





PGA CURSO 2023/2024



PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL

PLANTILLA PROGRAMAS Y PROYECTOS

CP LOS PERICONES GIJÓN.







ETWINNING

LANDSCAPE LEGENDS A PROJECT IN CULTURAL HERITAGE AND NATURE STUDIES

JUSTIFICACIÓN

Según el Decreto 57/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias, "el mundo está inmerso en un proceso de transformación constante y acelerado en el que las distancias cada vez son más pequeñas llevándonos a un entorno de globalización, que posibilita interconexiones que habrían sido inconcebibles en tiempos no tan lejanos." [...] "Estudiar en otro país, participar en proyectos de investigación, en equipos multidisciplinares o multinacionales y desarrollar su futuro profesional en el extranjero son posibilidades reales a los ojos de la juventud". [...] "El área de Lengua Extranjera debe aprovechar esta diversidad lingüística ya existente para favorecer la empatía y despertar el interés por otras realidades culturales y sociales y facilitar la competencia comunicativa intercultural a partir de la relación con personas de habla extranjera, partiendo de posiciones de respeto hacia las mismas, sus costumbres y su cultura."

En este sentido, destacamos "la importancia de los programas europeos y las plataformas de colaboración internacional que contribuyen a extender el uso de la lengua extranjera y se presentan como vehículos de comunicación y aprendizaje fuera del aula. En combinación con las Tecnologías de la Información y Comunicación proporcionan la oportunidad de establecer una comunicación real con iguales que se encuentran en otras partes del mundo permitiendo al alumnado reflexionar sobre la necesidad del aprendizaje de las lenguas extranjeras".

DESCRIPCIÓN

El proyecto estará basado en leyendas europeas famosas en nuestros países socios, y seleccionadas de acuerdo con los tipos de paisaje en los que se encuentran.

Por un lado, el alumnado se familiarizará con una serie de leyendas de su propio país, las escribirán en inglés usando estructuras sencillas y las enviarán a clases asociadas; luego leerán las historias que reciben y crearán ilustraciones de los eventos más cruciales de cada leyenda. Una vez que las leyendas hayan sido ilustradas serán escaneadas y publicadas en el TwinSpace del proyecto además imprimirlas y mostrarlas en las aulas.







Por otro lado, el alumnado se familiarizará con el tipo de paisaje seleccionado para la leyenda del mes (por ejemplo, bosque, mar, río, etc.) y compartirá fotos e imágenes de estos lugares con los compañeros de otros países. Al final del proyecto, se realizará una exposición Etwinning en la escuela con los folletos y trabajos realizados sobre las leyendas y paisajes europeos.

1..-Objetivos

- Mejorar la comunicación en lengua extranjera.
- Conocer las principales características de los diferentes tipos de paisajes: forestales, lacustres, fluviales, marinos/oceánicos/ rurales / montañosos, urbanos e industriales.
- Familiarizarse con leyendas del patrimonio cultural europeo situadas en los paisajes anteriores.
- Conocer y usar herramientas TIC.
- Promover nuevas ideas, tolerancia y creatividad.
- Realizar una tarea final con todos los aspectos trabajados para elaborar un folleto y hacer una exposición en el colegio.

2.- Temporalización y actividades

Septiembre - Presentación y promoción del proyecto en la escuela. Presentación de alumnos y profesores participantes en Twinspace. Evaluación inicial del proyecto.

- Septiembre Presentación de alumnos y profesores participantes en Twinspace. Presentación y promoción del proyecto en la escuela. Evaluación inicial del proyecto.
- Octubre "Oak Grove" (elementos del paisaje forestal y leyendas).
- Noviembre "Ice Mountain" (elementos del paisaje montañoso y leyendas).
- Diciembre "Mystery Lake" (elementos del paisaje lacustre y leyendas).
- Enero "Wild River" (elementos del paisaje fluvial y leyendas)
- Febrero "Deep Sea" (elementos del paisaje marítimo y leyendas).
- Marzo- "Nymph Village" (elementos del paisaje rural y leyendas).
- Abril- "Silence City" (elementos del paisaje urbano y leyendas).
- Mayo- "Coal Mine" (elementos del paisaje industrial y leyendas). Recopilación de trabajos (folleto/exposición). Evaluación final. Actividad de despedida.

A lo largo del proyecto se realizarán actividades de gamificación y elaboración de maquetas. Además, se intentará establecer comunicación con los países participantes a través de videollamadas, uso del chat y foro de Twinspace.







3.- Recursos

RECURSOS, MATERIALES DIDÁCTICOS Y ESPACIOS		
 ✓ Vídeos educativos y motivacionales. ✓ Materiales digitales. ✓ Webs, Apps y herramientas digitales. ✓ Plataforma "European School Education": Twinspace, Twinmail, Etwinning forum y chat. ✓ Blog de aula. ✓ Web e Instagram del centro. ✓ Plataforma Teams. 	 ✓ Equipamiento informático: ordenadores y tablets. ✓ Materiales impresos y fotocopiados. ✓ Juegos online. ✓ Proyector y pizarra digital. ✓ Material de escritorio. 	 ✓ Aula. ✓ Sala de informática. ✓ Exteriores del colegio.

4.- Resultado esperados

- Aumentar la motivación del alumnado y promover su involucración activa en el proceso de iniciar y llevar a cabo el proyecto.
- Conocer e identificar leyendas del patrimonio cultural europeo y los paisajes en los que se sitúan.
- Mejorar el uso de las TIC y utilizar plataformas y herramientas digitales para aprender gamificando: Genially, Kahoot, Quizzit, Voki, Wordwall, Bitmoji & Chatterkid, Padlet, Canva, etc.
- Decorar aulas, corcho del hall, elaborar actividades y manualidades que favorezcan la difusión del proyecto.
- Realizar videoconferencias a través de "Online Meetings" en Twinspace, Zoom o Teams.
- Publicar los materiales elaborados en la web del colegio, en el rincón Etwinning, en su Instagram y en el blog de aula.
- Elaborar una exposición Etwinning en el colegio con los contenidos trabajados como tarea final.

5.- Evaluación

La evaluación se llevará a cabo mediante rúbricas para valorar la comunicación oral y escrita.