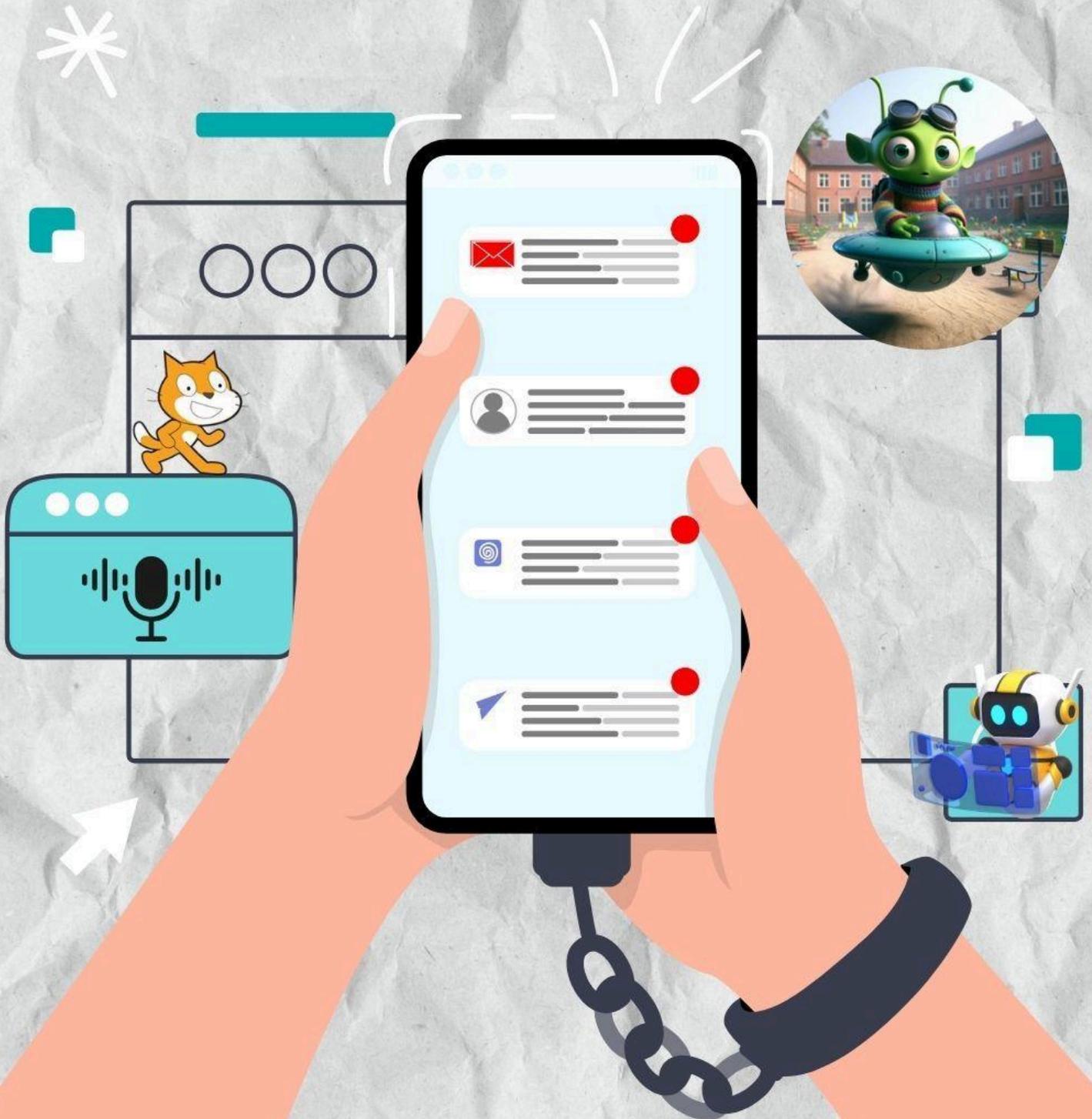


ADICCIÓN A LAS PANTALLAS



“ADICCIÓN A LAS PANTALLAS”	
OBJETIVO PRINCIPAL	Desarrollar conciencia sobre el uso responsable de las pantallas y proponer alternativas que fomenten hábitos más saludables.
OBJETIVOS CURRICULARES	<p>b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.</p> <p>g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.</p> <p>i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.</p> <p>j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.</p>
COMPETENCIAS CLAVE	<p>a) Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.</p> <p>d) Competencia digital.</p> <p>e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p> <p>g) Competencia emprendedora.</p>
Lengua Castellana y Literatura	
SABERES BÁSICOS	<p>3. Procesos.</p> <p>-Comprensión lectora: estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Identificación de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Lectura compartida y entonada. Detección de posibles usos discriminatorios del lenguaje</p>

	<p>verbal y no verbal. Selección de libros según el gusto personal. Plan lector.</p> <p><u>C. Educación literaria:</u></p> <p>-Lectura acompañada de obras o fragmentos variados y diversos de la literatura infantil, adecuados a sus intereses y organizados en itinerarios lectores.</p> <p>-Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos atendiendo a los procesos de comprensión y al nivel de desarrollo.</p> <p>-Uso acompañado de la biblioteca de aula o de centro como escenario de actividades literarias compartidas.</p>
Ciencias de la Naturaleza	
SABERES BÁSICOS	<p>A.2 Hábitos saludables relacionados con el bienestar físico del ser humano: higiene, alimentación variada, equilibrada y sostenible, ejercicio físico, contacto con la naturaleza, descanso y cuidado del cuerpo como medio para prevenir posibles enfermedades.</p> <p>B.2 Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación a la programación, robótica educativa...).</p>
<i>MISIÓN DEL ALUMNADO</i>	<p>La misión del alumnado será la reflexión y búsqueda de alternativas al uso excesivo de las nuevas tecnologías. Así como la grabación, edición y maquetación de un podcast sobre dicho tema.</p>
<i>NIVEL DEL ALUMNADO:</i>	
EDUCACIÓN PRIMARIA – SEGUNDO CICLO	
HERRAMIENTAS Y RECURSOS	
<i>TECNOLÓGICOS</i>	<i>ANALÓGICOS</i>
<p>-Pizarra Digital Interactiva</p> <p>-Robots “MIND”</p> <p>-Kit de Lego “Spike”</p> <p>-Tablets</p> <p>-Ordenadores</p> <p>-Micrófono y auriculares</p>	<p>-Cuento: “Algo está pasando en la ciudad”</p> <p>-Tapetes de robótica</p> 

-Aplicaciones web	-Material fungible (lápices, bolígrafos, libretas, folios, etc.)
<i>ESPACIOS DE APRENDIZAJE</i>	<ul style="list-style-type: none"> - PRESENTA - INTERACTÚA - EXPLORA - DESARROLLA - CREA

ACTIVIDADES VINCULADAS	
ACTIVIDAD 1	
“SATURNINO NOS PIDE AYUDA”	TEMPORALIZACIÓN: 2 sesión de 45 minutos
AGRUPAMIENTOS: Grupo clase	
SESIÓN 1 Y 2	
<p>Se visualiza un vídeo a través de un código QR donde la mascota de la biblioteca, “Saturnino”, nos plantea la problemática del abuso de las pantallas y las nuevas tecnologías que está observando desde hace un tiempo en el colegio.</p> <p>Nuestro personaje nos pide ayuda a través de un cuento: “Algo está pasando en la ciudad”, donde Elena se da cuenta que algo extraño está pasando en su ciudad.</p> <p>Se llevará a cabo la lectura del cuento entre toda la clase. Para poder encontrar el libro los niños realizarán un “breakout” en la biblioteca donde deben encontrar un código que les llevará al Aula del Futuro.</p> <p>Posteriormente, se leerá el libro y se realizará una reflexión sobre el uso abusivo de las pantallas, así como una lluvia de ideas de alternativas ante esta problemática que se subirán a una presentación de canva, generando así un banco de recursos sobre alternativas al uso abusivo de las pantallas</p>	

Área	Compe. específica	Criterio de evaluación	Indicador	Instrumento	Momento
LCL	2	2.1 Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y progresando, de manera acompañada, en la valoración del contenido y de los elementos no verbales elementales.	Comprende un texto de manera global. Identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos.	Observación directa	Sesión 1
	4	4.2. Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no formales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura e iniciándose en la evaluación de su fiabilidad.	Analiza el contenido del texto leído de manera individual y en gran grupo.		Sesión 1 y 2
	7	7.2. Compartir la	Utiliza	Presentación	Sesión 2

En esta sesión los alumnos utilizarán el robot “MIND” pero cambiarán de tapete. La misión es llevar el robot a unos de los objetos dibujados en el tapete que representa alternativas al uso excesivo de las pantallas y, seguidamente a su lugar correspondiente.

En esta ocasión deben programar el robot desde la aplicación en la tablet “Mind Designer” consiguiendo de esta forma que se inicien en programación.



Área	Compe. específica	Criterio de evaluación	Indicador	Instrumento	Momento
CCNN	1	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Utiliza los medios digitales (recurso de robótica) de forma responsable y adecuada al objetivo.	Observación directa	Sesión 3 y 4
	4	4.1. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el	Propone acciones concretas para promover un estilo de vida saludable Identifica	Hoja de registro	Sesión 3 y 4

		contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.	y analiza los efectos negativos del uso excesivo de pantallas		
--	--	---	---	--	--

ACTIVIDAD 3	
“¡NOS VAMOS AL PARQUE DE ATRACCIONES”	TEMPORALIZACIÓN: 2-3 sesión de 60 minutos
AGRUPAMIENTOS: PEQUEÑO GRUPO	
SESIÓN 5 Y 6	
<p>En esta actividad se comenzará a trabajar con los kit de Lego education “Spike”, en la primera sesión se realizará una explicación práctica de las diferentes piezas del kit, así como del uso de la aplicación en la tablet, montando una de las atracciones que esta nos ofrece</p> <p>La siguiente sesión irá destinada al montaje de una atracción de manera libre, dejando total libertad al alumno.</p> <p>Con todo ello se pretende incentivar otra de las alternativas al uso excesivo de pantallas como es pasar tiempo en familia y con amigos, en un parque de atracciones.</p>	
	

Área	Compe. específica	Criterio de evaluación	Indicador	Instrumento	Momento
CCNN	1	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Utiliza los medios digitales (recurso de robótica) de forma responsable y adecuada al objetivo.	Observación directa Presentación del proyecto	SESIÓN 5 y 6
		4.1. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.	Propone acciones concretas para promover un estilo de vida saludable Identifica y analiza los efectos negativos del uso excesivo de pantallas	Observación directa Presentación del proyecto	SESIÓN 5 y 6

ACTIVIDAD 4

“GRABAMOS UN PODCAST”

TEMPORALIZACIÓN: 3 sesión de 60 minutos

AGRUPAMIENTOS: PEQUEÑO GRUPO

SESIÓN 7

Durante la primera sesión el alumnado deberá realizar un guión de lo que aparecerá en su podcast: lectura del cuento, reseña y apunte de las alternativas trabajadas. Reflejarán por escrito el guión, así como las personas encargadas de la locución de este.

SESIÓN 8

En la segunda sesión los alumnos deberán grabar el podcast en sí.

SESIÓN 9

Durante la tercera sesión se realizará la maqueta del podcast utilizando la entrada del colegio, con la aplicación Canva y se subirá a la plataforma Spotify.



Área	Compe. específica	Criterio de evaluación	Indicador	Instrumento	Momento
LCL	3	3. Producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con	Emplea la lengua oral con distintas finalidades con claridad, coherencia y corrección	Podcast	Sesión 9

		autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.			
--	--	--	--	--	--