

PROYECTO: "Conectando Generaciones: Aprendizaje Intergeneracional"

CURSO: 5º Educación Primaria

MATERIA: ATENCIÓN EDUCATIVA

TEMPORALIZACIÓN: 1º TRIMESTRE

PREGUNTA GUÍA: ¿Conoces a tus abuelos?

COMPETENCIAS:

- Comunicación Lingüística
- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Sociales y cívicas
- Conciencia y expresiones culturales
- Competencias básicas en ciencias y tecnología.

OBJETIVOS:

- Promover el entendimiento y el respeto hacia las personas mayores en la sociedad
- Fomentar las habilidades sociales y emocionales de los niños y niñas
- Alentar el aprendizaje intergeneracional.

DURACIÓN DEL PROYECTO: Un curso académico, según la disponibilidad y los recursos.

Primer trimestre: aproximadamente 22 sesiones

Segundo trimestre: aproximadamente 22 sesiones

Tercer trimestre: aproximadamente 24 sesiones

ETAPAS DEL PROYECTO:

PRIMER TRIMESTRE:

Cine fórum Llegar a mayor

Esta actividad surge a partir de las problemáticas sociales con las que debemos convivir diariamente. Si educar es cambiar a las personas por dentro la mejor forma de conseguir estos cambios es mediante el reconocimiento de sus valores. Utilizando el cine como una estrategia innovadora en la enseñanza, intentaremos concienciar y disponer a los alumnos para que tomen conciencia del valor de nuestros mayores y el papel tan importante que desempeñan en el día a día. El cine nos cuenta una historia a través del sonido, los silencios, los colores, los planos, los movimientos de las cámaras y la imagen. A través del cine se pretende generar

hábitos de observación, reflexión, análisis, comprensión e interpretación por medio del pensamiento crítico. Utilizaremos el cine como medio audiovisual para poner en valor la labor de las personas mayores y el abandono que en algunos casos realiza nuestra sociedad; de esta manera lograremos transformar a nuestros alumnos de simples receptores pasivos, en receptores reflexivos, críticos, selectivos y emisores activos de mensajes de los comportamientos sociales.

El cine es una magnífica herramienta de apoyo para el aprendizaje pues no sólo es un excelente medio de ocio y entretenimiento, sino que es un poderoso medio de comunicación, además de un medio de expresión artística. Nos ofrece grandes posibilidades y suficientes contenidos de trabajo para abordar la tutoría y la educación en valores, y trabajar la convivencia con el alumnado.

Antes de comenzar la proyección compartiremos en alto una reflexión o pregunta intencional sobre el tema a tratar, además del tema principal que se pretende analizar con la película; esto generará interés y curiosidad entre el alumnado. Posteriormente podemos apoyar el visionado de la película con ciertas actividades que consideremos oportunas para alcanzar los objetivos académicos planteados.

1- Debates por grupos con moderador, que será el profesor o uno o varios alumn@s, para generar interacción e intercambio de ideas entre alumn@s.

2- Exposición oral sobre la película y su temática, tras la pertinente reflexión y documentación, con posterior ronda de preguntas y contrapuntos de los demás alumn@s, generando debate con todo el grupo-clase. Puede realizarse de manera individual o grupal.

3- Redacción escrita elaborada por el alumnado de manera individual o en equipo, sobre el objetivo propuesto y tema a tratar.

4- Cuestionarios con preguntas, realizados por el profesor o por los propios alumn@s. Análisis de los resultados, debate, puesta en común.

¿A qué jugaban tus abuelos?

El juego es un elemento de unión a nivel intergeneracional, es pura tradición que ha pasado generación tras generación arraigado en las costumbres y tradiciones de nuestra zona.

En este proyecto abordaremos esos juegos de siempre que nos han transmitido nuestros mayores, el alumnado recopilará algunos de los juegos en fichas, después los expondrá para realizarlos con el resto de compañeros de clase, previendo el espacio apropiado, los instrumentos necesarios para su desarrollo y la organización precisa para llevarlos a cabo, actuando como monitores responsables del buen funcionamiento.

Para evaluar el proyecto utilizaremos diferentes técnicas y herramientas de evaluación, entre ellas:

TAREAS	EVALUACIÓN
Debates, exposiciones o redacciones.	Rúbricas de las distintas tareas.
Selección de juegos y elaboración en fotocopia de la ficha de juego tradicional	Evaluación de tareas escritas
Una vez corregida la ficha de juego, pasarla al formato electrónico a través de BookCreator	
Practica de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física.	Observación directa en clase
Evaluación del proyecto	Diana de evaluación a rellenar por el alumnado Cuaderno de clase con las anotaciones pertinentes
Autoevaluación del proyecto	

RECURSOS

Vídeo presentación del proyecto

<https://www.youtube.com/watch?v=xtIzDigTGjU>

Tablero Pinterest con recursos sobre juegos tradicionales

<https://www.pinterest.es/rocioborregoortega/juegos-tradicionales/>