

La vuelta al mundo ^{en} 80 libros



Propuestas de lectura



BIBLIOTECA C.E.I.P. JUAN DE VALLEJO



¿Por qué?

Porque este proyecto nos va a permitir desarrollar los 3 ejes básicos que gestionan la educación que se imparte en el Centro:

- Despertar el interés por la lectura en sus diversas formas y medios.
- Utilizar las nuevas tecnologías (TIC) en nuestras aulas en las diversas áreas de aprendizaje.
- Fomentar la convivencia intercultural entre alumnos y alumnas.

Interdisciplinar

El proyecto se plantea desde una óptica interdisciplinar, que permite realizar proyectos específicos de varias áreas de aprendizaje, bien de forma simultánea o individualizada. Así aunque la mayoría de las propuestas se basan en contenidos de Lengua o Conocimiento del Medio, en muchas de ellas se proponen aspectos relacionados con las áreas de Matemáticas, Inglés, Educación Artística, Educación Física o Religión.

Inclusión en el currículo

Todas las propuestas de actividades se orientan a desarrollar variados aspectos y contenidos de diversas áreas de aprendizaje. No vamos a pormenorizar todos los posibles objetivos pero sí algunos de ellos:

1. Comprender y producir mensajes orales y escritos en la lengua propia, atendiendo a diferentes intenciones y situaciones y de acuerdo con sus necesidades e intereses, y comunicarse en una lengua extranjera a través de mensajes sencillos y contextualizados.
2. Comunicar sus opiniones y sentimientos y ser receptivos a los de los demás, utilizando creativamente los distintos lenguajes (verbal, numérico, gráfico, plástico, corporal, musical...), desarrollando la sensibilidad estética, la capacidad de disfrutar y el pensamiento lógico.
3. Identificar y plantear interrogantes y problemas a partir de su experiencia cotidiana, manifestando curiosidad por comprender el mundo que le rodea.
4. Utilizar en la resolución de problemas sencillos los conocimientos adquiridos, los recursos a su alcance y, si fuera preciso, la ayuda de otras personas.
5. Colaborar en la planificación y realización de actividades en grupo, aceptar las normas que democráticamente se establezcan, respetando puntos de vista distintos, y asumir las responsabilidades que correspondan.
6. Establecer relaciones equilibradas y constructivas con las demás personas, valorando críticamente las diferencias de tipo social, mostrando actitudes de solidaridad, respeto y tolerancia, y rechazando cualquier discriminación.
7. Conocer el patrimonio cultural, participar en su conservación y mejora, y respetar las diversas lenguas y culturas.
8. Manifestar una actitud favorable hacia el trabajo reflexivo y bien hecho (manual, intelectual, artístico, deportivo...), valorando su utilidad práctica y sus potencialidades lúdicas y formativas.

Posibilidades

Aunque en el apartado de Proyectos se presentan concreciones de estas posibilidades, podemos agruparlas en los siguientes apartados:

- **LECTURA Y ESCRITURA.** Se han seleccionado 80 libros de nuestra Biblioteca y numerosos recursos en Internet que permiten realizar numerosas actividades relacionadas con la expresión y comprensión lectoras de textos de consulta y de ficción. Estas actividades siempre suponen la necesidad de plasmar por escrito producciones propias de carácter funcional o creativo.
- **BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN.** En distintos medios y soportes lo que posibilita la potenciación de contenidos procedimentales en la utilización de distintas tecnologías, en la recopilación, procesamiento y transformación de la información.
- **RECOPILACIONES.** De cuentos y leyendas del mundo, de datos sobre países, de flora o fauna, de problemas y carencias de las diversas culturas, de costumbres, danzas o juegos. Todo ello permitirá realizar posteriores comparaciones que permitirán una mayor comprensión de la diversidad y por lo tanto un acercamiento hacia posturas solidarias.
- **VISITAS AL CENTRO** de personas de otros países y culturas para acercarnos sus realidades, sus tradiciones, sus cuentos o sus recetas.
- **VIAJES VIRTUALES.** La Biblioteca y las Nuevas Tecnologías nos ofrecen la posibilidad de realizar viajes virtuales a través de las imágenes o los mapas.
- **INTERCAMBIOS CULTURALES.** El correo postal o electrónico nos permite realizar acercamientos a puntos concretos de nuestro planeta para intercambiar todo aquello que nuestra imaginación o disponibilidad alcance o participar en proyectos solidarios.
- **CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN.** La posibilidad de expresarse con distintos lenguajes: plástico, visual, dramático, musical, literario, etc. permite el desarrollo de la creatividad en nuestros alumnos y alumnas y potencia su imaginación.

Sugerencias metodológicas

- En el aprendizaje por proyectos, suele resultar muy interesante dividir la clase en pequeños equipos, lo cual facilitará las labores de búsqueda de información, además de añadir la riqueza que supone el trabajo colaborativo.
- Es fundamental proporcionar a tus alumnos y alumnas lo que se ha dado en llamar "andamios " para el aprendizaje. Recursos donde encontrar la información, facilitando sus búsquedas, plantillas para recogerla y modelos para plasmar sus creaciones.
- Los recursos que te ofrecemos (tanto en Internet como bibliográficos) debes seleccionarlos para que se adapten a la propuesta didáctica que quieres llevar a cabo.
- Es interesante procurar que utilicen varias fuentes (Internet, libros, prensa y revistas, etc.) en su investigación.
- La mera recogida de información no es nuestra meta. Por eso procuremos que ése sea solo el primer paso. Posteriormente deberán seleccionar lo válido de lo que no lo es, para transformar esa información dando respuesta al reto planteado.
- Es fundamental para conseguir la motivación, plantear la propuesta como un reto, utilizando términos lo más imaginativos posibles.
- Aunque los proyectos están dirigidos a ciclos concretos, la adaptación del profesor/a a la edad y el nivel de competencia de sus alumnos y alumnas permitirá, en la mayoría de los casos, que se puedan aplicar en otros niveles.
- A pesar de que cualquiera de las propuestas se puede realizar de forma aislada en cada aula, la verdadera riqueza didáctica consistirá en unir varias actividades en una propuesta colectiva a nivel de Centro, que permitirá a cada grupo exponer los resultados de su investigación.

Recursos que se ofrecen

A través de la página web, diseñada especialmente para el proyecto, vas a encontrar fundamentalmente dos tipos de recursos: enlaces a páginas web donde encontrar materiales y textos para el trabajo de l@s alumn@s y un listado de libros de nuestra Biblioteca que apoyan cada proyecto.

Recursos en la Biblioteca

En la Biblioteca hemos preparado un espacio donde encontrar los 80 libros que nos ayudan a dar la vuelta al mundo. Estos textos se pueden utilizar libremente dentro de la Biblioteca, pero no se pueden llevar a las aulas ni prestar a los alumnos. El listado completo de esos libros, lo puedes encontrar al final de este dossier. Los libros seleccionados se clasifican en libros de consulta, para buscar información, y libros de ficción. Con respecto a estos últimos, se ha utilizado como criterio básico que narrasen historias que suceden en distintos lugares del mundo, o viajes a lugares recónditos, o narraciones propias de otros países. El abanico mostrado es bastante amplio, pero seguramente se podrá completar con otros textos que tú encuentres en nuestra Biblioteca, o que puedan traer al aula tus alumnos.

Recursos en Internet

- **Mapas de National Geographic.** Puedes elegir el país del mundo que desees y conseguir un mapa listo para imprimir.
- **Google Maps.** Potente herramienta que te permitirá realizar viajes virtuales desde cualquier punto de nuestro planeta a otro.
- **Map Machine.** National Geographic te permite a través de esta página elegir distintos lugares del mundo y acercar o alejar tu punto de mira.
- **Geospy.** Juego interactivo que permite localizar en el mapa continentes, países y ciudades.
- **Historias de debajo de la luna.** Sitio web del Instituto Cervantes que te permite conocer la vida de algunas personas de distintos países y leer cuentos escritos por ellas.
- **En busca de una cultura.** Aprende curiosidades sobre países y continentes: sus banderas, sus leyendas, recetas y otras maravillas. La única pega es que está en inglés, pero aún así es muy interesante y aprovechable.
- **Imágenes del mundo.** Elige el país, la ciudad o el continente para ver y descargar imágenes de todos esos lugares.
- **Photo Travel Postcards.** Fenomenales imágenes de todo el mundo muy fáciles de localizar por países y ciudades. Se pueden descargar.
- **Los viajes de Guten.** Fenomenal propuesta de la Biblioteca del C.P. Miralvalle que nos permite viajar alrededor de los cuentos y leyendas del mundo.
- **Kahani, cuentos del mundo.** Otra maravillosa propuesta para leer textos de cuentos y narraciones de los cinco continentes.
- **Calendario multicultural.** A través de este enlace podrás descubrir las fechas y celebraciones que se realizan en muchos de los países de nuestro planeta.
- **Mapa humano de etnias.** Un sitio web para descubrir los distintos pueblos, razas y culturas del mundo.
- **Información país por país.** Unicef ofrece la posibilidad de recopilar la infoamción básica de cada país, así como la forma de vida y los problemas de los niños que viven allí.
- **Embajadas y consulados.** Direcciones, teléfonos y páginas web de las embajadas y consulados que existen en España, para poder solicitar información.
- **Juegos del mundo.** Un sitio fenomenal para conocer cientos de juegos de todos los lugares del mundo. Hay una ficha explicativa de cada juego.
- **Recetas de todo el mundo.** Elige el continente y podrás descubrir cientos de recetas de cada país.
- **ePals.** Un lugar universal de intercambios de aulas de todo el mundo. Un sitio ideal para conseguir que tus alumn@s contacten con amig@s de cualquier parte del mundo.

Proyectos

A continuación tienes un cuadro esquemático que presenta una visión general de todos los proyectos, el nivel en el que se pueden desarrollar, así como las áreas de aprendizaje que se trabajan. En las páginas posteriores se desarrollan cada una de estas propuestas concretas.

Proyecto	Ciclo	Lengua	Matem.	C.Medio	Inglés	Artística	Ed. Física	Religión
HADITTI, CUENTOS DEL MUNDO	2º, 3º	✗		✗		✗		
POEMAS SIN FRONTERAS	3º	✗		✗		✗		
NIÑOS COMO YO	1º, 2º, 3º	✗		✗	✗			✗
EL RESTAURANTE DEL MUNDO	Infantil, 1º, 2º, 3º		✗	✗		✗		
LAS CINCO ESQUINAS	1º, 2º, 3º			✗			✗	
AGENCIA DE VIAJES VIRTUALES	2º, 3º		✗	✗	✗			
COLECCIÓN DE POSTALES	Infantil, 1º, 2º, 3º			✗		✗		✗
LA TORRE DE BABEL	Infantil, 1º, 2º, 3º	✗				✗		
EL PERSONAJE SECRETO	2º, 3º	✗		✗				
CUENTO, CUENTAS, CUENTAN...	Infantil, 1º, 2º, 3º	✗				✗		
EN BUSCA DE UNA CULTURA	1º, 2º, 3º	✗		✗	✗	✗		✗
PUZZLEMUNDI	1º, 2º, 3º			✗		✗		
CALENDARIO MULTICULTURAL	2º, 3º			✗	✗			✗
JULIO VERNE	1º, 2º, 3º	✗		✗				

Hadithi, cuentos del mundo

Webquest para Tercer Ciclo de Primaria. A continuación se presentan por escrito los apartados de esta webquest: introducción, tarea, proceso, recursos, conclusión y guía didáctica.

1. Introducción



Todas estas palabras tienen el mismo significado. ¿Quieres saber cuál es?. Pues comienza un viaje alrededor del mundo para descubrirlo. Prepara tu equipaje: los ojos, bolígrafo y papel, tu traductor simultáneo y un poco de imaginación...

2. Tarea

Os vais a convertir durante unos días en investigadores. Por lo tanto tenéis que seguir todos los pasos que siguen ellos: recopilar información (buscando en diversos medios: internet, bibliotecas, prensa, etc.), resumirla y explicar vuestras conclusiones a los demás.

Vuestra tarea consistirá en recoger cuentos y leyendas de los cinco continentes.

Una vez hecho esto tendréis que presentar los textos elegidos en un trabajo bien como un documento en formato Word o en una presentación de Power Point, para lo que podéis añadir imágenes que ilustren los textos.

Con los cuentos recopilados publicaremos un libro que guardaremos en la Biblioteca.

Después os invitamos a convertirnos en Cuentacuentos, eligiendo el cuento que más os haya gustado para contárselo a otros compañer@s más pequeñ@s o no.

3. Proceso

1. Primero, dividimos la clase en equipos de trabajo (5 componentes). Cada equipo deberá elegir un portavoz.
2. Deberéis repartir el trabajo entre los componentes del equipo: cada uno buscará información sobre cuentos y leyendas de un continente determinado (Europa, Asia, África, América y Oceanía) y tendrá que elegir el que más le guste. Deberá copiar el texto en un documento de Word o en una presentación de Power Point, añadiendo las imágenes que crea conveniente. (plantilla de Word)
3. Cada uno realizará el trabajo individual de búsqueda de información utilizando todas las fuentes posibles (Internet y Biblioteca).
4. Con los textos recopilados por todos los grupos, la editorial Juan de Vallejo, editará un libro para la Biblioteca.
5. Al terminar el trabajo individual, todos los componentes leerán los cuentos recopilados por sus compañer@s para elegir entre tod@s el que más guste.
6. Ese será el cuento que contéis a otr@s compañer@s (los más pequeños, o no...). Para contarlo podéis elegir varios métodos:
 - Realizar una presentación de Power point con imágenes y sonido que apoye vuestra narración.
 - Contarlo o leerlo directamente entre varias personas con apoyo de música, sonidos y objetos.
 - Representar la historia del cuento como si fuese una pequeña obra de teatro.

7. Para esta última fase del proyecto de investigación también debéis distribuir el trabajo. Así mientras algunos son los que van a contar el cuento, otros ayudarán a buscar las imágenes, la música, los objetos o a preparar lo que se necesita para la representación.

4. Recursos

Recursos en Internet

Aquí tienes algunos enlaces a páginas web donde encontrarás información de los distintos apartados. Para completar tu investigación, te sugiero que acudas a otras páginas utilizando algún buscador como Google:

- Proyecto Kahani, cuentos del mundo
- Leyendas del mundo
- Los viajes de Guten alrededor del mundo
- Historias de debajo de la luna
- Libro de los cuentos del mundo
- Los mejores cuentistas de la red
- Imágenes del mundo

Recursos en la Biblioteca:

- Cuentos populares rusos. Editorial Anaya
- Leyendas guineanas. Editorial Doncel
- Narraciones italianas. Editorial Aguilar
- Cuentos egipcios. Editorial Afha
- Narraciones de la vieja India. Editorial Aguilar
- Historias de nuestro mundo. Editorial Santillana

5. Conclusión

Creo que a estas alturas ya sabrás perfectamente cuál es el significado de todas esas palabras. Hadithi es la traducción de la palabra "cuento" al idioma swahili, uno de los más hablados en el continente africano.

Seguramente habéis disfrutado con las historias de buena parte del mundo y habéis podido descubrir algunas diferencias y también cuentos y leyendas que se parecen mucho a los que conocíais antes de empezar este proyecto.

Y la experiencia de convertirse en Cuentacuentos ¿ha sido positiva?, ¿cómo os habéis sentido delante del público?, ¿os gustaría repetir?

6. Guía didáctica

Título de la WebQuest:

Hadithi, cuentos del mundo

Área a la que va destinada:

Lengua Castellana y Literatura

Nivel:

Tercer Ciclo de Primaria

Duración de la actividad :

Aproximadamente de 6 a 8 sesiones

Materiales:

Ordenadores, acceso a Internet, bibliografía y plantillas de apoyo al trabajo.

Sugerencias:

Es interesante que cada grupo nombre un portavoz y mantener reuniones con ellos para aclarar cualquier problema que pueda surgir. Pedir a los portavoces de vez en cuando información sobre el progreso en el trabajo para hacerles conscientes del límite de tiempo. Recordar a los alumnos y alumnas que lean las secciones de "proceso" y "evaluación" antes de comenzar a trabajar.

Poemas sin fronteras

Webquest para Tercer Ciclo de Primaria. A continuación se presentan por escrito los apartados de esta webquest: introducción, tarea, proceso, recursos, conclusión y guía didáctica.

1. Introducción



*Cuéntame, ¡oh, cisne!, tu antigua historia.
¿De qué país vienes?, ¡oh, cisne!
¿Hacia qué riberas encaminas tu vuelo?
¿Dónde descansarás, ¡oh, cisne!,
y qué es lo que buscas?
Despiértate esta misma mañana, ¡oh, cisne!,
levántate y sígueme.
Hay un país donde no imperan
ni la duda ni la tristeza;
donde ya no existe el terror de la muerte.*

¿Quién escribió este poema?, ¿podrías adivinar de qué país habla?, ¿cómo describirán otros poetas a su país?, ¿cómo lo harías tú?... Ayúdanos a romper las fronteras con las palabras de la poesía.

2. Tarea

Os váis a convertir durante unos días en investigadores. Por lo tanto tenéis que seguir todos los pasos que siguen ellos: recopilar información (buscando en diversos medios: internet, bibliotecas, prensa, etc.), resumirla y explicar vuestras conclusiones a los demás.

Vuestra tarea consistirá en recorrer el mundo buscando **POEMAS** en los cinco continentes. Dicen que la poesía es la mejor forma de expresar los sentimientos jugando con las palabras y eso es lo que vais a comprobar.

Una vez hecho esto tendréis que presentar los textos elegidos en un documento en formato Word y realizar una presentación de Power Point que incluya imágenes y música que ayuden a disfrutar de los poemas.

Con los poemas recopilados publicaremos un libro que guardaremos en la Biblioteca.

Después organizaremos un recital poético que llevaremos a cabo durante la Semana Cultural.

3. Proceso

1. Primero, dividimos la clase en equipos de trabajo (5 componentes). Cada equipo deberá elegir un portavoz .
2. Realizaremos nuestro proyecto en dos fases: una de búsqueda de información y otra de elaboración del trabajo final.
3. En la **PRIMERA FASE**, tendréis que repartir el trabajo entre los componentes del equipo: cada uno buscará poemas de un continente determinado (Europa, Asia, África, América y Oceanía) y tendrá que elegir los dos poemas que más le gusten. En la búsqueda de información utilizaréis todas las fuentes posibles (Internet y Biblioteca).
4. Con los textos recopilados por todos los grupos, la editorial Juan de Vallejo, editará un libro para la Biblioteca.

5. Al terminar el trabajo individual, todos los componentes leerán los textos recopilados por sus compañer@s para elegir entre tod@s los cuatro poemas que más os gusten. Esos 4 poemas serán los que presentaréis en el RECITAL POÉTICO de la Semana Cultural.
6. En la **SEGUNDA FASE** diseñaremos una presentación en Power Point y prepararemos nuestro recital. Para esto de nuevo volvemos a repartirnos el trabajo, convirtiéndonos en personajes distintos:
 - DISEÑADOR/A. Tendrá que escribir todos los poemas recopilados en un documento de Word y realizará la presentación en Power Point, incluyendo las aportaciones (imágenes y sonidos) del resto de sus compañer@s.
 - ILUSTRADOR/A. Buscará en Internet, en libros, revistas, etc., imágenes para cada uno de los poemas elegidos. También puede dibujar la imagen o hacer una fotografía. En este caso o si la elige de algún libro, revista, postal, etc., tendrá que escanearla y guardarla en el ordenador.
 - MÚSICO/A. Añadirá su toque personal buscando música de fondo para los poemas. Para esto puede elegir la música que prefiere de algún CD y copiarla en un ordenador o bien descargar de Internet alguno de los archivos gratuitos de sonidos o música.
 - NARRADORES/AS. 2 de los componentes del equipo serán los encargados de recitar los 4 poemas elegidos, intentando acomodarse a las imágenes y la música de la presentación Power Point que habéis diseñado entre tod@s.

4. Recursos

Recursos en Internet

Aquí tienes algunos enlaces a páginas web donde encontrarás información de los distintos apartados. Para completar tu investigación, te sugiero que acudas a otras páginas utilizando algún buscador como Google:

- Poetas españoles
- Poetas árabes
- Poetas chinos
- Poetas de Oceanía
- Poetas sudamericanos
- Poetas norteamericanos
- Poemas africanos
- Poetas europeos
- Foto y poesía
- Imágenes gratuitas
- Sonidos de la Naturaleza
- Bandas sonoras de películas
- Piezas de música clásica

Recursos en la Biblioteca:

- El silbo del aire (Antología Lírica Infantil). Editorial Vicens Vives
- Duérmeme niño (Antología de nanas). Editorial SM
- Cantares y decires (Antología de Folklore infantil). Editorial SM

5. Conclusión

*¿Qué es poesía?, dices mientras clavas
en mi pupila tu pupila azul.
¿Qué es poesía? ¿Y tú me lo preguntas?
Poesía eres tú.*

Gustavo Adolfo Bécquer

6. Guía didáctica

Título de la WebQuest

Poemas sin fronteras

Área a la que va destinada

Lengua Castellana y Literatura, Educación Artística.

Nivel:

Tercer Ciclo de Primaria y Primer Ciclo de E.S.O.

Duración de la actividad :

Aproximadamente de 6 a 8 sesiones

Materiales:

Ordenadores, acceso a Internet, bibliografía y plantillas de apoyo al trabajo.

Sugerencias:

- Es interesante que cada grupo nombre un portavoz y mantener reuniones con ellos para aclarar cualquier problema que pueda surgir.
- Pedir a los portavoces de vez en cuando información sobre el progreso en el trabajo para hacerles conscientes del límite de tiempo.
- Recordar a los alumnos y alumnas que lean las secciones de "proceso" y "evaluación" antes de comenzar a trabajar.

Niñ@s como yo



Áreas de aprendizaje: Lengua Castellana, Educación para la convivencia, Religión, Inglés

Nivel: A partir de 2º de Primaria

Recursos: direcciones de Internet, bibliografía y correo electrónico

Descripción de la actividad

Conocer la realidad de otros niños y niñas de su edad en distintos lugares del planeta, descubriendo sus problemas, las semejanzas y diferencias con ellos, es sin duda un ejercicio de solidaridad, que

incluso nos permitirá ponernos en contacto con aulas de otros países para realizar intercambios a través del correo electrónico.

Desarrollo

1. Vamos a dividir la clase en 8 grupos. Cada grupo va a leer lo correspondiente a uno de los amigos que aparecen en el libro Niños como yo (editorial Bruño).
2. Después van a buscar más información sobre su "amigo" en Internet: su país, sus costumbres, sus problemas, etc. El nivel de profundización dependerá de la edad del grupo.
3. Cumplimentarán la ficha de datos comparativos.
4. Si el nivel de utilización de medios informáticos es el adecuado, te invitamos a que a través de la página ePALS, participes en un proyecto colaborativo denominado TODO ACERCA DE MIS AMIGOS, con alguna de las aulas de colegios de otras partes del mundo inscritas. La inscripción es rápida y sencilla, y conseguirás un intercambio cultural realmente didáctico. Además te ofrecen la posibilidad de conseguir una cuenta de correo para cada uno de tus alumnos o alumnas gratuita y segura.
5. Tanto si es así como si no, es conveniente que se realice una puesta en común en la que cada grupo cuente lo que ha aprendido de su amigo, o bien se plasme en un mural en el aula.

Recursos

- Proyecto colaborativo ePALS
- Información país por país. Unicef ofrece la posibilidad de recopilar la información básica de cada país, así como la forma de vida y los problemas de los niños que viven allí.
- Costumbres diferentes, derechos iguales. La vida de los niños indígenas
- Embajadas y consulados. Direcciones, teléfonos y páginas web de las embajadas y consulados que existen en España, para poder solicitar información.
- Mapa humano de etnias. Un sitio web para descubrir los distintos pueblos, razas y culturas del mundo.

EN LA BIBLIOTECA:

- Niños como yo. Unicef. Bruño (un libro en castellano y otro en Inglés)
- Enciclopedia de las razas humanas. Ed. Instituto Gallach
- Gentes y países. Ediciones Fher

Materiales de apoyo

Ficha de datos comparativos

El restaurante del mundo



Áreas de aprendizaje: Interdisciplinar

Nivel: Educación Infantil y Primaria

Recursos: direcciones de Internet, materiales para cocinar (vajilla, cubiertos, recipientes, materias primas, etc.)

Descripción de la actividad

Este restaurante os invita a participar en un taller de cocina muy especial, donde descubrirán nuevos sabores con ingredientes conocidos o no. Introducir esta experiencia de cocina en nuestras aulas, no solo va a suponer la ruptura de la rutina cotidiana, sino que va a permitir que pongan en práctica conocimientos de diversas áreas: comprensión lectora (interpretación de recetas), manipulación de cantidades y medidas, conocimiento de otras costumbres y culturas, educación plástica y visual, etc. Es una propuesta que se puede extender hacia los hogares, implicando a las familias en nuestro proyecto.

Desarrollo

1. Todas las recetas que vamos a realizar son en frío, por lo que no vamos a necesitar aparatos especiales ni instalaciones complicadas en las aulas. Ahora bien, el realizar sencillas recetas calientes, sería una variación interesante de la actividad, aunque exigiría un lugar (¿comedor?) donde utilizar aparatos como microondas o pequeña cocina.
2. Otra opción sería cocinarla en sus hogares (la familia se implica más así) y traerla un día determinado para realizar una degustación común de todos los platos. Esto exigiría un compromiso de las familias para que los niñ@s participen en la elaboración del plato.
3. También sería interesante si existen alumn@s de distintas culturas, países o zonas de España que un papá, mamá o familiar cocinase en el aula una receta típica de su país o de su pueblo.
4. Divide el aula en pequeños equipos de trabajo (3 a 5 componentes). Cada grupo debe encontrar una receta de un país o continente determinado, libremente o indicado por ti.
5. Sería interesante que adjudicasen un nuevo nombre creativo a cada receta.
6. Si tus alumn@s son de 4º, 5º o 6º de Primaria, puedes orientarles a que utilicen los recursos de Internet para descubrir una receta que posteriormente cocinarán.
7. También puedes proponer que sean tus propi@s alumn@s quienes elijan los ingredientes y elaboren una receta propia.
8. Para todos los casos se proporciona una ficha (materiales de apoyo) que deberán cumplimentar por cada receta.
9. Una idea para finalizar la actividad es que a nivel de aula, de Ciclo o de Colegio, se realice una degustación de todas las recetas realizadas, o que inviten a la clase de al lado a probar lo realizado.

Recursos

- Recetas de todo el mundo. Elige el continente y podrás descubrir cientos de recetas de cada país.
- Niños en la cocina
- Cocinando. Recetas fáciles para estudiantes
- Chicos Cheff

Materiales de apoyo

Ficha para recetas

Las 5 esquinas



Áreas de aprendizaje: Educación Física

Nivel: Educación Primaria

Recursos: materiales habituales de juego: pelotas, cuerdas, globos, aros, etc.

Descripción de la actividad

Nuestro planeta tiene 5 esquinas, y en cada una de ellas, los niños y niñas se divierten con juegos. Descubramos si esos juegos son divertidos o no. Para ello, primero tendremos que investigar y recopilar juegos para luego poder practicarlos.

Desarrollo

1. Divide el aula en pequeños equipos de trabajo (3 a 5 componentes).
2. La tarea de cada equipo consistirá en investigar, en Internet o en las Bibliotecas, recopilando juegos de los 5 continentes. Cada equipo elige un juego de cada continente. El profesor/a procurará que no coincidan los juegos de los distintos equipos. Para ello podría elegir un tema para cada equipo (juegos de persecución, de habilidad, de equipo, etc.)
3. Una vez recopilados los juegos, deberán cumplimentar una ficha sencilla de cada uno. Esto lo pueden realizar en formato tradicional (bolígrafo y papel) o utilizando las nuevas tecnologías (word, power point, etc.). Se proporciona una plantilla de ficha.
4. A partir de ese momento el grupo debe buscar el material necesario para jugar. Pueden conseguirlo en casa, en el Centro o construirlo ellos mismos. Hay que orientarles hacia juegos que sean sencillos y no necesiten un material muy complicado.
5. Se fijan una o dos sesiones para que cada equipo enseñe a jugar a los demás.
6. Otra posibilidad sería ampliar a todo el ciclo o a todo el colegio la posibilidad de enseñar a jugar en el patio, realizando un circuito donde los diversos grupos van rotando por los juegos, como si realmente tuviésemos en el patio un planeta con muchas esquinas.

Recursos

- Juegos del mundo. Elige el continente y podrás descubrir cientos de juegos de cada país.
- Juegos de diferentes países. Descripción de varios juegos de aquí y de allí.

EN LA BIBLIOTECA:

- Libres para cooperar, libres para crear. Terry Orlick. Editorial Paidotribo

Materiales de apoyo

Plantilla para los juegos

Agencia de viajes virtuales



Áreas de aprendizaje: Conocimiento del Medio

Nivel: Educación Primaria: 2º y 3º Ciclo

Recursos: atlas, globo terráqueo, mapas en blanco, etc.

Descripción de la actividad

Bienvenid@s a una agencia de viajes un poco especial, donde podrás realizar expediciones virtuales en la que nuestro@s alumn@s puedan elegir su itinerario particular para dar la vuelta al mundo, utilizando atlas, mapas e imágenes en la red.

Desarrollo

1. Puede ser un proyecto individual o en equipos de trabajo. En este último caso divide el aula en pequeños equipos de trabajo (2-3 componentes).
2. La propuesta es que utilizando los recursos que te proporcionamos, realicen distintos itinerarios o viajes virtuales alrededor del mundo, eligiendo libremente los distintos tramos del recorrido, con la única condición de iniciar y terminar el viaje en el mismo país, ciudad o continente.
3. Dependiendo de la edad y de los conocimientos de tu grupo puedes concretar más los lugares (ciudad, país o continente), o utilizar diversas propuestas o expediciones imaginarias.
4. Veamos algunas de esas propuestas:
 - GEOESPÍA. Plantéales un juego de pistas, donde ellos asumen el papel de un espía al que, en cada pista, le indican el lugar del planeta donde debe acudir.
 - DE COSTA A COSTA. Expedición en un barco imaginario visitando las costas de los cinco continentes.
 - EL MEJOR ESCALADOR DEL MUNDO. Un reto para todos aquellos que quieran convertirse en el mejor escalador/a del mundo, para lo que tendrán que viajar de un lugar a otro para subir las montañas más altas de cada continente.
 - MUNDORAÍL. Un billete de tren muy especial. Disponen de 5.000 km (o 10.000, o 15.000, o...) gratuitos para visitar todos los países que puedan, dentro de un mismo continente o de varios.
 - FIGURAS GEOMÉTRICAS. Sobre un mapamundi o un mapa de cualquier continente, invítales a que realicen un viaje virtual cuyo itinerario tenga la forma de la figura que tú o ellos mismos decidan (triángulo, pentágono, rombo, etc.). Si a esto añades la necesidad de visitar el mayor número de países, o de continentes, la propuesta es más atractiva.
5. Hay infinitas expediciones o propuestas sugerentes que plantear a tus alumn@s para que manejen mapas, atlas, globos, tanto en libros o papel como en Internet. Sería beneficioso que utilizaran diversos medios para sus viajes.
6. Cada propuesta se podrá complicar en la medida que se quiera para adaptarla a cada grupo. Para ello puedes plantear condiciones en cada viaje (visitar un nº determinado de países, sumar un nº determinado de kms., calcular los kms., especificar lugares concretos, calcular el tiempo que tardarán, utilizar distintos medios de transporte, etc.).
7. El resultado final de sus viajes se puede presentar sobre un mapa en blanco donde se marca el itinerario seguido, explicándolo sobre el globo terrestre, o a través de una presentación powerpoint.
8. La utilización de los recursos de Internet que les permite visualizar imágenes reales tomadas desde el satélite, de cualquier parte del mundo, resulta muy motivador.

Recursos

- Mapas de National Geographic. Puedes elegir el país del mundo que desees y conseguir un mapa listo para imprimir.
- Google Maps. Potente herramienta que te permitirá realizar viajes virtuales desde cualquier punto de nuestro planeta a otro.
- Map Machine. National Geographic te permite a través de esta página elegir distintos lugares del mundo y acercar o alejar tu punto de mira.
- Geospy. Juego interactivo que permite localizar en el mapa continentes, países y ciudades.

EN LA BIBLIOTECA:

- Atlas del Mundo. Editorial Vicens-Vives
- Enciclopedia de Geografía Universal. Ed. Instituto Gallach
- Enciclopedia de Geografía Universal. Ediciones Nauta

Materiales de apoyo

Mapamundi y otros mapas para imprimir en blanco y negro.

Mapamundi y otros mapas para imprimir en color.

Colección de postales



Áreas de aprendizaje: Conocimiento del Medio y Ed. Artística

Nivel: Educación Infantil y Primaria

Recursos: selección de libros de la Biblioteca, revistas, postales, imágenes en la red, etc.

Descripción de la actividad

Leer imágenes constituye el primer acercamiento a la lectura de cualquiera de nosotros. En esta ocasión, nos pueden servir además de pretexto para realizar vueltas al mundo visuales, o utilizar las imágenes para unirlas con datos, mapas, palabras, etc, o bien como base para actividades de plástica.

Desarrollo

1. Puede ser un proyecto individual o en equipos de trabajo. En este último caso divide el aula en pequeños equipos de trabajo (2-3 componentes).
2. Vamos a facilitarles recursos en Internet y en soporte de papel (libros, revistas, periódicos, etc.) para que visionen y recopilen imágenes de distintos lugares del mundo.
3. Según la edad de tus alumn@s puedes hacer una propuesta distinta: marcarles el número mínimo de países, dejar que elijan libremente los lugares, marcarles un itinerario en el mapa, etc.
4. Para recoger su trabajo puedes elegir entre varias opciones: que diseñen una tarjeta cuyo anverso sea la imagen y el reverso información sobre la misma (título, ciudad o lugar, país, continente, ...), entregar a cada alumn@ o equipo de trabajo un pequeño álbum donde vayan pegando sus imágenes, que realicen un álbum digital (en power point por ejemplo), o un mural colectivo.
5. Si te decides por la opción de las tarjetas o te haces con imágenes de varios países, puedes diseñar varias actividades lúdicas de aprendizaje para realizar de forma colectiva o en pequeños grupos. Colocar cada imagen en su lugar correspondiente en un mapamundi, intentar adivinar el país o la zona de donde procede, o jugar con las tarjetas como si se tratase de una baraja agrupando las imágenes por continentes o por temas (personas, rostros, amigos, monumentos, paisajes, oficios, etc.).
6. También puedes proponer que realicen alguna composición plástica sobre las imágenes recopiladas: dibujar y pintar utilizando como modelo alguna imagen, construir en plastilina algún monumento, realizar collages con algún tema determinado, etc.

Recursos

- Imágenes del mundo. Elige el país, la ciudad o el continente para ver y descargar imágenes de todos esos lugares.
- Photo Travel Postcards. Fenomenales imágenes de todo el mundo muy fáciles de localizar por países y ciudades. Se pueden descargar.
- EN LA BIBLIOTECA:
- Atlas de lugares legendarios. Editorial Debate
- Enciclopedia de Geografía Universal. Ed. Instituto Gallach
- Maravillas del Mundo. Ed. Plaza Joven
- Enciclopedia las razas humanas. Ed. Instituto Gallach

Materiales de apoyo

Modelo de tarjeta

Álbum

La torre de Babel



Áreas de aprendizaje: Lengua Castellana

Nivel: Educación Infantil y Primaria

Recursos: micrófono, grabador de sonidos, escáner, libros de la Biblioteca, cds.

Descripción de la actividad

Nuestro Centro acoge cada vez a más personas de diferentes lugares del mundo. A veces estas personas tienen dificultades con el lenguaje. Vamos a poner nuestro grano de arena para minimizar este problema, creando cuentos en power point traducidos a diferentes idiomas. Para ello vamos a necesitar la ayuda de familias y profesorado de idiomas.

Desarrollo

1. Este es un proyecto para realizar en gran grupo. Cada aula debería realizar un único cuento. Si la actividad resulta gratificante, en cursos posteriores podríamos seguir ampliando esta biblioteca digital.
2. Elegimos el cuento o el libro que vamos a digitalizar de la Biblioteca del Centro, procurando que no sea muy extenso.
3. Escaneamos las ilustraciones, y copiamos el texto en un archivo de Word (también podríamos escanear el texto).
4. Añadimos el texto y la ilustración a la presentación de power point que hayamos elegido.
5. Grabamos a través de un micrófono conectado a un PC el texto leído por I@s alumn@s, profesores, padres o madres, utilizando el grabador de sonidos de Windows. En este punto del proceso daremos sentido al proyecto, pidiendo a familiares del Centro, que nos ayuden a grabar con su propia voz el texto en distintos idiomas (rumano, ucraniano, inglés, francés, marroquí, etc.).
6. Insertamos los archivos de sonido en la presentación de power point. Realizaremos tantas copias del archivo de power point como idiomas, de tal forma que cada copia tenga insertados los archivos de sonido de un idioma.
7. Diseñamos la página principal, donde se pueda elegir el idioma en el que se quiere escuchar el texto.
8. Grabamos el CD, diseñando la portada y carátula.
9. El proyecto no solo sirve para facilitar el acceso a la lectura a I@s alumn@s extranjeros que desconocen nuestro idioma, sino que resulta de gran interés para Educación Infantil y el inicio de la lecto-escritura, para los alumnos con necesidades educativas especiales con problemas físicos que le impidan leer en el formato tradicional y como apoyo para las clases de idiomas.
10. Existen múltiples variaciones: utilizar ilustraciones de I@s alumn@s en lugar de las originales, escribir el texto en diferentes idiomas y que los archivos de audio sean solo en castellano, añadir música de fondo (muchos cuentos tienen su versión musical), etc.

Recursos

- Audiotextos. Si tienes problemas para grabar los textos, desde aquí puedes descargar numerosos cuentos en archivos de audio (mp3 y wma).
- Libros hablados. Varios títulos de libros muy conocidos en archivos de audio. Se pueden descargar.
- Textos traducidos. Miles de textos (cuentos, novelas, etc.) traducidos a numerosos idiomas.

EN LA BIBLIOTECA:

- Catálogo general de obras de ficción.

El personaje secreto



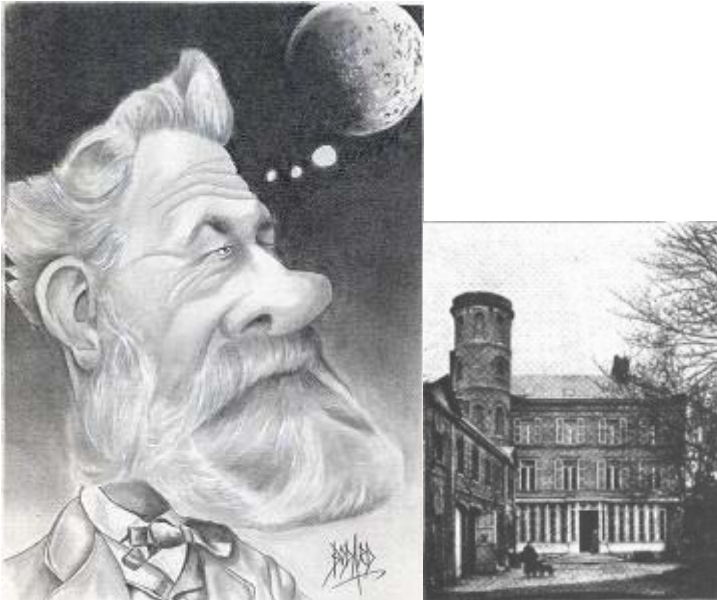
Lee todas las pistas, observa las imágenes y busca en diversas páginas hasta descubrir los datos del personaje secreto

PISTAS

1. Nací el mismo año que un novelista ruso: Leon Tolstoi, pero en un país que estuvo en guerra con Rusia unos años antes.
2. Cuando yo nací ya escribía novelas uno de mis mejores amigos: Alejandro Dumas.
3. Muchas de las obras que yo escribí se han llevado al cine. De algunas se han hecho más de 5 versiones distintas.
4. Viajé a la Luna antes de inventarse los vuelos espaciales y por debajo del mar, a bordo del Nautilus, mucho antes que se construyese el primer submarino.
5. Escribí más de 85 obras y algunas se publicaron después de estar muerto. Dicen que fui el padre de la ciencia ficción.
6. ¿Quieres ver algo mío?. Pincha en la imagen



FOTOS



Este soy yo y al lado está la casa donde viví.



Uno de mis amigos, Phileas Fogg, que dieron la vuelta al mundo por el aire y a continuación el Nautilus, uno de mis inventos más conocidos.

BÚSQUEDA

- El capitán del Nautilus
- Leon Tolstoi
- Los grandes temas en el cine
- La ciencia ficción
- Personajes del siglo XIX

SOLUCIÓN



¿Ya has descubierto a nuestro personaje secreto?. Muy bien, ahora tienes que completar tu trabajo de detective y para eso debes escribir un informe detallado con los siguientes datos:

- nombre del personaje
- ciudad donde nació
- fechas importantes de su vida (cuándo nació, murió, viajó,, etc.)
- fragmentos de sus obras
- imágenes
- sus amigos

y todo lo que se te ocurra ...

Para buscar datos de este personaje pincha aquí, y utiliza el cuaderno del detective.

Cuento, cuentas, cuentan ...



Áreas de aprendizaje: Lengua Castellana

Nivel: Educación Infantil y Primaria

Recursos: libros de la Biblioteca, familiares, cuentacuentos, grabaciones sonoras, etc.

Descripción de la actividad

Propongamos a familias, niñ@s, profesorado y entorno que recojan una historia de cualquier parte del mundo y vengan a contarla a nuestras aulas o a la Biblioteca. Si logramos la participación de personas de distintos países y culturas, la experiencia será más enriquecedora.

Desarrollo

1. Este es un proyecto que se puede desarrollar en dos modalidades: CUENTACUENTOS, en el que la colaboración de personas de distintos países y culturas es fundamental, o, MUNDOCUENTO, dirigido a la colaboración familiar dentro de cada aula.
2. Para ello, sería interesante localizar familias que procedan de otras culturas bien de nuestro aula, o del Centro. También podría ser interesante contactar con personas que vivan en la ciudad, aunque no tengan relación directa con el Centro. Otra opción sería contactar con personas que hayan vivido en otros países. Cualquiera de ellos pueden elegir entre contar (o leer) una historia de ese país, o describir alguna tradición, costumbre o modo de vida.
3. Para invitar a todas esas personas te ofrecemos un modelo de carta.
4. Si otras aulas han trabajado en otros proyectos (Hadhiti, La Torre de Babel, etc.), los alumn@s podrían actuar como Cuentacuentos, exponiendo el resultado final de sus trabajos.
5. Una vez que sabemos el número de personas que van a visitarnos, organizamos un pequeño calendario, decidimos el lugar (aula, biblioteca, etc.) y preparamos con tiempo la visita con nuestr@s alumn@s. Para anunciarlo bien, te presentamos un modelo de cartel que puedes imprimir y rellenar.
6. MUNDOCUENTO, es una propuesta que consiste en preparar un libro en blanco, que viaja de familia en familia con el propósito de ir escribiendo en sus páginas un relato de cualquier país del mundo, que deben buscar de forma conjunta en cualquier medio y con la única condición de que no se repita ningún relato. La idea se puede completar si algún componente de la familia viene al aula a contarnos el relato, o si lo hace cada niñ@ cuando devuelve el libro viajero.

Recursos

- Los viajes de Guten. Fenomenal propuesta de la Biblioteca del C.P. Miralvalle que nos permite viajar alrededor de los cuentos y leyendas del mundo.
- Kahani, cuentos del mundo. Otra maravillosa propuesta para leer textos de cuentos y narraciones de los cinco continentes.
- Leyendas del mundo
- Historias de debajo de la luna

EN LA BIBLIOTECA:

- Cuentos populares rusos. Editorial Anaya
- Leyendas guineanas. Editorial Doncel
- Narraciones italianas. Editorial Aguilar
- Cuentos egipcios. Editorial Afha
- Narraciones de la vieja India. Editorial Aguilar
- Historias de nuestro mundo. Editorial Santillana
- Cuentos esquimales. Editorial Austral
- Cuentos de hispanoamérica. Ediciones Nebrija

Materiales de apoyo

Carta de invitación

Cartel anunciador para el aula o la Biblioteca

En busca de una cultura



Áreas de aprendizaje: Conocimiento del Medio, Religión, Ed. Artística

Nivel: Educación Primaria

Recursos: libros de la Biblioteca, cartulina, rotuladores, material para plastificar, etc.

Descripción de la actividad

La diversidad de razas, pueblos y culturas es una de las mayores riquezas de nuestro planeta. El conocimiento de muchas de ellas nos acercará indudablemente a su comprensión y facilitará conductas positivas de convivencia intercultural. La propuesta consiste en diseñar y crear una baraja multicultural.

Desarrollo

1. Divide el aula en pequeños equipos de trabajo (5 componentes).
2. El objetivo es diseñar una baraja de familias con datos de distintos países del mundo. Cada equipo va a diseñar 2 familias, correspondientes a un continente determinado. Por lo que al final dispondremos de 52 cartas (10 familias de 5 cartas + 2 comodines).
3. Cada familia de la baraja está compuesta por 5 cartas: nombre del país y bandera, mapa del país, monumento o imagen significativa del país, datos del país: capital, continente, idioma, religión principal y cultura o pueblo que habita en él: imagen y denominación.
4. Sería interesante repartir el trabajo para que cada componente se encargara de buscar y producir una de las cartas.
5. Lo ideal sería que utilizasen los recursos de Internet para descargar imágenes y lo plasmasen en un archivo de Word (como la plantilla que se ofrece) para luego imprimirlo. Pero, si las habilidades necesarias para esto (aunque no se necesitan muchas) suponen un problema, se puede realizar todo el trabajo de forma manual, sobre fichas o cartulina, realizando los dibujos o recortando imágenes, pegándolas y escribiendo los datos necesarios.
6. A partir de aquí existen múltiples posibilidades de utilización didáctica de la baraja: de forma colectiva intentando completar familias entre todos, o en grupos de 6 a 8 jugadores siguiendo las instrucciones que te proporcionamos a modo de ejemplo, o de cualquier otra forma que tú decidas.

Recursos

- En busca de una cultura. Aprende curiosidades sobre países y continentes: sus banderas, sus leyendas, recetas y otras maravillas. Mapa humano de etnias. Un sitio web para descubrir los distintos pueblos, razas y culturas del mundo.
- Mapas del mundo. Elige el país y descarga la imagen del mapa correspondiente.
- Banderas del mundo. Se pueden descargar 225 banderas del mundo en un archivo comprimido.
- Embajadas y consulados. Direcciones, teléfonos y páginas web de las embajadas y consulados que existen en España, para poder solicitar información.
- Juego de barajas "Familias del Mundo". Para los más pequeños, tal vez sea interesante descargar desde esta página las imágenes de esta baraja tradicional e imprimirlas para que puedan jugar.

EN LA BIBLIOTECA:

- Enciclopedia de las razas humanas. Instituto Gallach
- Gentes y países. Ediciones Fher
- Tierras y pueblos del Mundo. Ediciones Nauta
- Maravillas del Mundo. Ed. Plaza Joven
- Enciclopedia de Geografía Universal. Ed. Instituto Gallach

Materiales de apoyo

Plantilla de baraja e instrucciones de juego

Puzzlemundi



Áreas de aprendizaje: Conocimiento del Medio, Ed. Artística

Nivel: Educación Infantil y Primaria

Recursos: imágenes y mapas, cartulina, plastificadora, rotuladores, etc.

Descripción de la actividad

Vamos a construir puzzles con mapas e imágenes de distintos continentes o lugares del mundo para luego poder disfrutar con el reto de conseguir unir todas sus piezas. Es otra forma de lectura, la lectura de imágenes, necesaria como iniciación y consolidación del hábito lector.

Desarrollo

1. Este es un proyecto que se puede desarrollar tanto de forma individual como en pequeños equipos de trabajo (2 o 3 componentes).
2. Elige una o varias imágenes bien de los recursos de Internet que te ofrecemos, o bien en cualquier formato que ellos puedan conseguir (revistas, periódicos, postales, etc.). Las imágenes pueden ser mapas, monumentos, paisajes significativos, banderas, ... Es interesante que sean en color o que se puedan colorear.
3. Una vez que disponemos de las imágenes, dibujamos el contorno de las piezas en ellas y las recortamos. Si queremos dotar de consistencia a las piezas, podemos pegar las imágenes sobre cartulina o cartón (de cajas de zapatos o juguetes) y plastificarlas antes de recortar las piezas.
4. Dependiendo de la edad y habilidad de cada grupo de alum@s decidiremos el número y tamaño de las piezas lo que aumentará o disminuirá la dificultad de cada puzzle.
5. Recoge todas las piezas dentro de algún recipiente (sobre, funda de plástico, caja, ...) y ponle un título a cada puzzle que exprese con claridad su contenido. Para ayudar a quienes tengan más problemas, se puede hacer una fotocopia de la imagen completa e introducirla junto con las piezas.
6. Otra opción un poco más compleja de este proyecto sería descargar una demo gratuita del programa BRAINS BREAKER, e instalarlo en un ordenador. Este programa te permite crear puzzles de la dificultad que quieras con cualquier imagen. Luego podrás invitar a tus alum@s a que lo reconstruyan en la pantalla del ordenador de forma totalmente interactiva.

Recursos

- Mapas de National Geographic. Puedes elegir el país del mundo que desees y conseguir un mapa listo para imprimir.
- Imágenes del mundo. Elige el país, la ciudad o el continente para ver y descargar imágenes de todos esos lugares.
- Photo Travel Postcards. Fenomenales imágenes de todo el mundo muy fáciles de localizar por países y ciudades. Se pueden descargar.
- Banderas del mundo. Se pueden descargar 225 banderas del mundo en un archivo comprimido.

Materiales de apoyo

Mapamundi y otros mapas para imprimir en blanco y negro.
Mapamundi y otros mapas para imprimir en color.

Calendario multicultural



Áreas de aprendizaje: Conocimiento del Medio, Inglés, Religión

Nivel: Educación Primaria

Recursos: cartulina, calendario, rotuladores, etc.

Descripción de la actividad

Invita a tus alumn@s a que confeccionen un calendario universal con las fiestas y celebraciones de las distintas culturas que pueblan el planeta. Una vez, hecho esto, puedes buscar información sobre cómo se celebra alguna de esas fechas y llevarlo a cabo en tu aula. Para ello te pueden ser útiles los libros de consulta seleccionados en la Biblioteca. Como recurso en Internet te ofrecemos un enlace a un sitio web que te ofrece las fiestas y celebraciones de la mayoría de los países del mundo. Está en inglés, lo cual puede ser un valor añadido.

Julio Verne



Áreas de aprendizaje: Lengua castellana, Conocimiento del Medio

Nivel: Educación Infantil y Primaria

Recursos: enlaces en Internet y expositor de la Biblioteca

Descripción de la actividad

La personalidad, la vida y la obra de este genial autor nos ofrecen multitud de sugerencias y posibilidades para utilizarlo en las aulas como Centro de Interés paralelo estrechamente unido al proyecto. De esta forma podemos realizar viajes imaginarios

Recursos

- Julio Verne, datos y mitos
- Julio Verne, el más desconocido de los hombres
- Julio Verne en el cine
- Viaje al Centro del Verne desconocido
- Sus obras: biblioteca virtual

EN LA BIBLIOTECA:

- Expositor con todas los ejemplares de sus obras existentes en la Biblioteca

Evaluación de contenidos y procedimientos

Es hora de comprobar si hemos conseguido que nuestr@s alumn@s hayan adquirido los conocimientos que pretendíamos y han utilizado los procedimientos adecuados. Establecemos algunos criterios de evaluación para los trabajos realizados o presentados por ell@s, así como una plantilla de autoevaluación del trabajo en equipo. A modo de ejemplo se presentan algunos instrumentos para comprobar lo aprendido incluyendo alguna actividad distinta a las habituales pero de gran validez para la valoración del aprendizaje sobre el tema..

Evaluación del Trabajo presentado: archivo de Word o Power Point

Aspectos	Mejorable	Aceptable	Buen nivel	Excelente
Contenidos	Información demasiado sencilla	El contenido demuestra que se ha entendido lo que han trabajado	La información es clara y muestra cierta reflexión sobre el tema	La información es excelente: han entendido el tema, y han profundizado y ampliado.
Organización de los contenidos.	Confuso, incompleto y sin una dirección clara.	Se han cubierto las diferentes secciones pero no hay conexión ni transición entre ellas.	La organización es adecuada y están relacionadas entre sí.	Muestra una planificación cuidadosa y una secuenciación lógica y clara.
Aspectos lingüísticos.	Muchos errores. Difícil de entender.	Adecuado a pesar de que hay algunos errores.	Fluido y claro a pesar de algunos errores.	Fluido y con un buen nivel lingüístico.
Presentación	Poco elaborada. Poco visual. No utiliza imágenes, gráficos, enlaces, etc.	La presentación es correcta pero poco atractiva.	La presentación es correcta y visual.	La presentación está muy trabajada y es muy atractiva visualmente.
Trabajo en grupo	Trabajo demasiado individualista. No hay relación entre las secciones	Se aprecia colaboración y trabajo de equipo en la estructura global.	La tareas individuales están relacionadas entre sí.	El documento demuestra puesta en común y planificación conjunta.

AUTOEVALUACIÓN DEL GRUPO

Aspectos	Mejorable	Aceptable	Buen nivel	Excelente
Contribuciones al grupo	Sólo parte del grupo se ha implicado.	Casi todos se han implicado y han completado sus tareas.	Todos han colaborado en el grupo, aunque a diferentes niveles.	Todo el grupo se ha implicado en el trabajo de forma similar.
Puesta en común	Ha habido ciertos conflictos en las discusiones de grupo.	No ha habido conflictos pero no todo el mundo ha participado por igual.	La puesta en común ha servido para planificar y resolver dudas.	Las discusiones han ayudado al equipo de trabajo.
Autonomía	Continuamente hemos necesitado al profesor.	Pocas veces hemos necesitado la ayuda del profesor.	Con frecuencia hemos resuelto nosotros mismos los problemas.	Los problemas se discutían en el grupo y se buscaban soluciones conjuntas.