

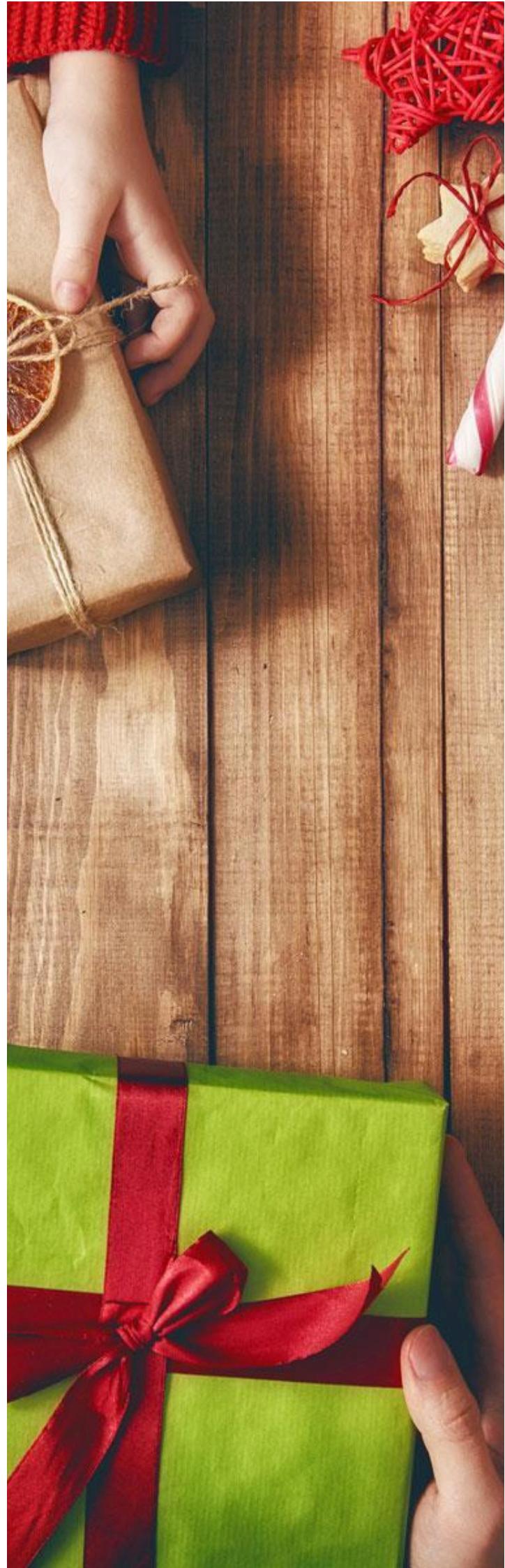


¡SALVEMOS LA NAVIDAD!

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA. G1, P1
SANDRA FERRÁNDEZ, AINOA CONCELLÓN, ALBA SÁNCHEZ Y MIREYA
CASCAGO.

ÍNDICE

1. Introducción
2. Descripción: dónde se enmarca la webquest
 - 2.1 Objetivos de la etapa
 - 2.2 Competencias clave
 - 2.3 Competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación
 - 2.4 Principios metodológicos
 - 2.5 Secuencia didáctica
 - 2.6 Evaluación
 - 2.7 Recomendaciones de aplicación para otros maestros/as
3. Anexos



I. INTRODUCCIÓN

CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA AL QUE VA DIRIGIDO: 2º de Primaria.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE. BREVE RESUMEN DESCRIBIENDO EL TEMA DE LA WEBQUEST Y SU IMPORTANCIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA:

La temática de este recurso va a ser la Navidad, un tópico que consideramos que es de gran interés y motivación para los alumnos.

Los escolares se involucrarán en una historia en la que salvarán la Navidad en todo el mundo. En la historia se presentará a un “monstruo” que deambula arrebatando los buenos valores de la sociedad (como la bondad, la generosidad, etc.) y que tiene como objetivo arruinar esta festividad destruyendo la fábrica de juguetes de Papá Noel. Así que, con ayuda de nuestro personaje “Holly”, una elfa, los alumnos irán superando una serie de actividades con las que evitarán esta tragedia.

Nuestro objetivo principal es lograr que los alumnos apliquen los conocimientos aprendidos en clase de manera práctica, desarrollando habilidades que les permitan resolver problemas y enfrentar situaciones del mundo real y haciéndolos partícipes de una tarea tan importante como es salvar la Navidad de las garras de este monstruo. Con ello buscamos reforzar los conocimientos enseñados y aumentar su motivación para seguir aprendiendo sobre las áreas básicas (en este caso, matemáticas, lengua castellana e inglés) además de otras culturas y tradiciones.

Además de ser un tópico de gran interés para ellos, consideremos que también es un tema muy importante y de mucha riqueza ya que tiene una infinidad de valores como la generosidad y solidaridad, ya que es época de regalar y mirar también por los que nos rodean y no solo por nosotros; o valores familiares y de tiempo de calidad, porque es una época del año en la que la mayoría de las familias se reúnen y es ahí cuando empiezan a apreciar el tiempo en familia y a valorar el tiempo en sí. También, es una festividad global, así que es una manera de adquirir conocimientos sobre la diversidad cultural, conociendo las diferentes tradiciones en otros países, la creatividad y destrezas musicales.

Para ello, basándonos en los contenidos curriculares formaremos actividades que contengan todos estos aspectos mencionados anteriormente, centrándonos en las áreas de Matemáticas, Lengua Extranjera (Inglés) y Lengua Castellana.

2. DESCRIPCIÓN: DÓNDE SE ENMARCA LA WEBQUEST.

A continuación vamos a desarrollar brevemente las áreas en las que se enmarca este recurso, mencionadas anteriormente.

Una de las tres áreas principales en las que nos centraremos es el área de **Matemáticas**. Aquí o relacionaremos el tema de manera que los alumnos puedan arreglar una máquina de la fábrica de juguetes utilizando los conocimientos aprendidos en la asignatura, como puede ser el cálculo mental, la resolución de problemas, etc.

La siguiente área en la que indagaremos será el área de **Lengua Extranjera (Inglés)**. Al completar las actividades relacionadas con esta área, serán capaces de reconocer vocabulario relacionado con la navidad y también crear y estructurar oraciones. Asimismo, practicarán una escucha activa con una canción en Inglés con la que distraerán al monstruo.

Y por último el área de la **Lengua Castellana**. Aquí tendrán que utilizar una correcta ortografía para poder completar un panel que había tirado el monstruo y relacionarán una serie de palabras simulando que son cables que hay que unir para arreglar el árbol. Además, tendrán que desarrollar una redacción con la colaboración de sus compañeros del mismo grupo.

Con todo esto, ya tendríamos definidas las tres áreas principales en las que vamos a trabajar, pero a parte de estas, tenemos el **conocimiento sociocultural** como un área complementaria. Ya que gracias a esta historia, conocerán diferentes maneras de pasar la navidad en las distintas familias o en los distintos países.

2.1 OBJETIVOS DE LA ETAPA (LOS QUE TRABAJAREMOS EN LAS 3

ÁREAS):

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

2.2 COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería: En este recurso tendrán que aplicar y desarrollar razonamientos matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diversos contextos.

Competencia plurilingüe: Comprenderán la importancia de conocer vocabulario básico para la comunicación y su utilización para la comunicación en situaciones cotidianas. También aprenderán a reconocer y respetar la diversidad lingüística cultural de la sociedad con el objetivo de mejorar la convivencia.

Competencia en comunicación lingüística: En esta webquest se trabajarán aspectos como la creación de textos de manera cooperativa, ética y respetuosa, con una planificación previa, una revisión y una edición en caso de que fuese necesario. También se trabajarán aspectos ortográficos, reconocerán la diversidad lingüística del mundo y comprenderán textos e instrucciones.

Competencia digital: En la mayor parte de las actividades tendrán que desenvolverse en el medio tecnológico y utilizarlo de manera segura y responsable para el aprendizaje y para el trabajo.

Competencia de aprender a aprender: Algunas de las actividades son grupales y de colaboración grupal. Los alumnos tendrán primeramente que reflexionar sobre lo que han aprendido y colaborar con otros de forma constructiva y gestionar su aprendizaje.

2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

ÁREA 1: MATEMÁTICAS.		
Competencias específicas.	Saberes básicos.	Criterio de evaluación.
<p><u>Competencia específica 1:</u> Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.</p> <p><u>Competencia específica 2:</u> Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.</p> <p><u>Competencia específica 5:</u> Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.</p> <p><u>Competencia específica 7:</u> Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a</p>	<p>A. Sentido numérico</p> <p>3. Sentido de las operaciones. Estrategias de cálculo mental con números naturales hasta 999. Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.</p> <p>B. Sentido de la medida</p> <p>1. Magnitud. Unidades convencionales (metro, kilo y litro) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana. 3. Estimación y relaciones. Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud. Estimación de medidas (distancias, tamaños, masas, capacidades...) por comparación directa con otras medidas.</p>	<p>1.1 Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.</p> <p>2.1 Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas.</p> <p>5.2 Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.</p> <p>7.2 Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos,</p>

<p>retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>C. Sentido espacial</p> <p>3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica. Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.</p>	<p>valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>
--	---	--

ÁREA 2: LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS).		
Competencias específicas.	Saberes básicos	Criterio de evaluación.
<p>Competencia específica 1: Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.</p> <p>Competencia específica 4: Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación.</p> <p>Competencia específica 6: Apreciar y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera,</p>	<p>A. Comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoconfianza en el uso de la lengua extranjera. - Iniciación en las estrategias elementales para la comprensión y la producción de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados. - Léxico elemental y de interés para el alumnado relativo a relaciones interpersonales básicas, vivienda, lugares y entornos cercanos. <p>C. Interculturalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La lengua extranjera como medio de comunicación y relación con personas de otros países. - Aspectos socioculturales y sociolingüísticos elementales y más significativos relativos a 	<p>1.1 Reconocer e interpretar palabras y expresiones habituales en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia, expresados de forma comprensible, clara, sencilla y directa, y en lengua estándar.</p> <p>4.1. Interpretar y explicar, de forma guiada, información básica de conceptos, comunicaciones y textos breves y sencillos en situaciones en las que atender a la diversidad, mostrando empatía e interés por los interlocutores e interlocutoras y por los problemas de entendimiento en su entorno inmediato, apoyándose en diversos recursos y soportes.</p>

identificando y valorando las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas, para aprender a gestionar situaciones interculturales.	las costumbres y la vida cotidiana en países donde se habla la lengua extranjera.	6.2 Reconocer y apreciar la diversidad lingüística y cultural relacionada con la lengua extranjera, mostrando interés por conocer sus elementos culturales y lingüísticos elementales.
---	---	--

ÁREA 3: LENGUA CASTELLANA.		
Competencias específicas.	Saberes básicos.	Criterio de evaluación.
<u>Competencia específica 1:</u> Reconocer la diversidad lingüística del mundo a partir de la identificación de las lenguas del alumnado y de la realidad plurilingüe y multicultural de España, para favorecer la reflexión interlingüística, para identificar y rechazar estereotipos y prejuicios lingüísticos y para valorar dicha diversidad como fuente de riqueza cultural.	A. Las lenguas y sus hablantes. Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias. B. Comunicación. 3. Procesos. - Producción escrita: convenciones del código escrito y ortografía natural. Coherencia textual. Estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales elementales. Escritura en soporte digital acompañada.	1.1 Mostrar interés y respeto a las distintas lenguas y variedades dialectales de su entorno, valorando la igualdad en las diferencias. 3.1 Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación acompañada y utilizando recursos no verbales elementales. 5.1. Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizando, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales
<u>Competencia específica 3:</u> Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.	D. Reflexión sobre la lengua y sus usos en el marco de propuestas para la producción y comprensión de textos orales, escritos o multimodales. Procedimientos elementales de	
<u>Competencia específica 5:</u> Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y		

<p>ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>adquisición de vocabulario. Reflexión contextualizada sobre la relación de significado entre unas palabras y otras.</p> <p>Mecanismos elementales de coherencia y cohesión textual, con especial atención a los conectores temporales.</p> <p>Signos básicos de puntuación como mecanismo para organizar el texto escrito.</p>	<p>o grupales, de planificación, textualización y revisión.</p>
--	---	---

2.4 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

En esta webquest se trabajará una metodología activa y participativa. Las metodologías en las que nos hemos centrado son las siguientes:

- 1. Aplicación de lo aprendido a lo largo de la escolaridad.** En la mayoría de las actividades se les exigirá una aplicación de los saberes y contenidos que han adquirido anteriormente. Además, si algo es nuevo, a la actividad le procederá una breve explicación. Esto se ve concretamente en las actividades: nº 2, donde tendrán que aplicar las unidades de medida aprendidas durante el curso anterior; nº 3, en la que tendrán que emplear sus conocimientos adquiridos sobre las reglas de ortografía a lo largo de su corto período de escolaridad; en la nº 4 y nº 6 tendrán que hacer sumas, teniendo en cuenta lo adquirido durante el curso anterior y este. Además de las sumas, en la primera deberán emplear las formas básicas que han conocido en este período.
- 2. Fomento de la creatividad.** Mediante los retos propuestos a lo largo de la Webquest se fomentará la búsqueda de diferentes soluciones, tomando el error como otro aprendizaje, reflexionando sobre sus propias ideas. En las actividades nº 2, 3, 4 y 5 deberán aceptar su error como aprendizaje y seguir intentándolo hasta que ya no lo cometan y adquieran ese conocimiento. Después, en la nº 6 deberán reflexionar sobre el problema planteado y proponer diferentes métodos de resolución hasta dar con el indicado, aprendiendo nuevamente de sus errores cometidos en sus propuestas de resolución anteriores. Por último, en la nº 8 y 10, reflexionarán sobre sus ideas y demostrarán todo

su potencial creativo a la hora de crear una redacción y decorar la carta o mensaje.

- 3. Autonomía en el aprendizaje.** Se impulsará el conocimiento basado en la autoevaluación, el autoconocimiento, el trabajo en equipo. El trabajo grupal se puede ver en las actividades nº 1, 4, 7, 8, donde tendrán que cooperar con sus compañeros para encontrar la solución a lo planteado y en la nº 9 tendrán que compartir sus ideas para hacer una puesta en común de todas ellas y así decidir cuáles van a incluir en la redacción. En el resto de actividades, es decir, en las nº 2, 3, 5, 6 y 10 trabajarán por su cuenta utilizando su propio autoconocimiento y autocorrección.
- 4. Inclusión tecnologías digitales.** En todo momento está incluida como recurso didáctico tanto a la hora de hacer las actividades como para buscar información. Los alumnos dispondrán de dispositivos electrónicos en todo momento, lo que les resultará de gran utilidad y les facilitará la realización de ciertas actividades. Además, en las actividades nº 6, la nº 7 y nº 10 los niños podrán buscar el significado de aquellas palabras cuyo significado desconozcan, utilizando recursos como el Wordreference.
- 5. Promoción del compromiso del alumnado con su aprendizaje.** Se promueve la responsabilidad, la autonomía y las ganas de aprender. Se promueve también la implicación de los alumnos en el proceso educativo. Pidiendo a los niños que resuelvan ciertas actividades de manera individual, siendo el caso de la nº 2, nº 3, nº 5, nº 6 y nº 10, se promueve y desarrolla la autonomía de los alumnos, permitiendo a cada uno de ellos elaborar sus propias soluciones basándose en sus conocimientos. Por otro lado, la responsabilidad y las ganas de aprender se observarán en todas las actividades ya que son valores que pretendemos fomentar en todo momento.
- 6. Relación con el entorno social y cultural.** Llevaremos la actividad más allá de las paredes del aula, por lo tanto los alumnos interaccionan también con su entorno. Concretamente esto se observa en la actividad final, la nº 10, donde los alumnos realizarán una salida al exterior del centro y finalizarán con la entrega de sus cartas en un buzón local.
- 7. El juego.** La gamificación está presente en todo el recurso y se utilizará como herramienta para el desarrollo cognitivo, afectivo, motriz y social. Promoviendo aptitudes como la memoria, atención y motivación favoreciendo además en el rendimiento escolar, imaginación, creatividad y expresión.
Durante todo el proceso pretendemos causar una motivación en los alumnos, ya que cada vez que se resuelve una actividad se encuentran un paso más cerca de parar al monstruo y de salvar la Navidad.
Por otro lado, en varias actividades se pretende que los niños desarrollen su creatividad, imaginación y la expresión de la misma, por ejemplo, la actividad nº 10 que consiste en la realización y decoración de una carta

permitirá a los alumnos fomentar estos valores, ya que cada uno decidirá qué materiales empleará, qué colores usará...

Este principio se ve en varias actividades, y está orientado para que los alumnos obtengan una recompensa cuando completen esa actividad. La recompensa principal, y que se ve durante todas las actividades es poder ayudar a Holly y Papá Noel obteniendo un código para abrir una puerta, una llave para sacar a los elfos, pudiendo arreglar el árbol navideño, etc. , lo que le resultará satisfactorio al alumno. De esta forma haremos estos ejercicios más atractivos para los niños.

Por otro lado, la entrega de recompensas se ve de una manera más directa en las actividades nº 4 y 8, donde se les entregará una pegatina de Holly a los alumnos que más destaque.

2.5 SECUENCIA DIDÁCTICA

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:**
- **RECURSOS Y MATERIALES DE DESARROLLO DEL CURRÍCULO PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES**
- **ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y EL TIEMPO PARA LAS ACTIVIDADES**

Descripción de la actividad	Objetivos didácticos	Recursos, materiales y agrupamientos
<p>1. EL MENSAJE ENCRYPTADO.</p> <p>Los alumnos recibirán una carta del polo norte, donde Papá Noel les explica la situación y les pide ayuda. Se trata de una actividad tangible ya que la carta se la proporcionará el docente y en ella tienen primeramente que subrayar todos los verbos y después todos los adjetivos y sustantivos.. Les daremos al final de la carta un código como este: "S2 V4 A5"</p> <p>Una vez tengan las tres clases de palabras subrayadas, deberán utilizar el código y completar la frase en este caso con el segundo sustantivo (S2), el cuarto</p>	<ul style="list-style-type: none">• Adquirir habilidades de trabajo en grupo, como la cooperación o aprender de sus compañeros.• Saber diferenciar las diferentes clases de palabras de manera visual.• Comprender la estructura de un texto formal.	<ul style="list-style-type: none">• Recursos y materiales: Se les proporcionará el texto en una lámina de manera clara y sencilla y una serie de colores con los que podrán subrayar las diferentes clases de palabras.• Agrupamiento: Esta actividad se desarrollará en grupos de 3-4 personas, de manera que todos se puedan colaborar y ayudarse entre ellos.

<p>verbo (V4) y el quinto adjetivo que aparezca en la carta (A5)</p> <p>Una vez lo resuelvan al final de la clase obtendrán la frase “NAVIDAD ES FELICIDAD” y con ella podrán abrir la puerta.</p>		
<p>2. LA MISIÓN DEL TRINEO: ¡PESA Y ORDENA!</p> <p>¡El monstruo ha causado un desastre en la fábrica y ha desordenado todos los regalos! Para que puedan ser entregados a tiempo hay que volver a colocarlos en el trineo. Papá Noel dejó una serie de instrucciones de cómo deben colocarse para que el trineo se mantenga estable y pueda volar sin problema. Los regalos de mayor peso deberán colocarse primero, en la parte baja del trineo. Los menos pesados irán encima, manteniéndose así el equilibrio. Se les indicará los pesos de los regalos, expresados en diferentes unidades (1kg, 1g, 1cg...) y deberán ordenarlos de mayor a menor haciendo uso de los signos de mayor y menor (> / <)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar el desarrollo de habilidades de comparación y clasificación de objetos. • Fortalecer la importancia y comprensión de la secuencialidad y el orden. • Desarrollar habilidades de pensamiento lógico y estructurado. • Desarrollar las habilidades de trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos y materiales: Para realizar esta actividad será indispensable el uso de un aparato electrónico, bien sea una Tablet o un ordenador, dependiendo de los recursos del centro. • Agrupamiento: la actividad se realizará individualmente.
<p>3. ¡LOS PASADIZOS DE LOS ELFOS!</p> <p>¡Oh no! Los niños acaban de llegar a un punto donde los caminos se dividen. Encuentran un panel que les puede indicar hacia dónde seguir pero el monstruo se ha asegurado de ponérselo difícil y antes de continuar con su camino ha quitado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y corregir errores ortográficos comunes. • Fomentar el razonamiento lógico y la atención. • Ampliar el conocimiento de un vocabulario relacionado con un 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos y materiales: Para realizar esta actividad será indispensable el uso de un aparato electrónico, bien sea una Tablet o un ordenador, dependiendo de los recursos del centro.

<p>algunas letras del panel. Se les proporcionará una serie de letras a los niños para que completen las palabras y descubran las direcciones. (ej: _illa de los _ri_los, letras que se les proporcionan: V/B, V/B y LL/Y. La respuesta sería “Villa de los brillos”). Una vez completado el panel conocerán la dirección correcta y podrán continuar su camino.</p> <p>Si los alumnos son capaces de realizar esta actividad en menos de 3 minutos se les entregará una pegatina de nuestra personaje como recompensa.</p>	<p>tema concreto, en este caso, la Navidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupamiento: la actividad se realizará individualmente.
<p>4. ¡EL DESAFÍO DEL CÓDIGO GEOMÉTRICO!</p> <p>Alarmados por una serie de gritos los niños llegarán a una sala. ¡Los elfos han sido capturados! Para rescatarlos deberán conseguir una llave que el monstruo ha metido en un baúl y que ha asegurado con un código. Para resolver el código deberán realizar una serie de operaciones, pero para ponérselo más complicado el monstruo ha escondido las respuestas en figuras geométricas. Cada figura tiene un valor que se corresponde al número de lados que tiene (por lo tanto, triángulo = 3, cuadrado = 4, pentágono = 5, hexágono = 6). Se trata de un código de 4 dígitos, por lo tanto tendrán que resolver un total de 4 operaciones (ej: hexágono - triángulo = 3) y colocar el resultado de estas en su respectiva posición para abrir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y nombrar las figuras geométricas básicas y asociar el número de lados de cada figura con su valor numérico correspondiente. • Reforzar habilidades de cálculo matemático. • Fomentar la comprensión y el pensamiento crítico. • Desarrollar habilidades de trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos y materiales: Para realizar esta actividad será indispensable el uso de un aparato electrónico, bien sea una Tablet o un ordenador, dependiendo de los recursos del centro. También se les proporcionará una hoja en blanco, lápiz y goma para facilitar la realización de operaciones y por si fuese necesario realizar alguna anotación. • Agrupamiento: los alumnos se dispondrán en pequeños grupos de 3 o 4, cooperando para descubrir el código.

<p>el baúl. Una vez abierto obtendrán la llave y podrán liberar a todos sus amigos.</p>		
<p>5. ¡MÚSICA MAESTRO!</p> <p>Al llegar a este punto de la historia, los niños necesitarán “calmar” al monstruo y para ello deberán utilizar una canción de temática navideña para lograrlo.</p> <p>Por ello, esta actividad consistirá en completar los huecos de la letra de la canción que vaya indicando la aplicación. Se trata de seleccionar la opción correcta de todas las que se ofrecen, teniendo como soporte la canción de fondo y la ayuda del profesor/a.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la capacidad de relacionar lo visual con lo auditivo. Potenciar una mayor agilidad a la hora de responder a lo que escuchan. Ampliar el conocimiento de vocabulario y expresiones en la lengua extranjera elegida, el inglés. Aplicar el uso de las TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> Recursos y materiales: Para realizar esta actividad será indispensable el uso de un aparato electrónico, bien sea una Tablet o un ordenador, dependiendo de los recursos del centro. Agrupamiento: la actividad se realizará individualmente.
<p>6. ¡EN BÚSQUEDA DE LAS ETIQUETAS PERDIDAS!</p> <p>Las máquinas de empaquetar regalos están fuera de servicio temporalmente y los elfos han tenido que aprenderse algunas palabras en diferentes idiomas para poder etiquetar bien cada regalo.</p> <p>En inglés han aprendido 3 palabras: “Santa”, “Christmas” y “Snow”.</p> <p>En Francés 2: “Noël” y “Cadeau”.</p> <p>En alemán 4 palabras: “Weihnachten”, “Geschenk”, “Schnee”, “Rentier”.</p> <p>En italiano 3 palabras: “Natale”, “Regalo”, “Babbo Natale”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Observar palabras de lenguas extranjeras diferentes al inglés. Comprender la pregunta que plantea el problema. Reconocer la operación matemática presente. Ser capaz de resolver de manera positiva la operación matemática. 	<ul style="list-style-type: none"> Recursos y materiales: Para esta actividad, los alumnos precisarán de una hoja en blanco, un lápiz y una goma. De esta forma les será más sencillo realizar la operación matemática. Agrupamiento: En esta ocasión, los alumnos resolverán el problema de manera individual ya que se trata de una operación relativamente sencilla.

<p>Para ayudar a los elfos, los alumnos deberán contar el número de palabras aprendidas por los elfos para poner las etiquetas correctas a cada regalo.</p> <p>Si tienen alguna duda respecto al significado de alguna palabra pueden buscar su significado en internet.</p>		
<p>7. ¡CONTINUEMOS EL CAMINO!</p> <p>Nuestros ayudantes necesitan continuar el camino porque cada vez están más cerca de parar al monstruo, pero tendrán que completar una prueba para saber hacia dónde ir.</p> <p>Esta prueba consistirá en seleccionar la opción correcta. Deberán responder a una serie de preguntas de diferentes tradiciones navideñas en el mundo formuladas en Inglés. Además de estas, también hay preguntas de vocabulario, en las que tendrán que seleccionar la imagen que se asigne a la palabra que aparezca. Contarán con un máximo de dos vidas, y tendrán que repetirlo hasta que descubran el camino.</p> <p>Los contenidos que deberán saber para completar esta actividad están explicados en el recurso de nuestro instagram, aunque habrá un enlace directo en la misma actividad para que accedan fácilmente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender nuevo vocabulario en inglés. • Desarrollar la capacidad de relacionar conceptos en diferentes idiomas. • Potenciar el uso de las TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos y materiales: Para realizar esta actividad será indispensable el uso de un aparato electrónico, bien sea una Tablet o un ordenador, dependiendo de los recursos del centro. • Agrupamiento: A la hora de realizar esta actividad se pedirá que los alumnos se agrupen de dos en dos para intentar facilitar el proceso.

<p>8. ¡VAMOS A CONVENCER AL MONSTRUO!</p> <p>Esta actividad trata de que con una serie de palabras con gran significado moral (que les dará el personaje en el recurso) creen una redacción corta por grupos en la que dialoguen con el monstruo de manera respetuosa.</p> <p>Una vez acabadas, los grupos intercambiarán las redacciones y ellos mismos votarán cuál ha sido su favorita. La redacción más votada, será la ganadora, y entregaremos otra pegatina de nuestra personaje a modo de recompensa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Que desarrollen habilidades de trabajo en grupo. • Que adquieran valores morales. • Que sepan resolver problemas respetuosamente y sin violencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos y materiales: Se les proporcionará una plantilla a cada grupo para escribir la redacción, esta estará decorada de Navidad. A parte de esto, se les deberá proporcionar a cada integrante del grupo un folio en blanco que utilizarán para escribir sus ideas y ponerlas después en común. • Agrupamiento: Esta actividad se desarrollará en grupos de 3-4 personas, de manera que todos se puedan colaborar y ayudarse entre ellos.
<p>9. ¡NINGÚN CABLE SIN SU PAREJA!</p> <p>Nuestros alumnos están a un paso de conseguir devolver la Navidad a los niños y para ello tendrán que arreglar el árbol de la fábrica. El monstruo ha cortado los cables y tenemos que volver a juntarlos. Para ello, nuestros ayudantes tendrán que unir sinónimos y antónimos para conseguir que las luces vuelvan a encenderse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el conocimiento de la lengua castellana. • Desarrollar la capacidad de unir conceptos y reflexionar sobre ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos y materiales: Los alumnos podrían requerir de un diccionario de sinónimos y antónimos para que la actividad sea más sencilla. • Agrupamiento: A la hora de realizar esta actividad se pedirá que los alumnos se agrupen de dos en dos para intentar facilitar el proceso.

<p>10. ¡BUENAS NOTICIAS! ¡LA NAVIDAD ESTÁ A SALVO!</p> <p>Llegamos a la última actividad. En este momento ya hemos salvado la navidad, y hay que hacer un comunicado a todos los niños del mundo. En el recurso tendrán que ordenar palabras en inglés para crear una frase, después tendrán que escribir esa frase en una hoja de papel y decorarla. Y para finalizar, haremos una pequeña salida para entregar esas cartas al buzón.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destrezas de comunicación y entender la lengua extranjera como un medio para ello. • Saber producir oraciones estructuradas en dicho idioma. • Ganar autoconfianza a la hora de utilizar un idioma que no sea el suyo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos y materiales: Una cartulina donde pongan su oración y un sobre que puedan decorar para enviarlo. • Agrupamiento: Se trata de una tarea individual.
---	---	--

Organización del espacio y el tiempo para las actividades (Decreto BOCYL 190 30 de Sep, 2022 p. 48372).

	DURACIÓN	ESPACIO	ACTIVIDAD
SESIÓN 1	35 - 40 min	Aula de trabajo en grupo. (disposición de las mesas agrupadas).	1. El mensaje encriptado
SESIÓN 2	30 min	Aula de informática o aula de clase si se dispone de dispositivos electrónicos.	2. La misión del trineo: ¡Pesa y ordena! 3. Los senderos de la Navidad.
SESIÓN 3	45 - 50 min	Aula de informática o aula de clase si se dispone de dispositivos electrónicos, donde se podrán agrupar.	4. El desafío del código geométrico. 5. ¡Música maestro!
SESIÓN 4	35 min	Aula de informática o aula de clase si se dispone de dispositivos electrónicos	6. En búsqueda de las etiquetas perdidas
SESIÓN 5	20 min	Aula de informática o aula de clase si se dispone de dispositivos electrónicos, donde se podrán agrupar.	7. Continuemos el camino

SESIÓN 6	45 - 50 min	Aula de trabajo en grupo. (disposición de las mesas agrupadas) y aula de informática el mismo si se dispone de dispositivos electrónicos, donde también se podrán agrupar.	8. Vamos a convencer al monstruo. 9. ¡Ningún cable sin su pareja!
SESIÓN 7	45 - 50 min.	Aula de trabajo en grupo. (disposición de las mesas agrupadas).	10. ¡Buenas noticias! ¡La Navidad está a salvo!
SESIÓN 8	45 - 50 min.	Salida al exterior del centro.	

2.6 EVALUACIÓN

2.6. Evaluación (Decreto BOCYL 190, 30 de Sep. p. 48376)

En esta etapa la evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

+ % RÚBRICA DE EVALUACIÓN MATEMÁTICAS + %			
ÍTEMS			
UNIDADES DE MEDIDA	RECONOCE LA IMPORTANCIA QUE TIENE EN LA VIDA COTIDIANA E IDENTIFICA TODAS LAS UNIDADES	TIENE ALGÚN ERROR, A VECES LAS CONFUNDE.	AÚN NO TIENE CLARO, SE CONFUNDE CON FRECUENCIA Y NO SABE PARA QUÉ SE UTILIZAN
SIGNOS (+ -)	NO CONFUNDE LOS SIGNOS, SABE DIFERENCIARLOS Y APLICARLOS	TIENE ALGÚN ERROR, A VECES LOS CONFUNDE.	CONFUNDE LOS SIGNOS Y NO SABE CUÁNDO UTILIZARLOS
SUMAS LLEVANDO Y SIN LLEVAR	SABE DETECTAR CUÁNDO ES NECESARIO APLICAR LAS LLEVADAS Y LAS UTILIZA CORRECTAMENTE	LE CUESTA DIFERENCIAR UN TIPO DEL OTRO, NO SABE APLICARLAS CON FACILIDAD	NO TIENE CLARO CUÁNDO UTILIZARLO Y ADEMÁS NO TIENE CLARO EL PROCESO
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	COMPRENDE LA PREGUNTA Y UTILIZA LAS ESTRATEGIAS ADECUADAS	LE CUESTA COMPRENDER LA PREGUNTA Y PENSAR EN QUÉ TÉCNICA NECESITA	NO COMPRENDE EL PROBLEMA Y NO SABE QUÉ TÉCNICA UTILIZAR

RÚBRICA DE EVALUACIÓN LENGUA CASTELLANA

ÍTEMS			
COMPRENSIÓN LECTORA	COMPRENDE TODO EL TEXTO CON FACILIDAD.	TAN SOLO COMPRENDE EL 70% DEL TEXTO, DEBE LEERLO AL MENOS DOS VECES	A PENAS COMPRENDE EL TEXTO, TIENE QUE LEERLO VARIAS VECES
ORTOGRAFÍA	APLICA LAS NORMAS ORTOGRÁFICAS, A PENAS COMETE ERRORES, Y SI ES ASÍ LOS CORRIGE	NO CONOCE TODAS LAS NORMAS, COMETE ALGÚN ERROR	NO SABE CUÁLES SON LAS NORMAS ORTOGRÁFICAS Y TIENE MUCHOS ERRORES
SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS	SABE DIFERENCIARLOS Y NO COMETE ERRORES.	NO TIENE MUY CLARO EL CONCEPTO, COMETE ALÚN ERROR	NO SABE DIFERENCIARLOS Y SE FRUSTRA AL CORREGIR SUS ERRORES.
REDACCIÓN	PLANIFICA EL TEXTO, EXPONE CLARAMENTE SUS IDEAS Y LAS COMPARTE CON SUS COMPAÑEROS	NO PLANIFICA EL TEXTO, MEZCLA SUS IDEAS Y LE CUESTA COMPARTIRLAS	NO PLANIFICA EL TEXTO NI DIALOGA CON SUS COMPAÑEROS PARA ELABORARLO

RÚBRICA DE EVALUACIÓN LENGUA EXTRANJERA

ÍTEMS			
VOCABULARIO	DEMUESTRA EL VOCABULARIO APRENDIDO CON INTERÉS	DEMUESTRA EL VOCABULARIO APRENDIDO, PERO TIENE ALGÚN ERROR	NO CONOCE EL VOCABULARIO Y NO TIENE INTERÉS POR APRENDER MÁS
LISTENING	RECONOCE TODOS LOS FONEMAS Y RESPONDE RÁPIDAMENTE	RECONOCE ALGUNA PALABRA, PERO LE CUESTA RESPONDER CON RAPIDEZ	NO RECONOCE LAS PALABRAS Y NO RESPONDE ADECUADAMENTE
CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES	CONOCE LA ESTRUCTURA DE LAS ORACIONES EN EL IDIOMA Y ADEMÁS SABE ESTRUCTURARLOS.	CONOCE LA ESTRUCTURA, PERO PRESENTA DIFICULTADES A LA HORA DE APLICARLA	NO CONOCE LA ESTRUCTURA Y NO SABE CÓMO APLICARLA.

Evaluación del recurso por parte de docentes:

<https://forms.gle/bT31nP6w1DNfVKbMA>

Evaluación del recurso por parte de estudiantes y familias:

<https://forms.gle/1aj2RroQOqd26pp8m9>

2.7 RECOMENDACIONES DE APLICACIÓN PARA OTROS MAESTROS/AS.

2.7. Recomendaciones de aplicación para otros maestros/as. En este último epígrafe, tenéis que imaginaros que un profesional quiere utilizar vuestro recurso, la Webquest. ¿Qué es lo que destacarías del mismo? ¿Qué recomendaciones de uso le darías?

Primero de todo, el maestro que utilice este recurso debe saber que está dirigido para alumnado de 2º de Primaria y que nos centraremos en las áreas de Matemáticas, Lengua Extranjera (Inglés) y Lengua Castellana. Pero siempre pueden adaptar estas actividades e incrementar o disminuir el nivel para adaptarlo a su curso y a algún estudiante con necesidades específicas si fuese necesario. La opción de adaptar el recurso según las necesidades es algo que destacamos de nuestra webquest. El maestro también podrá suprimir alguna actividad, pero, en ese caso, recomendamos que lo adapten para que los escolares no pierdan el hilo conductor de la historia. Además, la web dispone de unas rúbricas de evaluación diseñadas específicamente para este recurso, lo que facilitará al maestro la evaluación de sus alumnos.

Otro aspecto a destacar de nuestro recurso es que ha sido diseñado especialmente para alumnos de aproximadamente siete años, por lo que hemos asegurado que sea fácil de usar y que tenga un hilo conductor visual claro y accesible. Además, en algunas actividades, en las que, debido al diseño de la página web vinculada, sería posible que los estudiantes no accediesen fácilmente, la propia página de la actividad incluye una serie de instrucciones o pasos a seguir para guiarlos en el proceso. Por otro lado, hemos diseñado nuestro recurso de manera que los estudiantes trabajen de forma activa y colaborativa, con el fin de incrementar su motivación al estudio de una manera más dinámica.

En el caso de no querer hacer modificaciones y deseen utilizar la webquest tal y como está, los maestros deben saber que tenemos una cuenta de instagram con todos los recursos y explicaciones necesarias para comprender los contenidos de las actividades.

https://www.instagram.com/operacionescuela/?utm_source=ig_web_button_share_sheet

3. ANEXOS

Programación de una jornada escolar aplicando la webquest en el CEIP Miguel Hernández, Valladolid.

Desarrollaremos nuestro recurso didáctico en el CEIP Miguel Hernández, exactamente en el curso de 2º A. La webquest está diseñada para repartirse en 10 sesiones, una cada día, pero en esta ocasión tan solo disponemos de una jornada, así que seleccionaremos y adaptaremos algunas de las actividades. Y al ser un centro con alumnos que tiene varios niveles educativos, si algún alumno presenta una especial dificultad, contará con un apoyo personalizado tanto por nuestra parte como por la de la profesora.

1º Encuentro: (10 min). Los alumnos suben al aula y se encuentran con la profesora. Allí haremos una breve presentación y les explicaremos lo que van a hacer en ese día.

2º Asamblea: (15 min). Les haremos reflexionar sobre la importancia de la Navidad y qué valores creen que tiene. Se les harán las siguientes preguntas:

- ¿Qué es para vosotros tener espíritu navideño?
- ¿Hacéis algo especial en Navidad? ¿el qué?
- ¿De qué manera creéis que se comparte en Navidad?

A continuación, la profesora les dividirá en grupos de trabajo de unas 3 o 4 personas y les entregará una tablet por persona.

3º contenido:

A1	En esta ocasión, no realizaremos esta actividad, pero les leeremos la carta ya que es importante para introducirles a la historia. Debido a esto, les daremos el código para abrir la puerta y así no perder el hilo conductor.
A2	
A3	Estas actividades se desarrollarán tal y como están programadas.
A4	
A5	Esta actividad no se realizará, les diremos que el monstruo se ha calmado al escuchar una canción y está distraído.
A6	Esta actividad tampoco se realizará, la máquina funcionará con normalidad.
A7	A esta actividad se le añadirá una breve búsqueda de información de las palabras aprendidas en inglés para trabajar en la competencia digital, ya que la actividad en la que tenían que utilizar la navegación por internet no la

	desarrollaremos.
A8	Debido a la falta de tiempo, en esta actividad solo se les pedirá que hagan una oración o dos utilizando esas palabras.
A9	Esta actividad se desarrollará con normalidad.
A10	Esta actividad también se desarrollará con normalidad, pero la segunda parte, en vez de salir al exterior de la escuela, los alumnos entregarán su mensaje decorado en un buzón que haremos diciéndoles que llegará a todos los niños.

4º Despedida: (15-20 min) Nos despediremos con un Baile Just Dance de la canción “All I want for Christmas” y a continuación les daremos una serie de regalos como chocolatinas navideñas. Previamente, nos hemos informado sobre alérgenos y restricciones de comida específica por las diferentes culturas.
https://youtu.be/OwmYCLgf06Q?si=des8Hf_M6jM30OpR

Experiencia de aplicación en este mismo centro.

BIBLIOGRAFÍA

Lengua castellana y Literatura: competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos. (s. f.). | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educionfpydeportes.gob.es/gi/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/lengua-castellana/criterios-evaluacion-primer-ciclo.html>

Lengua extranjera: competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos. (s. f.). | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educionfpydeportes.gob.es/gi/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/lengua-extranjera/criterios-evaluacion-primer-ciclo.html>

Matemáticas: competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos. (s. f.). | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educionfpydeportes.gob.es/gi/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/matemáticas/criterios-evaluacion-primer-ciclo.html>

Competencia plurilingüe. (s. f.). | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/gl/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave/plurilingue.html>

Competencia digital. (s. f.). | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/gl/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave/digital.html>

Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería. (s. f.). | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/gl/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave/mat-ciencia-tec.html>

Competencia personal, social y de aprender a aprender. (s. f.). | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/gl/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave/personal-social.html>

Competencia en comunicación lingüística. (s. f.). | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/gl/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave/ling.html>

Campuseducación, E. P. (2024, 30 abril). *Principios Metodológicos en la Programación Didáctica* - Campuseducacion.com. BLOG noticias oposiciones y bolsas de trabajo interinos. Campuseducacion.com.

https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/articulos-campuseducacion/principios-metodologicos-en-la-programacion-didactica/?srsltid=AfmBOorFO1QzrPKWsHOL_A_qe9WIIyYMPykTbjtRdTJLzwanmGylFck8

Pasamar, M. (2022, 25 agosto). *Principios metodológicos Ed. Primaria LOMLOE.* GlobalEF.

<http://efglobal.blogspot.com/2022/08/principios-metodologicos-ed-primaria.html>

Santillana España. (s. f.). *Lengua+ - Proyecto innovador de lengua para primaria.* <https://santillana.es/lengua-mas/>

Santillana España. (s. f.). *Matemáticas para pensar - Educación primaria.* <https://santillana.es/mate-mas/>

E-vocación - idioma site. (s. f.). <https://www.e-vocacion.es/>

CEIP Miguel Hernández. (s. f.).

http://ceipmiguelhernandezvalladolid.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=1&wid_item=3

Velasco, J. (2013, 18 enero). *Gamificación, innovación de procesos gracias a los juegos.* Blogthinkbig.com.

<https://blogthinkbig.com/gamificacion-innovacion-de-procesos>

Clases Particulares en Ávila. (2020, 13 mayo).  Diferencia entre SUSTANTIVO,

ADJETIVO y VERBO [TRUCOS] [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=ORD_94zHNOg

Holidayguru.es. (s. f.). *Top 12 tradiciones navideñas en el mundo*  - ¡Descubre con nosotros! Holidayguru.es.

<https://www.holidayguru.es/revista-de-viajes/tradiciones-de-navidad-alrededor-del-mundo/>

Cooperating Volunteers. (2024, 19 septiembre). *La Navidad en diferentes países.*

Cooperating Volunteers.

<https://www.cooperatingvolunteers.com/sin-categorizar/la-navidad-en-diferentes-paises/>