

LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DÍAS

•

TAREA 2	Actividades	Ejercicios
Investigar utilizando distintas fuentes sobre la figura de “Madre Teresa de Calcuta”. Con la información obtenida se realizarán presentaciones donde expondrán al grupo la importancia de la labor realizada en la ayuda a los más necesitados.	- Lectura de los capítulos del 5 al 7 del libro “La vuelta al mundo en 80 días”. - Localización en el mapa el trayecto seguido y representarlo en un mapa mundi por equipos. - Buscar los nombres de los países en inglés e indicarlos en el mapa mundi. - Resume la Biografía de Madre Teresa de Calcuta. - Realizar una línea del tiempo con los sucesos más importantes de la vida de la religiosa	- Localizar en el mapa de la India la ciudad de Calcuta. - Reflejar en un mapa mundi el camino recorrido por Phileas Fogg en su viaje desde Londres a Calcuta. - Indicar en el mapa mundi los nombres de los países en inglés. - Buscar información sobre la ciudad de Calcuta. - Buscar información en la red sobre “Teresa de Calcuta”. - Buscar imágenes sobre la labor de Teresa de Calcuta.

	desde su llegada a la India en 1929 hasta su muerte en 1997. - Exponer a los compañeros el suceso que más les ha llamado la atención de la línea temporal y argumentar por qué. - Realizar una gráfica con los datos de enfermos de SIDA en España en los últimos diez años. - Lectura e ilustración de los poemas: "La Vida", "Cuál es...", "El Amor", " Y es el Mejor Día".	- Copia la frase que más te gusta y explica qué significa para tí. ❖ "La paz comienza con una sonrisa". ❖ "Hay que hacer las cosas ordinarias con un amor extraordinario". ❖ "No podemos hacer grandes cosas, pero sí cosas pequeñas con un gran amor". ❖ "Lo importante no es cuánto". ❖ hacemos, sino cuánto amor ponemos en lo que hacemos". ❖ "La falta de amor es la mayor pobreza". - Buscar información sobre la enfermedad del SIDA en España. - Realizar una presentación utilizando las herramientas de la Web 2.0 PowerPoint o Open Office impress sobre "Teresa de Calcuta".

MODELO DE PENSAMIENTO	Práctico, creativo, reflexivo, sistémico.
METODOLOGÍA	Activa y participativa, enseñanza tutorizada, trabajo cooperativo.
AGRUPAMIENTOS	Trabajo individual, pequeño grupo, gran grupo
ESCENARIOS	Biblioteca escolar, clase

TEMPORALIZACIÓN	6 sesiones de 60 minutos
RECURSOS	Ordenadores, Internet, material escolar, mapas.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Observación directa, a través de la elaboración de una rúbrica de evaluación

TAREA 3
EN HONG KONG CREA TU MANGA”

TAREA 3	Actividades	Ejercicios
---------	-------------	------------

Crea un cómic japonés (manga) en el que el protagonista sea Phileas Fogg y en el que cuentes alguna de las peripecias que vivió junto a sus amigos durante su viaje por los mares de China y Japón hasta llegar a Hong Kong.

- Contesta un cuestionario con preguntas literales e inferenciales del texto.
- Reconstruir el texto a partir de partes desordenadas.
- Descubrir errores en un texto preparado al efecto y puesta en común de los errores encontrados.
- Investiga sobre las historietas de estilo manga y haz un esquema con sus características principales.
- Busca en Internet plantillas para crear un cómic manga, elige una y anota qué figuras geométricas representa cada una de las viñetas.
- Busca y selecciona un manga que te resulte atractivo y preséntalo a tus compañeros explicando por qué ha llamado tu atención.
- Escribe, detallándola por viñetas, un guión para tu historieta.
- Realiza ilustraciones con dibujos sencillos mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para tu cómic (storyboards).
- Por parejas: Revisa tu storyboards.
- Haz tu manga final y súbelo al blog de la clase.

- Lectura de los **capítulos 8 al 10** de “La vuelta al mundo en 80 días”.
- Busca en el diccionario las posibles dudas de léxico y expresiones.
- Localiza Hong Kong en un mapamundi.
- Busca en la red paisajes, plantas y animales del lugar en el que se desarrolla la acción del texto que has leído.
- Resume, por equipos, las características más significativas que has encontrado en una ficha descriptiva.
- Dibuja paisajes característicos de este lugar (en un mural por equipos).
- Dibuja los personajes principales del texto.
- Busca en la red mangas que te gusten.
- Rotula y colorea el cómic.
- Digitaliza las imágenes que forman tu manga.

MODELO DE PENSAMIENTO	Reflexivo, analítico, crítico, analógico, creativo y práctico.
METODOLOGÍA	Activa, participativa. Trabajo cooperativo.
AGRUPAMIENTOS	Individual, en parejas y en grupo-clase.
ESCENARIOS	Aula de informática y clase.
TEMPORALIZACIÓN	10 sesiones de 60 minutos.
RECURSOS	Pizarra digital, ordenadores con conexión a Internet, impresora y material escolar en general.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	- Registro del profesorado. - Rúbricas: creatividad y originalidad, organización, gramática y ortografía, expresión oral, expresión escrita e ilustraciones.

TAREA 4

BIENVENIDO A YOKOHAMA: !LA GRAN FUNCIÓN!

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
-------------------	--------------------------------	----------------------------------	---------------------------

- Lectura de textos en distintos soportes (impresos y digitales). - Estrategias de intercambio comunicativo. - Utilización de las TIC para localizar, seleccionar y organizar la información. - Respeto ideas, opiniones y conocimientos de los otros y con atención a las fórmulas de cortesía. - Realización creativa de producciones plásticas. - Elaboración de informes, detallando el proceso de investigación realizado. - Observación sistemática de aspectos, cualidades y características de elementos naturales y obras plásticas. - Uso responsable de los medios de comunicación.	1. Obtener datos de diferentes fuentes, de forma autónoma. 2. Seguir pautas de observación sistemática y registrar dicha información en una tabla. 3. Elaborar mapas para representar la información registrada. 4. Comunicar, oralmente y por escrito, el proceso seguido en la búsqueda de información. 5. Realizar una planificación y gestión adecuada de los recursos y el tiempo, analizando y evaluando el propio proceso creativo y ser capaz de exponer las propias conclusiones al resto	1.1. Planifica una indagación utilizando diversas fuentes de información. 2.1. Obtiene información siguiendo pautas de observación sistemática, expresando sus conclusiones de forma clara y ordenada. 3.1. Registra y organiza la información obtenida mediante la elaboración de esquemas y gráficos . 3.2. Utiliza la información relevante organizada en esquemas o mapas para representar la información con el objeto de destacar algunas conclusiones. 4.1. Comunica oralmente y por escrito de forma ordenada y clara el proceso de indagación seguido en una experiencia realizada utiliza el vocabulario propio y analiza la información procedente de los medios digitales utilizándola en las actividades de aprendizaje. 5.1. Estima el tiempo que requiere cada uno de los pasos del desarrollo una tarea previamente planificada adaptando el cronograma a cambios e imprevistos. 5.2. Expresa de forma detallada las mejoras que ha realizado durante el proceso de realización de un producto o tarea para alcanzar los resultados especificados en una guía de observación previamente acordada de forma individual o colectiva.	❑ COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL) ❑ APRENDER A APRENDER (CAA) ❑ COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA (CSYC) ❑ SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEE) ❑ COMPETENCIA DIGITAL (CD) ❑ CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC) ❑ COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)
---	--	---	--

TAREA 4	Actividades	Ejercicios
Investigar sobre: → Las ciudades que atraviesan. → El mundo del circo. → Los patrimonios de la UNESCO nombrados en España.	- Lectura capítulos del 10 al 12. - Representar en un mapa la trayectoria seguida desde el inicio del viaje hasta Yokohama y calcular la distancia pendiente hasta Londres. - Investigar sobre las ciudades que atraviesan en este trayecto de su viaje. - Investigar sobre la historia del circo: orígenes y evolución. - Realizar un mural con las atracciones más significativas que pueden ver en un circo. - Investigar sobre la tradición en España: pirámide humana: los castellers (patrimonio de la UNESCO). - Visionado de distintas pirámides humanas (castellers, japoneses, etc.). - Elaborar un listado con los patrimonios nombrados por la UNESCO en ESPAÑA. - Investigar sobre otros patrimonios de la humanidad y exponerlos al grupo clase.	- Buscar en la red. - Representar en un mapa mundi la trayectoria de Londres a Yokohama. - Realizar cálculos con unidades de longitud: km realizados y km pendientes. - Rellenar las fichas de las distintas ciudades. - Elaborar por equipos un mural sobre el circo y sus características. - Elaborar una lista con los patrimonios de la UNESCO españoles y ubicarlos en un mapa político de España (indicando comunidades autónomas y ciudades en las que se ubican). - Exposición al grupo de otros patrimonios de la humanidad utilizando herramientas de exposición digital.

MODELO DE PENSAMIENTO	Práctico, creativo, reflexivo, sistémico.
METODOLOGÍA	Activa y participativa; trabajo cooperativo

AGRUPAMIENTOS	Individual, en gran grupo y en pequeño grupo
ESCENARIOS	Aula de informática y la clase.
TEMPORALIZACIÓN	6 sesiones de 60 minutos.
RECURSOS	Internet, mapas, cartulinas, recursos digitales.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	A través de la elaboración de una rúbrica de evaluación.

TAREA 5

SAN FRANCISCO Y NUEVA YORK

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
-------------------	--------------------------------	----------------------------------	---------------------------

- Conocimiento, uso y respeto de las estrategias y de las normas para el intercambio comunicativo como instrumento de comunicación: escucha atenta, exposición clara, respeta el turno de palabra, por medio de la participación y las aportaciones, el control de la impulsividad, el comentario oral, el juicio personal y el respeto por las sensaciones, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los otros y con atención a las fórmulas de cortesía. -Comprensión y producción de textos orales, tanto de carácter cotidiano como de carácter más formal. -Uso adecuado de los elementos lingüísticos en las producciones orales: gestos, ritmo y entonación. Comprensión y expresiones de mensajes verbales y no verbales. -Uso de estrategias para la comprensión lectora. -Conocimiento de los elementos básicos del discurso narrativo. -Utilización dirigida de las tecnologías de la información y de la comunicación, como instrumentos de trabajo para localizar, seleccionar y organizar la información. -Conocimiento y uso de los elementos	1. Planificar la realización de una tarea estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para alcanzarlas, seleccionar los materiales y estimar el tiempo para cada paso, adaptándolo ante los cambios e imprevistos, evaluar el proceso y la calidad del producto final con ayuda de guías para la observación detallando las mejoras realizadas 2. Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes, tomando decisiones razonadas, responsabilizándose de su rol y su tarea, haciendo propuestas valiosas, reconociendo el trabajo ajeno y animando a los otros miembros del grupo, utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias. 3. Leer por propia iniciativa como fuente de placer de textos literarios de la tradición oral y de la literatura infantil adecuados al ciclo para conocer las características de la narración y de la poesía y para facilitar la escritura de tales textos.	1.1. Planifica una indagación utilizando diversas fuentes de información. 1.2 Estima el tiempo que requiere cada uno de los pasos del desarrollo una tarea previamente planificada adaptando el cronograma a cambios e imprevistos. 2.1. Participa en la planificación de metas comunes haciendo propuestas valiosas y tomando decisiones razonadas 2.2. Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales respetando los puntos de vista de los demás en las situaciones que así lo requieran incorporando las intervenciones ajenas manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos. 2.3. Persevera ante los retos y dificultades que se le plantean en la realización de una secuencia de actividades completa y muestra flexibilidad buscando soluciones alternativas 3.1. Lee los textos indicados extrayendo la información adecuada e infiriendo ideas principales y secundarias.	☐ COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL) ☐ APRENDER A APRENDER (CAA) ☐ COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA (CSYC) ☐ SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEE) ☐ COMPETENCIA DIGITAL (CD) ☐ CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC) ☐ COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)
--	--	--	--

básicos del texto. - Conocimiento de los elementos básicos del discurso narrativo. - Uso de procesadores de textos y medios informáticos. - Conocimiento y valoración del texto literario como medio de comunicación, de placer, de juego. - Reconocer el registro más adecuado para cada situación. - Ampliación del dominio del vocabulario.			
---	--	--	--

TAREA 5	Actividades	Ejercicios
La tarea consiste en la elaboración de versiones modernas de cuentos tradicionales y su posterior representación al resto de alumnos. Los alumnos también recopilarán los cuentos en un libro.	- Lectura capítulos del 13 al 16. - Los alumnos deben de elaborar una versión moderna de cuentos y fábulas sin perder de vista la enseñanza fundamental del cuento, en grupos de 4 personas. La presentación final del cuento será a ordenador y deben poner ilustraciones. - Los alumnos deben realizar la representación de sus cuentos. Deberán realizar sus disfraces con cosas que tengan en casa. - Recopilar los cuentos de los alumnos en un libro.	- Buscar información en la red. - Elaborar un esquema grupal para la organización del cuento. - Realizar manualmente los disfraces. - Pedir ayuda a las familias del centro para la elaboración de los disfraces. - Realizar una representación teatral de sus cuentos. - Realizar un libro de cuentos con las aportaciones de todos los alumnos. - Publicar el libro de cuentos en el blog de la biblioteca del cole.

MODELO DE PENSAMIENTO	Práctico, creativo, reflexivo, sistémico
METODOLOGÍA	Activa y participativa; trabajo cooperativo.
AGRUPAMIENTOS	En grupos de 4 o 5 personas.
ESCENARIOS	Aula de informática, la clase y el salón de actos.
TEMPORALIZACIÓN	8 sesiones de 60 minutos
RECURSOS	Ordenadores, impresora, materiales cotidianos para la realización de disfraces, cartulinas, colores, cuentos tradicionales...

**INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN**

A través de una rúbrica (Anexo).

La puntuación máxima es de 24 puntos, que equivaldría a un 10. En cada apartado pueden sacar un máximo de 4 puntos y un mínimo de 1. La tarea se consigue con más de 12 puntos.

TAREA 6**¡OBJETIVO CONSEGUIDO: HELLO LONDRES!**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
- Lectura de textos en distintos soportes (impresos y digitales). - Estrategias de intercambio comunicativo. - Utilización de las TIC para localizar, seleccionar y organizar la información. - Uso de procesadores de textos y medios informáticos. - Respeto de las estrategias y de las normas para el intercambio comunicativo: escucha atenta, exposición clara y turno de palabra. - Respeto ideas, opiniones y conocimientos de los otros y con atención a las fórmulas de cortesía.	1. Planificar la realización de la tarea en grupo de forma responsable y activa. 2. Utilizar adecuadamente las herramientas TIC de la web 2.0. 3. Comunicar oralmente y por escrito (texto expositivo) de forma ordenada y clara el proceso de indagación seguido y el resultado de la experiencia realizada utilizando el vocabulario propio y haciendo uso de las TIC. 4. Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes, tomando decisiones razonadas, responsabilizándose de su rol y su tarea, haciendo propuestas valiosas, reconociendo el trabajo ajeno y animando a los otros miembros del grupo, utilizando el diálogo igualitario	1. Planifica una indagación utilizando diversas fuentes de información.. 2.1. Registra y organiza la información obtenida mediante la elaboración de esquemas y gráficos . 3.1. Comunica oralmente y por escrito de forma ordenada y clara el proceso de indagación seguido en una experiencia realizada utiliza el vocabulario propio y analiza la información procedente de los medios digitales utilizándola en las actividades de aprendizaje. 4.1. Participa en la planificación de metas comunes haciendo propuestas valiosas y tomando decisiones razonadas. 4.2. Participa en diálogos para resolver conflictos interpersonales preguntando adecuadamente y reformulando el contenido	☐ COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL) ☐ APRENDER A APRENDER (CAA) ☐ COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA (CSYC) ☐ SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEE) ☐ COMPETENCIA DIGITAL (CD) ☐ CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC) ☐ COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)

	para resolver conflictos y discrepancias. 5. Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración mientras las realiza, mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita. 6.. Planificar la realización de una tarea estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para alcanzarlas, seleccionar los materiales y estimar el tiempo para cada paso, adaptándolo ante los cambios e imprevistos, evaluar el proceso y la calidad del producto final con ayuda de guías para la observación detallando las mejoras realizadas.	del discurso del interlocutor con un lenguaje respetuoso. 4.3. Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales respetando los puntos de vista de los demás en las situaciones que así lo requieran incorporando las intervenciones ajenas manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos. 4.4. Anima a los otros miembros de su grupo y reconoce el trabajo que realizan dentro del equipo. 5.1. Permanece en calma ante las dificultades que se le presentan cuando realiza una secuencia de actividades completa y mantiene la motivación hasta finalizarla. 5.2. Persevera ante los retos y dificultades que se le plantean en la realización de una secuencia de actividades completa y muestra flexibilidad buscando soluciones alternativas 6.1.Estima el tiempo que requiere cada uno de los pasos del desarrollo una tarea previamente planificada adaptando el cronograma a cambios e imprevistos. 6.2.Expresa de forma detallada las mejoras que ha realizado durante el proceso de realización de un producto o tarea para alcanzar los resultados especificados en una guía de observación previamente acordada de forma individual o colectiva	
--	--	---	--

TAREA 6	Actividades	Ejercicios
ELABORACIÓN DE UN PROYECTO FINAL: Ahora por equipos darán la vuelta al mundo. El punto de salida será ESPAÑA.	- Lectura capítulos del 16 al 19. - Elaborar un resumen final del libro, en el que indiquen los lugares que más les han gustado. - Investigar acerca de Londres y exponer al grupo los aspectos más destacados que averigüen. - Elaboración proyecto final por equipos: Por equipos crearán su propia ruta para dar la vuelta al mundo (original y creativa). Indicarán lugares, medios de transporte que utilizarán y calcularán las distancias en km y en días. Tendrán que elegir una herramienta interactiva para hacer la presentación al resto de sus compañeros. Además, deberán realizar un pequeño resumen de la ruta en inglés, indicando en un mapa nombres de países y continentes en la lengua extranjera. Después irán al aula de informática a publicar su resumen en el blog del área de inglés. Es una actividad libre en la que se valorará el ingenio. Podrán desplegar toda su creatividad. Finalmente se elegirá el Proyecto más creativo y se subirá al blog de la biblioteca del Centro.	- Buscar en la red. - Realizar en equipo: Un proyecto interactivo, original y creativo: “LA VUELTA AL MUNDO” <u>INDICACIONES A SEGUIR EN LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO:</u> - Seguir una ruta distinta a la trabajada en el libro. - Utilizar varios medios de transporte. - Ubicar continente y país. - Describir las características físicas, geográficas y culturales de los lugares que atraviesen que ellos consideren más significativas. - Elegir una herramienta digital para presentar su trabajo a los compañeros. - Realizar un pequeño resumen de la ruta en inglés, conociendo los nombres y los países recorridos en la lengua extranjera e indicándolos en un mapa. - Publicar cada alumno su resumen en el blog del área de inglés.

MODELO DE PENSAMIENTO	Práctico, creativo, reflexivo, sistémico.
METODOLOGÍA	Activa y participativa: trabajo cooperativo
AGRUPAMIENTOS	Individual, en gran grupo y en pequeño grupo.
ESCENARIOS	Aula de informática y la clase.
TEMPORALIZACIÓN	10 sesiones de 60 minutos.
RECURSOS	Herramientas interactivas.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	A través de la elaboración de una rúbrica de evaluación.