

**Nos movemos por nuestro pueblo**

CONTEXTO	JUSTIFICACIÓN
<p>El contexto en el que se va a desarrollar la siguiente situación de aprendizaje es la Unidad de Educación Especial situada en el Colegio San Isidro de la localidad de Medina de Pomar.</p> <p>En aula cuenta con 4 alumnos cuyos niveles de competencia curricular varían desde infantil a 1º de Educación Primaria. Su edades están entre los 12 y los 16 años.</p>	<p>Esta situación de aprendizaje está vinculada directamente con su curiosidad e interés en participar en las actividades que les ofrece el entorno: salir con los amigos, comprar en el supermercado, asistir al fútbol, asistir a la feria o mercadillo en fiestas...</p> <p>Además, dado que los 4 alumnos tienen unas edades enmarcadas en la adolescencia, es imprescindible que se realicen actividades que les aporten independencia y autonomía para manejarse en situaciones de la vida real. La adolescencia, también en las personas con discapacidad, es un momento en el que los grupos de amigos, sentirse independiente y la necesidad de construir su propio espacio alejado del entorno familiar, son importantes.</p> <p>Esta situación se alinea con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 11. Ciudades y comunidades sostenibles, brindando la oportunidad de dar a conocer al alumnado los servicios, zonas verdes, barrios y transporte público con los que cuenta su pueblo.</p> <p>Esta situación se enfoca en el desarrollo de las competencias clave del perfil de salida de la etapa de educación primaria: Cmatemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Cdigital (CD), Cpersonal, social y de aprender a aprender (CPSAA) y Cciudadana. A través del razonamiento, pensamiento crítico, interpretación de mapas, utilización de aplicaciones, riesgos para la salud que existe en la ciudad y participación en actividades comunitarias adquirirán habilidades esenciales para su desenvolvimiento autónomo en su entorno cercano.</p>
DESCRIPCIÓN	
<p>A través actividades para conocer los transportes con los que cuenta la ciudad, tipos de carriles, mapas y planos de la ciudad, calles principales y aledañas, donde encontrar información sobre horarios, rutas y tarifas, simulación de compra de tickets, cálculo del precio de viajes, compra de tarjetas, planificación de rutas y seguridad en el transporte, utilización de apps... Llegaremos a conocer nuestra ciudad, dónde están los principales lugares que nos interesan y cómo podemos llegar a ellos.</p>	

## METODOLOGÍA

- Estaciones de aprendizaje: creando diferentes materiales sobre un mismo contenido para trabajar en pequeño grupo.
- Metodología TEACCH: utilizando la enseñanza estructurada, en un determinado espacio, con actividades autocorregibles, uso correcto de la información visual...
- Simulaciones y roles: simulando la compra de tickets, paseos por el pueblo, normas de conducta en un transporte público... a esto nos ayudarán las aplicaciones TIC haciendo la experiencia más envolvente.
- Aprendizaje basado en juego (ABJ): a través de juegos de mesa el alumnado aprenderá conceptos que luego debe aprender a extrapolar a la vida real.
- Uso interactivo para el lenguaje escrito, oral y uso de las TIC: comunicador Asterics Grid.
- 

## TAREA O PRODUCTO FINAL

Creación de una ruta para visitar algún lugar que les interese con los compañeros.

## TEMÁTICA Y JUSTIFICACIÓN

Objetivos Generales de Etapa	Competencias Clave
<p>a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.</p> <p>n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.</p>	<p style="text-align: center;">Cmatemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) Cdigital (CD). Cpersonal, social y de aprender a aprender (CPSAA). Cciudadana.</p>

## Concreción Curricular

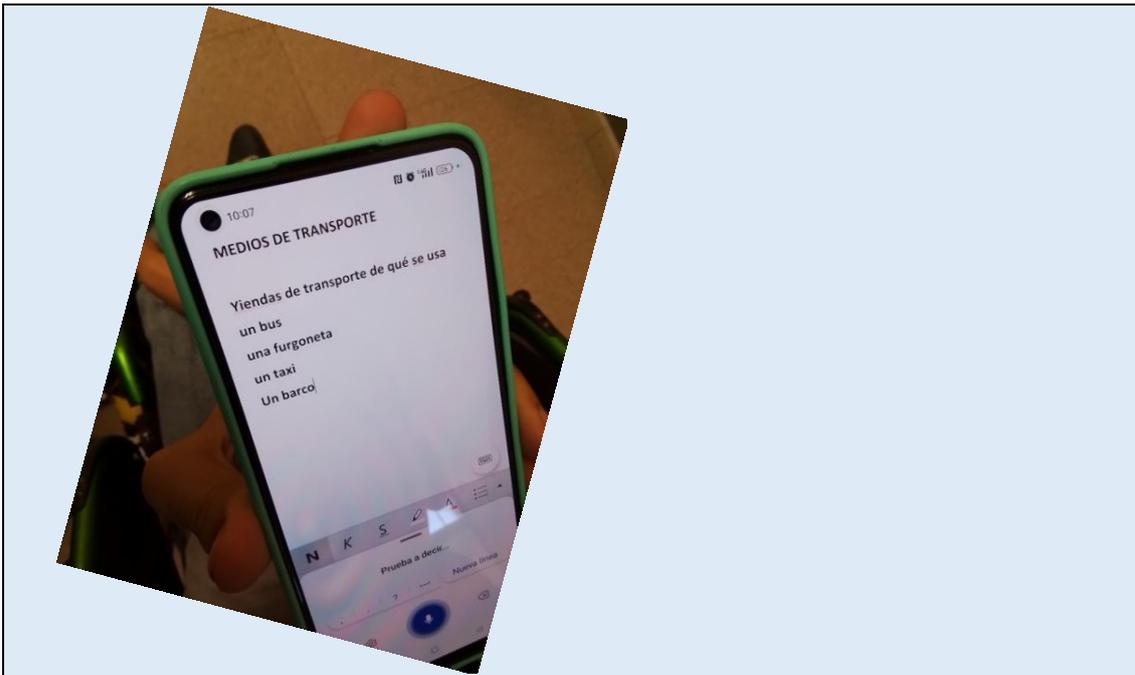
Competencias Específicas	Descriptorios operativos vinculados
<p><u>Ciencias sociales</u></p> <p>1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CE3, CCEC4.</p> <p>CCL5, CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1.</p>

<p>7. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.</p> <p><u>Matemáticas</u></p> <p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CD5, CE3, CCEC4.</p>
---	--

Criterios de evaluación	Contenidos o saberes	Indicadores de logro
<p><u>Ciencias sociales</u></p> <p>1.1 Iniciarse en la utilización de dispositivos y recursos digitales, con ayuda, de forma segura y responsable, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, descubriendo las sociedades y los territorios.</p> <p>5.3 Mostrar interés por los elementos culturales del pasado a partir del acercamiento experiencial o virtual a museos, monumentos arquitectónicos, exposiciones y/u otros espacios.</p>	<p><u>Ciencias sociales</u></p> <p><b>B. Tecnología y digitalización.</b></p> <p>1. digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <p>- Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros.</p> <p><b>C. Sociedades y territorios.</b></p> <p>3. Alfabetización cívica.</p> <p>- Seguridad visual. La ciudad como espacio de convivencia. Normas básicas en los desplazamientos como peatones.</p>	<p>Iniciarse en la utilización de recursos digitales utilizando aplicaciones móviles de uso frecuente para resolver problemas cotidianos.</p> <p>Mostrar interés en elementos culturales y la seguridad vial poniéndolo en práctica en sus desplazamientos por el entorno.</p> <p>Comunicar sus intereses y preferencias utilizando cualquier sistema de comunicación.</p>

<p><u>Matemáticas</u></p> <p>4.1 Identificar rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, descubriendo principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada. (STEM1, STEM2, STEM3, CD5, CC2)</p> <p>6.1 Identificar, con ayuda, lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, utilizando vocabulario básico. (CCL3, STEM4)</p> <p>6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos básicos y sencillos, de forma verbal o gráfica. (CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CD5, CE3, CCEC4)</p>	<p><u>Matemáticas</u></p> <p><b>A. Sentido numérico</b></p> <p>5. Educación financiera. - Sistema monetario europeo: monedas (10, 20, 50 céntimos y de 1 y 2 euros) y billetes de euro (5, 10, 20, 50), valor y relaciones muy sencillas de equivalencia.</p> <p><b>B. Sentido de la medida.</b></p> <p>1. Magnitud. -Enfoques para el acercamiento a la lectura de la hora en relojes analógicos y digitales.</p>	<p>Identificar rutinas y actividades sencillas que se realicen siempre la misma hora la hora del almuerzo o la hora en la que pasa un bus.</p> <p>Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos: el precio de los billetes utilizando material manipulativo.</p>
--	--	--

<b>ELECCIÓN DEL TEMA</b>
Un paseo por nuestro pueblo
<b>ACTIVIDAD INICIAL O MOTIVADORA</b>
<p>Vemos un video de una ruta virtual por el pueblo sacado de la web del ayuntamiento. El alumnado tiene que recocer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lugares, monumentos o personas.</li> <li>- Entre todos elegimos un lugar al que vamos a acudir con los compañeros.</li> </ul>
<b>TAREA/S Y/O PRODUCTO/S</b>
<p>1. Conocemos los medios de transporte que se utilizan en un paseo por el pueblo en el que tenemos que sacarles fotos. De vuelta al cole las imprimimos y escribimos su nombre con la ayuda de Word online del entorno Educacyl (nos permite decir la palabra en voz alta y transcribirla al código escrito). Producto: <b>tarjetas con fotografías de medios de transporte con sus nombres.</b></p>

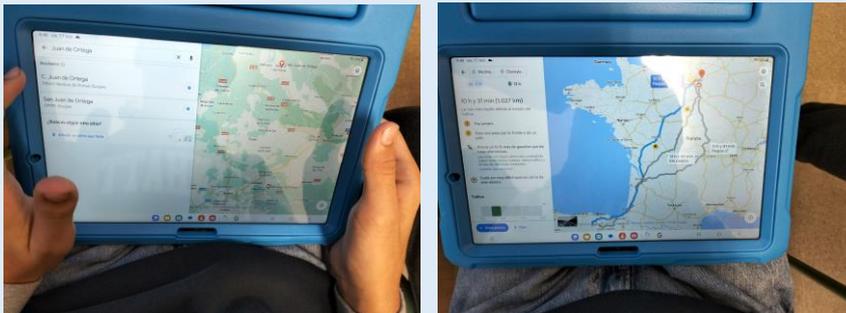


2. Montaremos juntos a modo de puzzle, el plano del pueblo y con tarjetas con lugares emblemáticos, crearemos un juego tipo lince para identificar los principales lugares emblemáticos y reconocibles para ellos, junto con la calle en la que están situados.

Producto: **juego tipo lince.**

3. Google maps: aprendemos a movernos por la ciudad con google maps. Salimos a la calle, escribimos la dirección del lugar al que queremos ir y escuchamos atentamente las instrucciones. También quisieron saber cuánto se tardaba en llegar a Disneyland Paris.

Producto: **escuchar las instrucciones que nos aporta Google Maps para movernos por la ciudad.**



4. AstericsGrid: aprendemos a seleccionar los colores en el comunicador para luego poder elegir la ropa que llevaremos a la excursión.



Producto: **utilizamos el comunicador para asociar prenda de ropa y color.**

5. En la estación de autobuses hay una máquina expendedora de tickets. Iremos a aprender a comprarles: monedas y billetes que necesito, tipo de tickets (ida y vuelta, solo ida o solo vuelta...). Como encontrar información sobre rutas, horarios, tarifas, interpretación de folletos...

Producto: **compra de tickets.**

6. Juego de roles viajero/conductor para aprender a resolver incidentes en un viaje en bus: se perdió mi bolso, no sé dónde estoy, me olvidé del dinero, no tengo sitio dónde sentarme...

Producto: **teatralización de situaciones.**

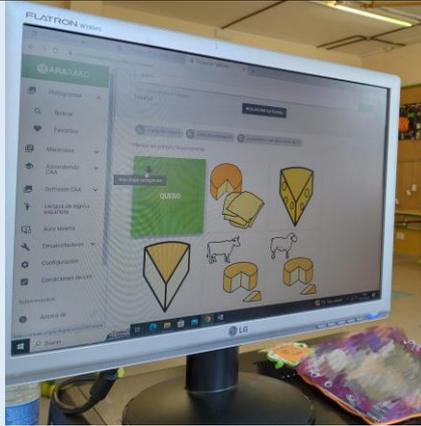
7. Interpretamos los códigos QR que hay repartidos por la ciudad con la aplicación Escaner QR: qué información nos ofrecen, nos paramos a escuchar...

Producto: **utilización de la aplicación para escuchar los códigos QR.**

8. Actividades online con WORDWALL sobre educación vial para aprender sobre los colores del semáforo, donde cruzar la calle, uso del teléfono, algunas señales básicas...

<https://wordwall.net/es/resource/2884593/educacion-vial>

9. Preparo el bocadillo que voy a llevar a la excursión en bus seleccionando los pictogramas de la web ARASAAC.



Producto: **descargar imágenes de la web se ARASAAC.**

**10.** Diseño de su ruta utilizando Google Maps: a pie o en bus, comprar tickets y viajar juntos de manera segura, coloco una alarma en el móvil para no olvidarme de la hora de salida del bus...

Producto final: **video en el que el alumno explica el camino desde el colegio hasta la estación de autobús, compra de un ticket...**

#### **INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN**

Producto: tarjetas con fotografías de medios de transporte con sus nombres → **escala de valoración del cuaderno.**

Producto: juego tipo lince → **escala de valoración del cuaderno.**

Producto: escuchar las instrucciones que nos aporta Google Maps para movernos por la ciudad → **registro anecdótico.**

Producto: utilizamos el comunicador para asociar prenda de ropa y color → **rúbrica de seguimiento de utilización del comunicador.**

Producto: compra de tickets → **escala de evaluación de situaciones sociales.**

Producto: teatralización de situaciones → **escala de evaluación de la participación.**

Producto: utilización de la aplicación para escuchar los códigos QR → **registro anecdótico.**

Producto: descargar imágenes de la web se ARASAAC → **escala de valoración del cuaderno.**

Producto final: video en el que el alumno explica el camino desde el colegio hasta la estación de autobús, compra de un ticket... → **escala de evaluación de situaciones sociales.**