <p>La obra de Jon Scieszka: Frank Einstein</p>	



Espacio o espacios físicos del centro en los que se ubicará el “Lugar de Libro”:

La biblioteca, los pasillos del centro, el aula de música y los halls de entrada.

Objetivos didácticos:

1. Fomentar la adquisición de hábitos lectores.
2. Conocer el concepto de cuento, las partes, clases de cuento...
3. Abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas (aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo...)
4. Iniciarse en los lenguajes de Programación de manera natural y lúdica.
5. Incorporar la robótica como una herramienta más para el trabajo en el aula.
6. Utilizar la realidad virtual, la realidad aumentada, los códigos QR...como elementos motivadores y dinamizantes de la lectura.
7. Potenciar la incorporación de nuevas metodologías de trabajo en el Plan de Lectura del Centro
8. Hacer partícipe del Plan de Lectura a toda la Comunidad Educativa.
9. Fomentar una convivencia positiva.

Contenidos: Qué queremos que comprendan

1. El valor de la literatura de ciencia ficción.
2. Robótica como enriquecimiento curricular para mejorar la competencia lingüística.
3. Análisis de la evolución del audio-libro o libro didáctico a lo largo del progreso de la tecnología.
4. La importancia de la lectura (en diferentes formatos) y su relación con otras áreas.
5. Ambientación, dramatizaciones, coreografías... relacionadas con las lecturas realizadas.
6. El uso de herramientas web en la creación de cómics y cuentos.
7. Algunos lenguajes de programación para la creación de cuentos, historias, relatos...
8. Posibilidades que nos ofrecen la realidad virtual y aumentada aplicadas a la lectura.

Principales actuaciones a realizar en el centro: Qué vamos a hacer

Con el alumnado del centro:

1. Participación y disfrute de las actividades a realizar.
2. Lectura de las obras seleccionadas en formato papel y digital.
3. Creación de cuentos y cómics: diseño y producción utilizando herramientas web y/o Scratch u otros lenguajes de programación.
4. Decoración de los distintos ambientes.
5. Exposición de obras de diferentes autores que ilustran e informan sobre la evolución del sonido, como aparatos robóticos.
6. Creación de un dossier sobre los avances en robótica deportiva.
7. Participación en el Desfile de Carnaval con disfraces alusivos a los libros trabajados: las novelas de Julio Verne, los relatos breves de Asimov, la obra de Jon Scieszka “Frank Einstein” etc.
8. Dramatizaciones teatrales de fragmentos de las historias leídas.
9. Utilización de aplicaciones de realidad virtual y aumentada relacionadas con la temática.
10. Animación a la lectura mediante coreografías, recitado de poemas, canciones...
11. Exposiciones de trabajos.

Con las familias:

1. Colaboración en el proceso de motivación del alumnado hacia la lectura
2. Participación en distintos aspectos como atrezzo, decorados...
3. Visitas a la biblioteca escolar y a las zonas ambientadas para el proyecto.
4. Disfrute y publicidad de las actividades realizadas.
5. Fotografía en el *foto cool*.

Con toda la Comunidad Educativa:

1. Visita de los lugares de libro en el colegio.
2. Fotografía en el *foto cool*.
3. Disfrute y publicidad de las actividades realizadas.



Competencias a desarrollar: Qué queremos que entrenen

1. Comunicación lingüística (en inglés y en español) :
 - Disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral y escrita.
 - Leer y escribir los distintos cuentos.
 - Diseñar cuentos originales teniendo en cuenta la ortografía.
 - Dramatizar cuentos e historias mostrando una actitud de interés.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:
 - Producir e interpretar distintos tipos de información
 - Interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones
 - Aplicar estrategias para la resolución de problemas
 - Elaborar hipótesis, comprobar con operaciones o experimentando y sacar conclusiones.
 - Construir robots.
 - Utilizar sencillos lenguajes de programación: Scratch...
3. Competencia digital :
 - Hacer uso de los recursos tecnológicos disponibles.
 - Seleccionar, tratar y utilizar las distintas herramientas tecnológicas de *tablets* y ordenadores.
 - Tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible.
 - Elaborar cuentos y otras producciones literarias en formato digital.
 - Aplicar la realidad virtual y/o aumentada al fomento de la lectura.
 - Elaborar cuentos y cómic utilizando diferentes recursos: *Pon Toow, Storybird, Scratch, Pixton, etc*
4. Competencias sociales y cívicas:
 - Fomentar el trabajo en equipo.
 - Respetar los diferentes ritmos de aprendizaje.
 - Velar por el cuidado y mantenimiento de lo que es de todos
 - Cooperar en las distintas tareas.
 - Resolver los posibles conflictos con actitud constructiva.
 - Expresar las propias ideas, escuchar y admitir las ajenas democráticamente.
5. Aprender a aprender :
 - Desarrollar destrezas que les ayuden a comprender los cambios experimentados debido al avance tecnológico.
 - Tomar conciencia de lo que puede hacer uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas, valorando los resultados del trabajo en equipo.
 - Aumentar progresivamente la seguridad en sí mismo (autoestima) para afrontar nuevos retos de aprendizaje.
 - Perseverar en el aprendizaje.
 - Comprender la necesidad de respetar opiniones e ideas diferentes.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor :
 - Transformar las ideas en acciones.
 - Experimentar por su cuenta, siempre con seguridad, para aprender.
 - Actitud positiva hacia el cambio.
 - Afrontar los problemas y encontrar soluciones.
7. Conciencia y expresiones culturales :
 - Imaginar y crear para expresarse mediante códigos artísticos.
 - Desarrollar una actitud de aprecio a la creatividad.
 - Desarrollar una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales.

Productos finales a elaborar:

1. Cuentos y cómic de ciencia ficción en diferentes formatos.
2. Utilización de *BeeBot, ProBot, Lego, Robots Bq...* como motivación y complemento de la lectura de cuentos de ciencia ficción.
3. Programación de robots de cuento con *Scratch, BQ, etc.*
4. Búsqueda y adecuación de aplicaciones de realidad virtual y aumentada como elementos motivadores en la lectura.
5. Juegos de pistas respecto a las lecturas realizadas utilizando códigos QR.



6. Resúmenes, ilustraciones... de cuentos leídos.
7. Dramatizaciones, coreografías, recitados...relacionados con la temática trabajada.
8. Decoración de biblioteca, pasillos y "halls" del centro.

Relación de la experiencia "Lugares de Libro" con otros Planes del centro:

Proyecto claramente relacionado con nuestro Proyecto bilingüe, ya que todas las actividades se desarrollan indistintamente en inglés y en español.

Proyecto relacionado con los Proyecto de Innovación Educativa *Formapps* y *Tic Steam* realizados en el Centro.

Proyecto relacionado con el Plan de Convivencia del Centro y el Plan de Igualdad: trabajo en equipo, apertura a la Comunidad

Proyecto inclusivo respetuoso con nuestro Plan de Atención a la Diversidad.

Íntimamente relacionado e imbricado con nuestro Proyecto para Desarrollar la Cultura Emprendedora.

Más información en: <http://ceipriomanzanas.centros.educa.jcyl.es>