

# TASCA FINAL: PROYECTE INTERDISCIPLINAR

## 1- ANOMENAR

*FOREST GUN: STOP DEFORESTATION*

## 2- CONTEXT

Este proyecto estaría pensado para alumnos de 3.º ESO, con una edad comprendida entre 14 y 15 años de edad. El proyecto formaría parte de la asignatura de inglés y se trabajaría en la clase de informática del centro. De manera voluntaria los alumnos también podrían trabajar de manera online a casa con la supervisión del profesor-administrador del blog o plataforma.

## 3- METES D'APRENTATGE

El eje fundamental del proyecto es la concienciación sobre la importancia que tiene la preservación del medio ambiente que nos rodea y, en concreto, la deforestación y todo aquello que la produce. Por razones obvias me parece un tema fundamental para la educación cívica y social de cualquier persona y, como tal, permite, no solo su estudio desde las muchas perspectivas que integran el currículo, como las cross-curriculares en este caso, si no también la puesta en práctica de la mayoría de competencias que lo integran.

El RD 1105/2017 del 26 de diciembre establece que hay algunos ítems que tienen que ser tratados en todas las asignaturas, y son los siguientes: comprensión lectora, expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, tecnología de la información y la comunicación, TIC y emprendimiento. Además de estos, la educación en valores contribuye al desarrollo integral de los estudiantes y es un factor importante para obtener la calidad que propone nuestro sistema educativo. Los valores que tienen que estar presentes durante toda la vida educativa tienen que fomentar el desarrollo de la igualdad entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o la violencia contra las personas con discapacidad, la no discriminación, la paz, la democracia, los derechos humanos, la libertad, la prevención de terrorismo, medio ambiente, acoso sexual ... Se les dará un papel esencial en el currículum puesto que son la base de la vida en la sociedad. Por otro lado, el plan de estudios tiene que incluir elementos para fomentar y desarrollar el espíritu emprendedor y, junto con esto, valores como la ética empresarial, la autoconfianza y el sentido crítico.

Las materias principales propuestas serían las asignaturas de inglés y la informática y el uso de las TICs que sería el método utilizado para llevar a cabo el video proyecto.

He hecho un resumen de los principales criterios de evaluación del documento puente del currículum de mi asignatura que se podrían aplicar al proyecto:

Bloque 1: Comprensión de textos orales.

1. Identificar la información más importante y las ideas principales en textos cortos.
2. Identificar aspectos socioculturales y sociolingüísticos relacionados con la vida cotidiana y las relaciones personales.
3. Distinguir funciones comunicativas, estructuras morfosintácticas, vocabulario, modismos, etc.
4. Inferir el significado de palabras y expresiones poco comunes.
5. Identificar patrones de estrés, entonación y ritmo para reconocer el significado y la intención comunicativa.

Bloque 2: Producción de textos orales.

1. Produzca monólogos o diálogos breves sobre temas cotidianos fácilmente entendibles a pesar de pequeños errores.
2. Incorporar aspectos socioculturales y sociolingüísticos relacionados con la vida cotidiana y las relaciones personales.
3. Produzca textos orales utilizando el conocimiento sobre funciones, modismos, patrones discursivos, vocabulario ...
4. Utilizar en situaciones comunicativas diarias estrategias y recursos lingüísticos y paralingüísticos.
5. Reproduzca con fluidez los patrones comunes de estrés, entonación y ritmo

Bloque 3: Comprensión de textos escritos.

1. Identificar la información más importante y las ideas principales en textos de longitud media.
2. Lea en voz alta textos breves con una pronunciación, ritmo y entonación adecuados
3. Detectar aspectos socioculturales y sociolingüísticos relacionados con la vida cotidiana y las relaciones personales.
4. Distinguir las funciones comunicativas de un texto utilizando el conocimiento sobre patrones discursivos, organización textual, ortografía, puntuación ...
5. Inferir el significado de palabras y modismos poco frecuentes utilizados en situaciones de la vida diaria

Bloque 4: Producción de textos escritos.

1. Produzca textos correctos de longitud media sobre diferentes temas que describan, resuman, den opiniones ...
  2. Incluir en textos aspectos socioculturales y sociolingüísticos relacionados con la vida cotidiana y las relaciones personales.
  3. Crear textos adecuados para las funciones comunicativas principales y secundarias, seleccionando patrones discursivos, ortografía, puntuación y elementos de cohesión y coherencia.
  4. Use palabras y modismos poco frecuentes para discutir, cuestionar y apoyar diferentes puntos de vista
- Bloque 5: elementos transversales
1. Busque y seleccione información, textos, música y videos en medios digitales registrándolos en papel o almacenándolos en dispositivos digitales
  2. Colaborar para hacer un proyecto digital común utilizando buenas prácticas y proteger a sus compañeros de las malas prácticas, como la denuncia del acoso cibernético si es necesario
  3. Cree y edite material digital con sentido estético utilizando aplicaciones legales o servicios web.
  4. Administre tareas y proyectos de manera eficiente con creatividad, seguridad, energía y entusiasmo.
  5. Planifique tareas y proyectos individualmente o en grupo describiendo acciones, actividades de recursos para alcanzar las metas y evaluar el proceso y el resultado.
  6. Busque información sobre el trabajo, trabajos y estudios relacionados con el conocimiento de uno, analizándolo, así como las habilidades y competencias necesarias para comenzar a considerar diferentes posibilidades vocacionales.
  7. Organice un equipo de trabajo distribuyendo responsabilidades y recursos para que todos puedan alcanzar los objetivos con una actitud dialógica y positiva y un sentido crítico.
  8. Reconozca la terminología conceptual del área del idioma inglés y úsela correctamente en actividades orales y escritas en un contexto personal, académico, social o profesional.

## 4- TEMPORITZACIÓ

El proyecto se trabajaría en grupos de tres o cuatro alumnos, con una sesión semanal de unos 50-55 minutos a lo largo de un trimestre. El trabajo se podría organizar en unas pocas sesiones en clase para la planificación del proyecto, y el resto en el aula de informática del centro. En caso de una situación de clase no presencial, los alumnos pueden aportar su trabajo desde casa de forma online.

En cuanto al proceso de trabajo, además de la realización del videojuego, los alumnos trabajarán el proyecto dando importancia al aspecto lingüístico. Se establecen 3 etapas principalmente: 1º-Investigación sobre terminología relacionada con la de deforestación y los problemas que la producen. Se hará un vocabulario de términos con las palabras más significativas sobre el tema. 2º- Selección de noticias relacionadas con el tema en los principales medios de prensa de lengua inglesa. 3º-Traducción los textos seleccionados por cada grupo al castellano y se pondrán en común en clase.

## 5- CONTINGUTS

He hecho una selección de los principales contenidos que podrán estar relacionados con los criterios de evaluación de cada bloque:

3ºLE.BL1.4. Inferir el significado de palabras y expresiones nuevas menos comunes en textos orales breves o de longitud media en diferentes medios, con ayuda visual del contexto.

3 ° LE.BL2.2. Incorporar en los textos orales los aspectos socioculturales y sociolingüísticos relativos a la vida cotidiana, al comportamiento, a las relaciones interpersonales e interculturales, a las costumbres, a las celebraciones y sus manifestaciones culturales y artísticas; teniendo en cuenta, desde una perspectiva inclusiva y como elemento enriquecedor, la diversidad y las diferencias en el aula.

3 ° LE BL.3.5 Inferir, con ayuda visual del contexto, el significado de palabras y expresiones de uso menos frecuente en textos orales breves en diferentes medios.

BL.4.2. Incorporar a la producción escrita, con la ayuda de modelos, los aspectos socioculturales y sociolingüísticos relativos a la vida cotidiana, al comportamiento, a las relaciones interpersonales e interculturales, a las convenciones sociales y a las manifestaciones culturales y artísticas; respetando las normas de cortesía en diferentes contextos, teniendo en cuenta, desde una perspectiva inclusiva y como elemento enriquecedor, la diversidad y las diferencias en el aula

3 ° LE.BL.5.1. Para buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, pistas de sonido y videos, comenzando con una estrategia de filtración y contraste en medios digitales como un banco de sonido, páginas web especializadas, diccionarios virtuales y enciclopedias o bases de datos especializadas; registrarlos cuidadosamente en papel o almacenarlo digitalmente en dispositivos de TIC o servicios de Internet.

## 6- ALIANCES

Se podrían buscar asociaciones que luchan contra la deforestación y a través de sus págs. web intentar establecer un contacto didáctico. Por ejemplo, se podría entrevistar a alguno de sus miembros o incluso intentar establecer una videoconferencia para hacer la entrevista en directo online.

## 7- RECURSOS I EINES TIC

El proyecto se desarrollará en el aula de informática, con un ordenador por grupo con conexión a internet, altavoces y micrófono. También haría falta un proyector con pantalla o pared para proyectar los avances del juego y las sesiones de puesta en común.

## 8- AVALUACIÓ

Los instrumentos de evaluación deben ser diversos, no solo según los datos que necesitan una evaluación integral y específica, sino también para tener resultados justos. No debería haber solo un texto escrito como instrumento principal para evaluar en clase. Deberíamos tener varios instrumentos para evaluar, y este tipo de proyectos interdisciplinarios ayudan mucho a evaluar a los alumnos ya que entran en juego varias competencias a la vez. Por supuesto, el proyecto está estrechamente relacionado con la metodología y los diferentes tipos de evaluación, ya que pueden proporcionar al profesor la información necesaria sobre el progreso de los estudiantes y las dificultades encontradas en su proceso de aprendizaje. Los instrumentos de evaluación son productos que se vuelven cada vez más complicados para ir formando el 'andamio' del aprendizaje. Principalmente, grosso modo, el proceso de evaluación de la asignatura de inglés se divide en 3 partes:

- 1- PARTE ESCRITA (70% de la nota total)
- 2- EXPRESIÓN ORAL (20% de la nota total)
- 3- ELEMENTOS PROCEDIMENTALES (10% de la nota total) Es en este apartado donde entraría a formar parte el proyecto sobre el juego y el medioambiente. Los principales instrumentos de evaluación para evaluar la implicación del alumno en el proyecto podrían ser:

- Trabajo regular (cuaderno de trabajo con los apuntes y notas sobre el proyecto, correcta realización del rol correspondiente que le toque en el grupo, corrección de tareas ...)
- Asistencia, comportamiento, trabajo en grupo cooperativo y eficiente.
- Tareas o trabajos de investigación realizados durante un período de tiempo, ya sea dentro o fuera del aula.
- La buena predisposición a expresarse en inglés en clase en todo momento también podrá ser utilizado como parte del instrumento de evaluación de la expresión oral

Estos bloques deberían permitir establecer fácilmente el diagnóstico de la situación de cada alumno y establecer, junto con el alumno, un plan de acción específico que le permita alcanzar los objetivos mínimos directamente relacionados con los bloques del documento puente. Tanto los criterios de evaluación como los criterios de calificación deberían estar de acuerdo con los objetivos generales descritos en la programación de la asignatura y más particularmente con los objetivos de cada unidad. Se tendrá en cuenta el aprendizaje realizado, apreciando también el propio proceso de aprendizaje y la actitud de los alumnos hacia el idioma, la cultura y el aprendizaje.