



ACTIVIDAD PROYECTO STEAM: MODALIDAD SEMINARIO

IES Fray Andrés. Curso 2021-2022

Docente: Rocío Santos Redondo

Departamento: Lengua Castellana y Literatura

1. Descripción de la actividad

Título: FÁBULAS VIRTUALES

Marco: Esta actividad se ha llevado a cabo con alumnos de 2º ESO de LCL y en cooperación con otro curso de 3º ESO de otro profesor de LCL.

La actividad ha consistido en realizar videos de pequeñas narraciones, en este caso de fábulas, y crear un enlace (url) para que los alumnos del grupo de 3º del otro profesor crearan un código QR que adjuntar a sus carteles sobre la fábula del video.

La actividad conjunta de ambos cursos y profesores se ha llevado a cabo en colaboración con el Equipo de Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria, el Hospital Santa Bárbara y las farmacias de Puertollano, bajo la iniciativa *Paseamos y leemos* con motivo del Día del Libro.

Descripción: La actividad consiste en convertir una fábula tradicional en un video (a través de una aplicación digital: PPT, moviemaker..., con dispositivos electrónicos: ordenadores, micrófonos...) que debe subirse a una plataforma. El enlace a dicho video será convertido en un código QR que los alumnos de otro curso/grupo convertirán en parte de un cartel que será expuesto en varias zonas de la localidad para que pueda ser escaneado por la gente (especialmente niños) para verlo.

Los pasos que deben seguirse son los siguientes:

- 1º) Constituir los grupos de 3 e investigar qué fábula quieren realizar en función de sus gustos.
- 2º) Elaborar un documento «Word» en el que reescriban la fábula con un diálogo en el que haya un narrador y dos personajes (así las 3 personas deben locutar, cada alumno a un personaje).
- 3º) Diseñar los dibujos que representan los momentos de la fábula (al menos 5: una portada, una introducción, dos de desarrollo y uno de desenlace con moraleja). Digitalizarlos o hacer un montaje con imágenes de internet e introducirlos en un programa de edición.
- 4º) Locutar y poner sonidos/música a la fábula.
- 5º) Exportarlo como un video.
- 6º) Subir el documento «Word» y el video (o el enlace) a la plataforma para recibir en él la corrección.



2. Objetivos

Si seguimos los objetivos indicados en el RD 217/2022 para la etapa de la ESO, con esta actividad se busca alcanzar los siguientes:

a) *Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.*

→ Ya que la actividad supone cooperar con instituciones sociales, mostrar empatía y solidaridad con niños enfermos (también con personas con discapacidad auditiva, ya que se debían incluir subtítulos en los videos para dicho colectivo), les implica en la ciudadanía democrática.

b) *Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.*

→ Ya que son ellos los que deben autogestionar el tiempo (5 sesiones en clase), dividirse las tareas y trabajar de manera individual y grupal.

d) *Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.*

→ Ya que el trabajo es en grupo y ha sido constituido por el docente incluyendo en cada grupo a gente afín y no tan afín.

e) *Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.*

→ Ya que deben utilizar TIC para realizar la tarea.

g) *Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.*

→ Ya que son ellos los que deben autoaprender a usar los programas informáticos (aunque había asistencia por parte del docente) y planificar y decidir las distintas tareas a realizar.

h) *Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.*

→ Ya que supone una adaptación de un texto literario en un video oral

j) *Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.*



→ Ya que las fábulas tradicionales son parte del patrimonio cultural popular.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

→ Ya que debían modular la voz para la interpretación de cada uno de los personajes, crear composiciones plásticas visuales, utilizar música y sonidos...

3. Competencias Clave

Si seguimos las indicadas en el RD 217/2022 para la etapa de la ESO, con esta actividad se busca alcanzar las siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística: Puesto que deben leer y comprender un texto, reescribirlo para expresarlo en otro formato y locutarlo para expresarlo en audio oral.

d) Competencia digital: ya que deben usar diferentes TIC en todo el proceso.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender: Pues la tarea deben realizarla de manera autónoma, autoaprendiendo los programas informáticos a usar.

f) Competencia ciudadana: Puesto que el fin de la tarea es la colaboración con un fin social real.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales: Debido a que la actividad está basada en una de las expresiones culturales más ancestrales: literatura narrativa popular oral (fábulas).

4. Proceso de Evaluación

En el proceso de evaluación se han tenido en cuenta varios de los criterios de evaluación indicados en la ley. Así mismo, se ha utilizado como instrumento de evaluación, una lista de control que los alumnos han tenido desde que se explicó la tarea en su inicio.

Criterios de evaluación:

- Bloque 1: Comunicación oral: criterio de evaluación 8
- Bloque 2: Comunicación escrita: criterios 1, 4, 5, 6 y 7
- Bloque 3: Conocimiento de la lengua: criterios 1, 6 y 12
- Bloque 4: Conocimiento literario: criterios 1, 2, 3, 4, 5 y 7



Instrumentos de evaluación

FÁBULA VIRTUAL		
PARÁMETROS	COMENTARIO	PUNTUACIÓN
Construyen en <i>word</i> un texto con un diálogo tomando como referencia una fábula.	No me habéis presentado esta parte escrita, ni impresa, ni digitalmente. A veces no leemos bien las instrucciones. Poned cuidado y repasad las pautas antes de entregarlo para la próxima, seguro que no os vuelve a pasar.	0/1
Realizan, al menos 5 imágenes que representen la fábula (portada, inicio, nudo y desenlace).	¡Muy bien! La portada tiene todos los elementos solicitados (imagen, título y vuestros datos), habéis utilizado una imagen de inicio, varias de nudo y una de desenlace con la moraleja.	1/1
La narración tiene audio que representa el diálogo y el narrador.	El trabajo no tenía el audio.	0/1
Utilizan música libre de derechos de autor.	No habéis usado música del banco de enlaces que os sugerí.	0/1
Utilizan sonidos libres de derechos de autor.	No habéis usado sonidos del banco de enlaces que os sugerí.	0/1
Utiliza una aplicación de las propuestas para la creación del video.	La aplicación de <i>Power Point</i> era una de las propuestas y está bien utilizada. Para la próxima probad una nueva 😊	1/1
Presenta el trabajo en un video o enlace que lleva a un video que es el trabajo.	El video estaba en uno de los formatos de video propuestos (.avi)	1/1
Han añadido subtítulos para personas con discapacidad auditiva.	¡Estupendo! Ahora una persona sorda podrá disfrutar del video.	1/1
Lo presentan en fecha y forma.	Recibido correctamente por una de las vías propuestas (correo electrónico), a pesar de que tuvisteis problemas en la plataforma, me llegó a tiempo por el correo.	1/1
Han repartido las tareas de forma equitativa (han dibujado, locutado y realizado las búsquedas y el montaje entre todos).	En el proceso, habéis participado más unos que otros: todos los dibujos los ha hecho solo una persona. La locución, muy bien, cada uno ha adquirido un rol y están las voces de los tres. Os he visto trabajar en el programa los tres, pero solo tú manejabas el ratón del ordenador.	0,5/1
	TOTAL	5,5

5. Fotografías de la actividad

Fotografías de los alumnos trabajando





Enlaces a los videos resultantes de la actividad

El caballo viejo <https://youtu.be/5DVHTlc2wMs>

La rana y el escorpión <https://youtu.be/3NT9cl0-pbc>

El perro, el gallo y la zorra https://youtu.be/Rvk9_STxeaQ

El barbero y el niño <https://youtu.be/V2PtIP25VW4>

La grulla y el lobo <https://youtu.be/nGnVRX57Py4>

El congreso de los ratones <https://youtu.be/O7u6BosMBA0>