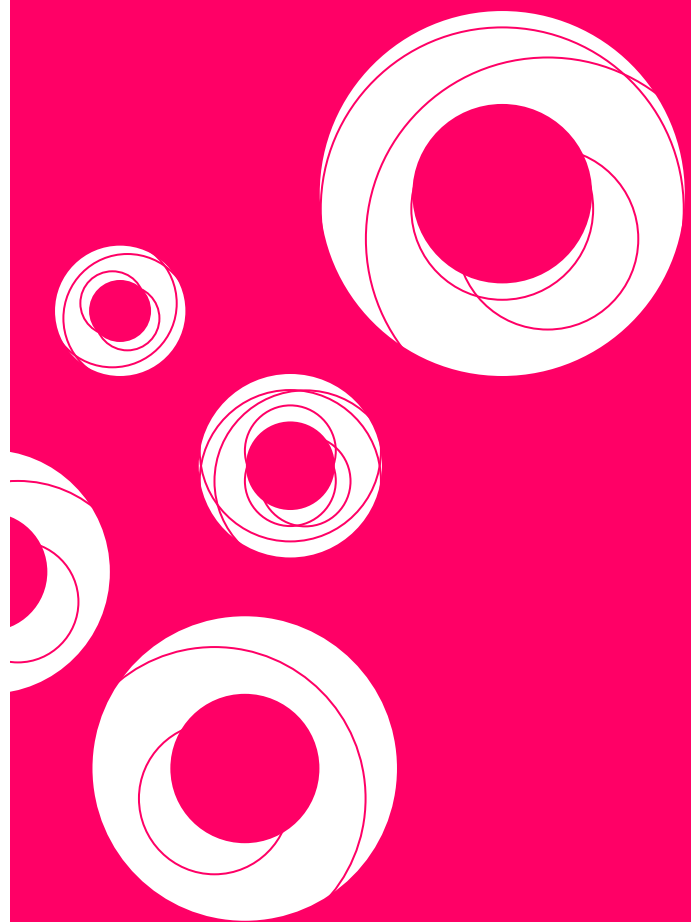
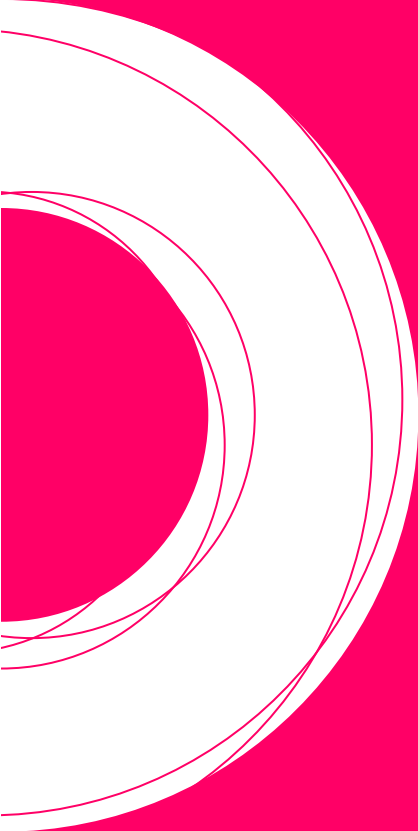


# Propuesta de Trabajo



**aprendiendo  
en la nube**



**Modificación Curricular:** Decreto 108/2012 (3er. Ciclo de Educación Primaria)  
**Materia sujeta a Modificación Curricular:** Conocimiento del medio natural, social y cultural  
**Contenido Modificado:** Bloque 4 - Personas, culturas y organización social:

*"Comprensión de conceptos relacionados con la persona emprendedora y su actividad dentro de la sociedad actual: liderazgo, creatividad, imaginación, autonomía, flexibilidad, responsabilidad, asunción de riesgos, trabajo en equipo e innovación".*

\* En la redacción de los textos de esta propuesta de trabajo de apoyo al docente se ha utilizado un lenguaje no sexista. Aún así, para facilitar la lectura, en algunas ocasiones se ha utilizado el término neutro para referir tanto al género femenino como al masculino.

# Índice

Introducción

Objetivos

Contenidos

Competencias básicas

Actividades

Metodología

Recursos

Temporalización

Evaluación

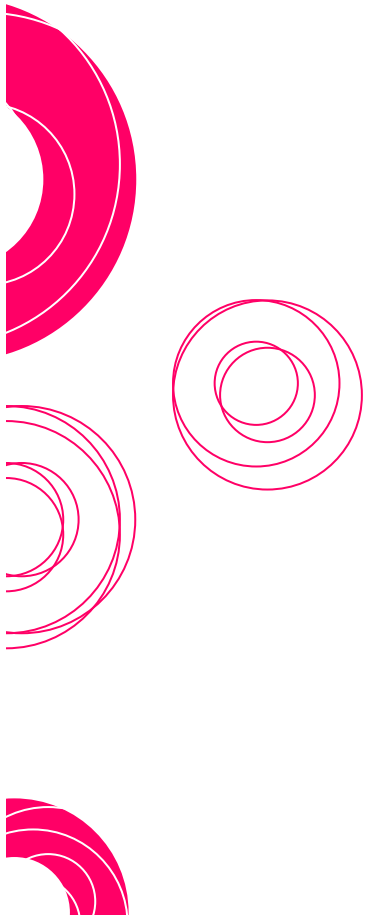


# Introducción

Esta Propuesta de Trabajo se ha construido en torno al diseño de una actividad de aprendizaje desarrollada en diferentes momentos a lo largo del curso.

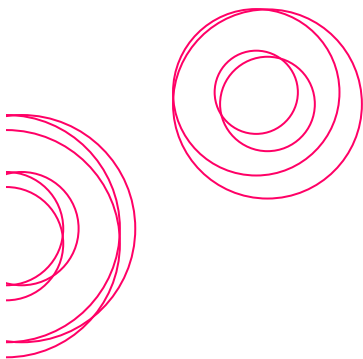
La actividad "Aprendiendo en la Nube" satisface diversos propósitos. Por un lado, se hace hincapié en el uso de la tecnología como herramienta para la búsqueda, procesamiento y presentación de información. Por otro lado, se emplea para medir los conocimientos adquiridos al finalizar cada uno de los trimestres de la materia "Conocimiento del medio natural, social y cultural", de una manera divertida y original.

Además, con esta actividad podremos comprobar la aplicación, por parte del alumnado, de los diferentes conceptos relacionados con la iniciativa emprendedora.



# Objetivos

- Fomentar las habilidades emprendedoras en el alumnado del tercer ciclo de primaria.
- Desarrollar la iniciativa y el espíritu emprendedor y que sean capaces de afrontar retos y asumir riesgos de forma proactiva.
- Aprender a través de la experiencia utilizando metodologías de participación.
- Emplear herramientas tecnológicas para la investigación y prospección de información.
- Usar recursos tecnológicos para la presentación de información y como apoyo a la exposición verbal.
- Valorar la utilidad de la tecnología como herramienta indispensable para plasmar un proyecto.



# contenidos



- Diseño de proyecto de emprendimiento.

- Conocimiento y desarrollo de habilidades emprendedoras.

- Utilización de las nuevas tecnologías.

# Competencias básicas



- Competencia social y ciudadana.

- Autonomía e iniciativa personal.

- Competencia cultural y artística.

- Tratamiento de la información y competencia digital.

- Conocimiento e interacción con el mundo físico.

- Competencia de comunicación lingüística.

- Aprender a aprender.

**Actividad**





# actividad de referencia

uno **Título: "Aprendiendo en la Nube"**

dos **Introducción**

El instrumento principal de aprendizaje que se propone es la elaboración de un proyecto emprendedor. La propuesta que planteamos con esta actividad, es que para obtener una mejor formación, se necesitan, además de los conocimientos de carácter técnico, aplicar actitudes que resultan imprescindibles en el día a día como son la creatividad, el espíritu emprendedor y el trabajo en equipo entre otros.

Esta actividad está orientada a conocer y valorar la importancia del desarrollo tecnológico a la hora de emprender un proyecto.

tres **Objetivos**

- Conocer y distinguir entre las diferentes facetas que puede tener el emprendimiento: empresarial, social, asociativo, lúdico.
- Aprovechar las oportunidades que se nos presentan, así como saber generar nuestras propias oportunidades.
- Medir los conocimientos adquiridos al finalizar cada uno de los trimestres, de una manera divertida y original.
- Contribuir a la recapitulación, al refuerzo y/o evaluación de los aprendizajes realizados en cada trimestre de la materia "Conocimiento del medio natural, social y cultural".



cuatro

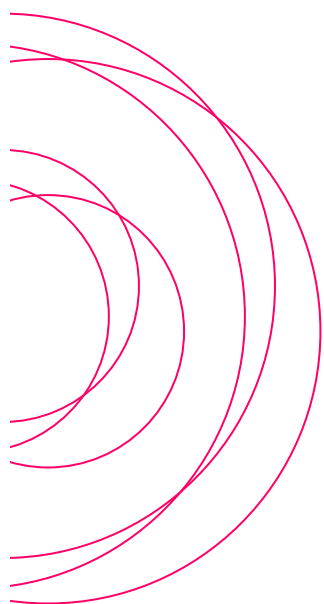
**Contenidos**

- Influencia del desarrollo tecnológico en las condiciones de vida y el trabajo en la sociedad actual.
- Utilidad de la tecnología como herramienta indispensable para plasmar un proyecto.
- Situaciones de nuestra vida cotidiana con presencia de desarrollos tecnológicos.
- Identificación de hitos del desarrollo tecnológico experimentado en Extremadura en las últimas décadas.
- Desarrollo de competencias relacionadas con las siguientes habilidades emprendedoras:
  - Responsabilidad.
  - Resolución de conflictos.
  - Espíritu investigador e innovador.
  - Comunicación.
  - Trabajo en equipo.
  - Toma de decisiones.

cinco

**Competencias básicas**

- Autonomía e iniciativa personal.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia de comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.



seis

**Descripción****“El sorteo de preguntas”:**

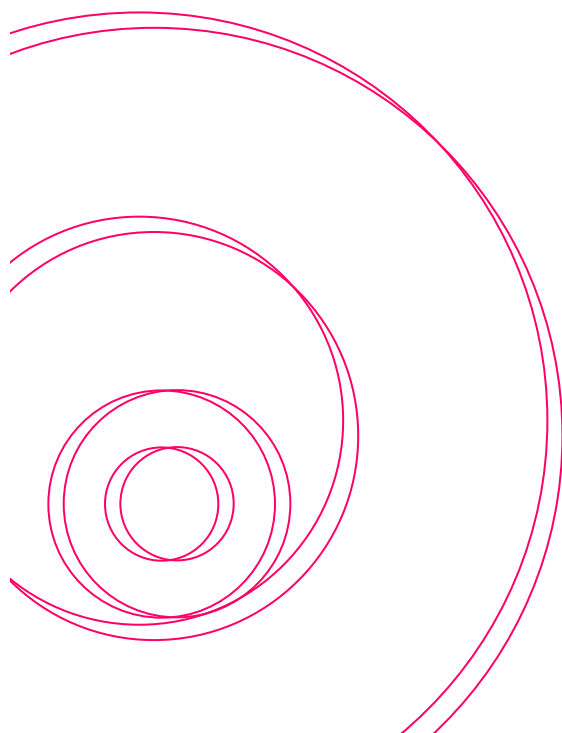
El profesor/a elaborará una serie de preguntas relacionadas con la asignatura de Conocimiento del medio natural, social y cultura, centrándolas en el entorno inmediato del alumno: su barrio, su localidad, su región...

Cada una de esas preguntas estará escrita en un A4 y se plegará para evitar que se pueda leer su contenido. Se asignará un número consecutivo a cada uno de los papeles plegados (empezando por el 1 y terminando por “n”) ( $n = n^{\circ}$  de alumnos/as del aula).

**Ejemplos:**

- ¿Qué ciudades extremeñas son Patrimonio de la Humanidad?
- Dime, al menos, 5 árboles singulares de Extremadura
- Recupera una leyenda de tu localidad preguntando a alguien de tu familia

Habrán preguntas a las que los alumnos/as podrán responder a través de los recursos tecnológicos disponibles en el aula o en el centro educativo (Internet); otras, necesitarán de la ayuda de padres, madres, abuelos, el conserje del cole... u otros actores del entorno educativo del alumno.



### “Los investigadores”

Los alumnos/as formarán grupos mínimo de tres y máximo de cinco componentes (se intentará tener grupos con perfiles compensados entre diversas cualidades y/o características personales).

Cada grupo de investigadores escogerá los números de preguntas que prefieran, debiendo verificarse que el nº de miembros del equipo = nº de preguntas escogidas. Las preguntas deben abordarse en equipo: no puede asignarse una pregunta a cada uno de los miembros para que la responda individualmente.

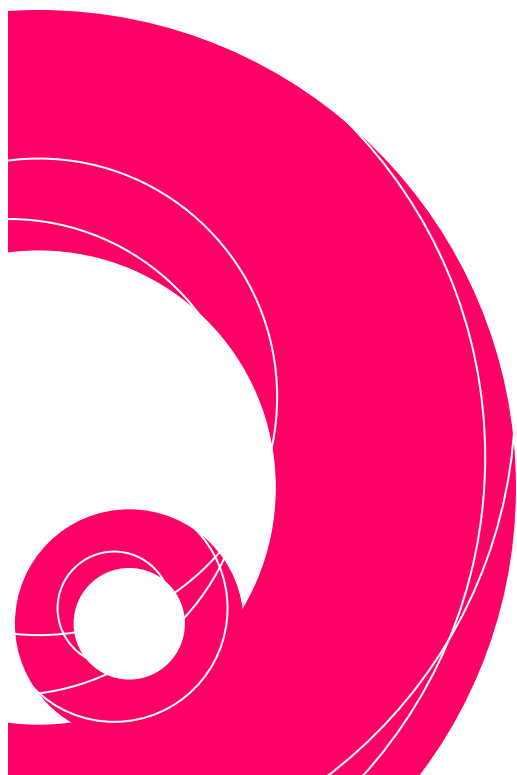
### “La coopetición” (cooperación + competición)”

Los equipos podrán colaborar entre sí, intercambiándose ítems en función de las preferencias de unos y otros. Los equipos también podrán ayudarse unos a otros.

Por otro lado, la actividad también genera “competición”, pues ganará el juego el equipo que elabore en primer lugar su “collage digital” satisfactoriamente.

### “Los resultados”

El resultado final de cada grupo de trabajo se plasmará en un **collage digital** creado por los alumnos/as, con la asistencia del profesor/a. Para su construcción se utilizará todo el material recabado por los alumnos/as (fotografías, textos, vídeos, audios...) que responden o satisfacen a las cuestiones planteadas por el profesor/a.



siete

**Materiales**

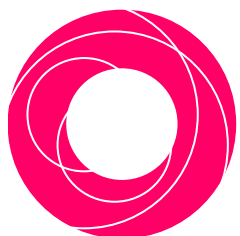
- Pizarra digital (en función de la disponibilidad).
- Ordenador.
- Internet.

\*Todo el material utilizado puede encontrarse fácilmente en el centro.

ocho

**Duración**

“Aprendiendo en la Nube” se desarrollará a lo largo del curso escolar en tres fases de dos sesiones cada una. Cada fase se realizará al final de cada trimestre (una sesión por semana) para medir el grado de conocimiento y aprendizaje de los niños y niñas en las diferentes competencias relacionadas con la cultura emprendedora en el ámbito natural, social y cultural.



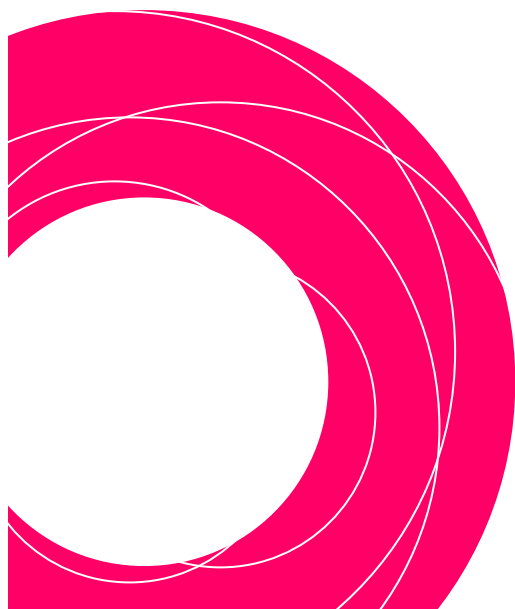
# metodología

Son líneas metodológicas adecuadas aquellas que se basan en una propuesta de tareas y ejercicios que deben ser desarrollados grupalmente, fomentando la **comunicación grupal** y la toma conjunta de decisiones por **consenso**. Es importante favorecer en el alumnado la **iniciativa** y el aprendizaje **sin miedo** a la equivocación o el error. Asimismo, es muy recomendable la expresión libre de la forma de pensar, los **gustos** y **aficiones**; todo ello conduce al alumnado a plantear iniciativas novedosas basadas en sus ideas.

Otros elementos metodológicos que deben ser tenidos en cuenta por parte del docente son los siguientes principios:

## “Enseño a aprender” y “Aprendo a enseñar”

Con estos términos, el docente ilustra la flexibilidad y predisposición a adaptarse a diversas circunstancias existentes en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Así pues, la retroalimentación o feed-back debe ser continua. Esta flexibilidad es especialmente importante para los docentes de Educación Primaria: ellos son el espejo en el que los alumnos identificarán el acervo de valores y actitudes que colaboran en la construcción de su personalidad y forma de ver el mundo.



# recursos

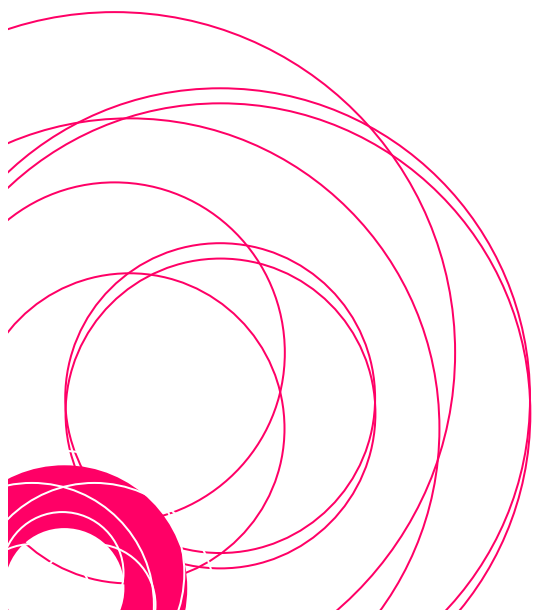
Los recursos necesarios para el buen desarrollo de esta actividad se pueden obtener fácilmente en el aula o en el centro. Sería importante contar con una **pizarra digital interactiva** y, al menos, un **ordenador con acceso a internet**. En todo caso, lo ideal sería disponer de un ordenador con Internet para cada grupo de trabajo. Este material puede encontrarse fácilmente en el centro.



# temporalización

La actividad de aprendizaje propuesta se desarrollará en distintos momentos a lo largo del curso escolar. Al final de cada trimestre se ejecutará "Aprendiendo en la Nube" para ver el grado de aprendizaje de los niños/as, y así reforzar su cultura emprendedora en el ámbito natural, social y cultural.

La actividad se realizará en **dos sesiones por trimestre (una por semana)**. Se propone que la primera sesión sea de reparto de ítems e investigación y la segunda sea de "montaje" del Collage Digital.





# evaluación

Se propone una **evaluación trimestral** a través de la actividad "Aprendiendo en la Nube" para detectar las principales ideas y conceptos que el alumnado tiene acerca de las diferentes competencias relacionadas con la cultura emprendedora.

Al finalizar cada actividad el profesorado puede utilizar las siguientes preguntas para medir el grado de desarrollo de la actividad y de aprendizaje del alumnado:

- ¿Te ha parecido interesante la Unidad Didáctica?
- ¿Qué te ha resultado más difícil?
- ¿Qué actividad eliminarías y cuál añadirías?
- ¿Cómo valoras el trabajo en equipo? Enumera algún aspecto positivo y negativo.
- ¿Crees que los.as compañeros.as de grupo valoran tus aportaciones? ¿Por qué?
- ¿Te has implicado en las tareas del equipo?
- ¿Cómo valoras la utilización de las TIC's para buscar y elaborar documentos?
- ¿Te gustaría repetir esta forma de trabajo?
- ¿Cómo valoras la utilización de las TIC's para buscar y elaborar documentos?
- ¿Te gustaría repetir esta forma de trabajo?

