

PROYECTO APRENDIZAJE

YO TE ENSEÑO

Mercedes Aragón_ IES "Jaime Vera"



Descripción del proyecto:

“YO TE ENSEÑO” pretende acercar lo aprendido por nuestros alumnos de 1º de la ESO en las materias de Tecnología y Lengua, a otras generaciones (Centro de Adultos), atendiendo a las necesidades de alfabetización tecnológica del colectivo de la tercera edad.



Socios comunitarios:

- 30 Alumnos de 1º ESO IES “Jaime Vera”
- Profesor de Tecnología /Tutoría
- Profesor de Lengua y Literatura
- Fundación Balia (orientadora)
- Centro de Mayores “La Remonta”
- Centro de Día “Cruz Roja”



Objetivos curriculares

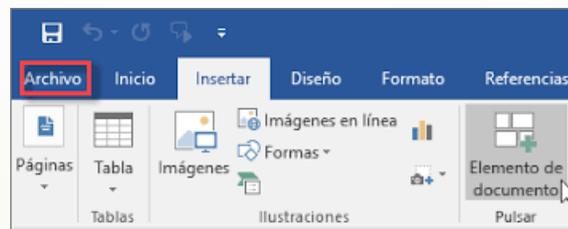
- Mejorar los conocimientos de Informática adquiridos durante el curso (Word, Power Point y Scratch) y el manejo de ordenadores.
- Mejorar la comprensión lectora (sobre todo para los alumnos que tienen dificultad con el idioma).
- Fomentar el trabajo en grupo y mejorar la comunicación y expresión individual, aumentando la confianza y la autoestima.
- Conocer la problemática de otros colectivos (nuestros mayores) y acercarlos a las nuevas Tecnologías.

Objetivos del servicio

- Acercarnos a otros colectivos de distintas generaciones, fomentando el respeto y el interés por sus costumbres.
- Integrar a los jóvenes en proyectos interesantes fuera de sus propias aulas, y salir de su propia área de confort.
- Integrar nuevas herramientas TIC (en el caso de introducirlos en la programación informática con Scratch) y afianzar los conocimientos informáticos (procesador de texto y Power Point) de los más mayores acercándolos un poco más a las nuevas tecnologías.
- Fomentar el interés por la lectura, tanto en los más jóvenes como en los adultos.
- Colaborar con entidades diferentes a la comunidad educativa (Instituto de Educación Secundaria, Centro de Mayores, ONGs).

Planificación:

Se prevé llevar a cabo el proyecto durante el tercer trimestre de este año. Si no fuera posible, se realizaría en el primer trimestre del año que viene con los alumnos de 2º ESO.



ABRIL 2018						
Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
						1
2	3 Tutoría: Organización. Presentación cronograma (13.35)	4 Lengua: Composición de un poema (9.25)	5	6 Tecnología: Planificación de las prácticas a realizar (10 prácticas) (10.20)	7	8
9	10 Lengua y Tutoría: 1ª salida Presentación del proyecto y alumnos (Lengua y Tutoría) (13.35)	11	12	13 Tecnología: Recopilación de toda la información necesaria. Guardado en pendrives. (10.20)	14	15
16	17 Tutoría: 2ª salida Presentación del poema y lectura posterior (13.35)	18	19	20	21	22
23	24 Tutoría: 3ª salida. Primera práctica de Word (13.35)	25	26	27 Tutoría: 4ª salida. Segunda práctica de Word (13.35)	28	29
30						

MAYO 2018						
Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
	1 Tutoría: 5ª salida. Tercera práctica Word (13.35)	2	3	4 Tecnología: Preparamos práctica de Scratch (10.20)	5	6
7	8 Tutoría: 6ª salida. Introducción al Scratch (13.35)	9	10	11	12	13
14	15 Tutoría: 7ª salida. 1ª parte proyecto de Scratch (13.35)	16	17	18	19	20
21	22 Tutoría: 8ª salida. 2ª parte proyecto de Scratch (13.35)	23	24	25	26	27
28	29 Tutoría: 9ª salida. Evento final y cierre (13.35)	30	31 Tecnología: Puesta en común. Resultados. Objetivos conseguidos? (13.35)	NOTA: Las salidas al Centro de Mayores vendrán tuteladas por la profesora de Tecnología y Tutoría (yo) y la orientadora de la asociación Balía.		

SESIÓN (visita al Centro)	TAREA	PROFESORES	ALUMNOS	CENTRO DE DÍA
1ª	Presentación de todos los implicados y del proyecto.	Los profesores y orientadora presentarán el proyecto	Los alumnos se presentarán a los adultos del Centro.	Los adultos del Centro se presentarán y visitaremos las instalaciones.
2ª	Lectura del poema	El profesor organizará a los alumnos dando orden de actuación a cada alumno.	Los alumnos leerán sus propios poemas a los adultos del Centro.	Lectura por parte de los mayores de sus propios poemas. Preguntas y puesta en común.
3ª	Práctica de Word I (cómo abrir un documento y darle formato)	El profesor organiza los grupos según los equipos informáticos disponibles	Los alumnos explicarán a los adultos a manejar el programa	Dudas y preguntas. Irán realizando la práctica según las indicaciones
4ª	Práctica de Word II (diseño de la página)	Según la sesión anterior, organizamos los grupos de trabajo.	Los alumnos explicarán la práctica y conducirán a los adultos.	Realización de la práctica según indicaciones del alumnado. Preguntas.
5ª	Práctica de Word III (insertar imágenes y tablas)	Según la sesión anterior, organizamos los grupos de trabajo.	Los alumnos explicarán la práctica y conducirán a los adultos.	Realización de la práctica según indicaciones del alumnado. Preguntas.
6ª	Introducción al Scratch (qué es y para qué se utiliza)	Breve explicación del programa.	Explicarán cómo registrarse y la interfaz del programa	Registro e Introducción en el programa según explicaciones. Dudas.
7º	Creación de un "Juego de consumo responsable" con Scratch (1ª parte)	Apoyo al alumnado del desarrollo de la práctica.	Elaboración, paso a paso, del videojuego, utilizando todos los bloques de programación necesarios.	Realización de la práctica según indicaciones de los alumnos.
8ª	Creación de un "Juego de consumo responsable" con Scratch (2ª parte)	Apoyo al alumnado del desarrollo de la práctica.	Finalización del videojuego y puesta en marcha.	Realización de la práctica según indicaciones de los alumnos.
9ª Cierre	Evento final	Puesta en común. Impresiones y reflexiones acerca del proyecto.	Breve exposición de la experiencia (impresiones y objetivos)	Exposición de la experiencia (impresiones)



Evaluación:

El alumno deberá conseguir al menos 4 puntos para conseguir tanto los objetivos curriculares como los del servicio, según las rúbricas que se muestran en las dos diapositivas siguientes:

<p>POEMA</p>	<p>El alumno se ha implicado en la elaboración del poema, participando activamente en su creación y posterior lectura. Se ha mostrado receptivo a la hora de contestar a las preguntas de los adultos, mostrándose interesado. (2 puntos)</p>	<p>El alumno no ha escrito el poema con creatividad, pero ha leído con interés. (1 punto)</p>	<p>El alumno no ha participado ni en la creación del poema ni en su posterior lectura. (0 puntos)</p>
<p>PRÁCTICAS DE WORD</p>	<p>El alumno ha comprendido los contenidos de las prácticas y ha sido capaz de transmitirlos a los adultos, contestando con fluidez a las preguntas formuladas. (2 puntos)</p>	<p>El alumno ha comprendido los contenidos de las prácticas, pero no ha sido capaz de transmitir la información al resto. (1 punto)</p>	<p>El alumno no ha comprendido el contenido a enseñar, ni muestra ningún interés en la exposición de la práctica. (0 puntos)</p>
<p>PRÁCTICAS DE SCRATCH</p>	<p>El alumno entiende perfectamente lo que es un lenguaje de programación y es conocedor de cómo funciona el programa Scratch. Es capaz de explicarlo al resto y responder a sus dudas y preguntas. (2 puntos)</p>	<p>El alumno conoce el funcionamiento del programa Scratch y los contenidos que tiene que transmitir, pero es incapaz de hacerlo llegar al resto del grupo. (1 punto)</p>	<p>El alumno no ha sido capaz de comprender los contenidos referentes a la práctica, ni ha participado en la exposición de la práctica. (0 puntos)</p>

INTERÉS Y MOTIVACIÓN

El alumno muestra interés en el proyecto desde el principio. Le interesa realizar actividades fuera del IES. Se involucra en la organización y puesta en marcha, así como en las exposiciones y aclaraciones en las dudas que surgen.
(2 puntos)

El alumno muestra interés con la idea del proyecto y en hacerlo fuera del centro educativo, pero en las salidas no se ha involucrado lo suficiente, mostrando desinterés en la realización de las actividades.
(1 punto)

El alumno no ha mostrado ningún interés por el proyecto, ni en sus inicios ni en la realización del mismo. No ha participado en ninguna actividad.
(0 puntos)

INTEGRACIÓN

El alumno se integra perfectamente con el colectivo de los mayores. Se muestra respetuoso y educado en todo momento, colaborando y ayudando con agrado.
(2 puntos)

El alumno se integra con el colectivo de los mayores mostrándose educado, pero muestra cierta apatía en la elaboración de las actividades.
(1 punto)

El alumno se muestra maleducado, ofendiendo en ocasiones al colectivo adulto.
(0 puntos)

CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS

Ha mejorado su comprensión lectora y ha afianzado sus conocimientos de informática. Asimismo, el colectivo adulto ha mejorado también dichos conocimientos.
(2 puntos)

El alumno muestra timidez y dificultad en la exposición de las prácticas, teniendo dificultad a la hora de resolver las dudas que se le exponen. (1 punto)

El alumno muestra problemas en la comprensión lectora. Lee y comprende con dificultad el texto. En las prácticas informáticas es incapaz de transmitir los conocimientos adquiridos.
(0 puntos)



Seguimiento:

- **Una primera reunión** de presentación por parte de todos los implicados en el proyecto pertenecientes al IES con los integrantes del Centro de Día. Exposición del proyecto, pretensiones, objetivos y calendario de actuaciones.
- **Reuniones quincenales** entre los profesores implicados para llevar a cabo el seguimiento de las actuaciones de los alumnos, así como con la orientadora.
- **2 reuniones finales**, a finales de mes abril y a finales de mayo, con el Centro de Día, por parte de los profesores y orientadora, para contrastar opiniones y asegurarnos de que la experiencia está consiguiendo sus objetivos, así como que es de su interés y agrado.

Cierre final:

En el evento final se pretende que los integrantes del Centro de Día que hayan participado en el proyecto, nos den una muestra de los conocimientos adquiridos gracias a las intervenciones de los alumnos.

La idea es que sean capaces, en grupos de 3, de exponernos una práctica de Word, una presentación Power Point, y una actividad diseñada con Scratch. Nuestros alumnos evaluarán mediante una rúbrica dichas exposiciones.

Si lo consiguen, serán invitados a participar en la fiesta fin de curso del IES, muy cercano al Centro, con el permiso de sus cuidadores, con el consentimiento del Centro y la asistencia como responsables de los mismos.

