

# Abriendo historias



**CARMEN ELENA BOLADO COLINA**

**ÁLVARO PASCUAL SANZ**

**4º de Educación Primaria y 1º de Bachillerato**

## ÍNDICE

1. Justificación y descripción del proyecto .....	2
2. Objetivos del proyecto .....	3
3. Contribución al desarrollo de las Competencias Básicas .....	3
4. Metodología .....	5
5. Desarrollo del proyecto:	
• Tareas del proyecto 'Saco de las historias' .....	6
• Tareas del proyecto 'Abriendo historias' .....	7
6. Difusión del proyecto .....	14
7. Evaluación del proyecto .....	15



**«Si tú tienes una manzana y yo tengo una manzana e intercambiamos manzanas,  
entonces tanto tú como yo seguimos teniendo una manzana.**

**Pero si tú tienes una idea y yo tengo una idea e intercambiamos ideas,  
entonces ambos tenemos dos ideas.»**

**George Bernard Shaw**

## JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Entendemos este doble proyecto como un reto educativo y lo planificamos a través de la realización de variadas tareas que inciden en el desarrollo de destrezas competenciales y de habilidades cognitivas. Para ello, guiamos a nuestro alumnado en la planificación, la elaboración y el uso de diferentes herramientas y aplicaciones que les permite mostrar su trabajo y les implica en un proceso de valoración crítica de nuevos medios de transmisión de la información.

La primera fase comienza con el proyecto “**El saco de las historias**”, compartido por los alumnos de los dos grupos de 4º de EPO en las áreas de Lengua Española y Art, en el cual tienen que narrar e ilustrar la historia que imaginan al asomarse a mirar a través del ojo de la cerradura, un elemento que está unido al lema de este curso “*Abriendo puertas*”. Estas historias compartidas darán paso a una segunda fase con el proyecto “**Abriendo historias**”, compuesto por una parte realizada por los alumnos de 4º EPO y otra parte desarrollada por los alumnos de 1º de Bachillerato, siempre guiados hacia el objetivo de poder compartir todas las historias a través de la nueva puerta creada en el mundo virtual.

La estructura progresiva de secuenciación de tareas que une ambos proyectos, pretende favorecer el crecimiento interdisciplinar del alumnado y generar la inquietud de utilizar nuevas formas de comunicación a través de una línea de actuación coordinada que, partiendo de la creación de un material inicial, les guíe a través de las diferentes fases de colaboración en el uso de las herramientas TICC, contextualice sus aprendizajes de manera cooperativa y construya nuevos conocimientos enlazados a los adquiridos previamente.

La organización y consecución de los objetivos de todas las tareas presenta un camino motivador que genera una visión del proceso de aprendizaje que se extiende más allá de los límites de la realidad del aula. Saber leer, escribir, diseñar, escuchar, pensar, planificar, observar, compartir, disfrutar y, especialmente con este proyecto, abrir la posibilidad de dar a conocer lo que hacen y lo que saben hacer, es una nueva dimensión que ponemos al alcance de nuestro alumnado del S. XXI, ya que durante su elaboración fundamentamos el proceso de enseñanza en la unión de tareas previas más tradicionales con otras más actuales que nos permiten mostrar nuestra labor a una audiencia más amplia, desde “El saco de las historias” avanzamos, paso a paso y esfuerzo tras esfuerzo, hasta “Abriendo historias” para poder mostrar este proyecto a aquellos que deseen asomarse a la puerta que nosotros les abrimos.

Para finalizar, destacamos la creación de una red de colaboración y servicio entre el alumnado de dos etapas, con edades, capacidades y habilidades muy diferentes, pero que ha aportado un interesante enriquecimiento personal a lo largo del proceso.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

- Fomentar la lectura a través de diferentes canales.
- Entender la expresión escrita como fuente de transmisión.
- Generar una red secuenciada de conocimientos interdisciplinares.
- Proporcionar nuevos espacios y herramientas para compartir.
- Valorar la necesidad de crear nuevos medios de comunicación.
- Promover el trabajo cooperativo y colaborativo.
- Aprender a recopilar y compartir el trabajo elaborado.
- Contextualizar el desarrollo de las competencias básicas.
- Fomentar la globalidad de los aprendizajes.
- Conocer la realidad de la sociedad del S. XXI.
- Crear vínculos de interacción entre alumnos de diferentes etapas.
- Disfrutar con las tareas desarrolladas.

## **CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

Según el Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el currículo de Educación Primaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, y el Decreto 52/2007, de 17 de mayo de Educación Secundaria Obligatoria, se recoge la necesidad de contribuir al desarrollo de las competencias básicas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso, durante el desarrollo de las diversas tareas de ambos proyectos vinculados entre sí, **“El saco de las historias”** y **“Abriendo historias”**, se fomenta el desarrollo las competencias según se cita a continuación:

### **Tratamiento de la información y competencia digital**

En primer lugar, la comunicación digital aparece como elemento imprescindible en los aprendizajes adquiridos y desarrollados en ambos proyectos. La comunicación se presenta en diferentes códigos, formatos y lenguajes que requieren procesos diferentes en su elaboración y comprensión. Además, se incluyen explícitamente contenidos que conducen a la alfabetización digital, conocimiento cuya aplicación en el desarrollo de las tareas contribuirá al desarrollo de la competencia digital.

La utilización del ordenador servirá no solo para conocer su manejo como usuario, sino como un instrumento de creación de objetos digitales que amplían la visión del alumnado del mundo digital que se encuentra muy presente en su realidad diaria.

### **Competencia en comunicación lingüística**

Además del aumento significativo de la riqueza en vocabulario específico, se contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa con el uso de todas las destrezas lingüísticas a lo largo

del desempeño de las tareas, lo cual garantiza el desarrollo de esta competencia y de diferentes estrategias de comunicación. Estos proyectos parten desde una tarea lingüística que avanzará hacia tareas de comunicación, cooperación y difusión, en las que el pilar fundamental es el uso del lenguaje escrito y oral en ámbitos diversos a la vez que complementarios.

### Competencia matemática

La oportunidad de utilizar herramientas digitales en contextos significativos de uso promueven el desarrollo del pensamiento estructurado tan relevante en esta competencia. En la secuenciación del trabajo se genera la necesidad de una buena planificación de tareas entrelazadas que consiguen interiorizar la importancia de una buena organización que influye en el desarrollo de la estructuración del pensamiento en los procesos lógico.

### Competencia social y ciudadana

Las relaciones entre los compañeros de clase y también con el alumnado de otras clases, compartiendo las tareas, les muestra el centro educativo como un marco de relación en el que la red de interacción enriquece el desarrollo personal. Las actitudes de diálogo y de actuación conllevan el uso de habilidades que facilitan una adecuada comunicación y el trabajo en equipo.

Este proyecto doble se convierte en un espacio para reflexionar y adquirir responsabilidades con respecto al grupo y al equipo, aceptando las normas de convivencia y respeto entre todas las clases implicadas. Todo este proceso les hace entender que las relaciones con sus compañeros les ayudan a sentirse más seguros para abrirse al mundo actual y a comprender su funcionamiento adecuado y las posibilidades con respecto a su entorno. En este sentido, los proyectos implican no solo aspectos conceptuales, para desarrollar destrezas y habilidades, sino también actitudes hacia una sociedad más global, innovadora, informada y participativa en el proceso de su propio mundo.

### Conocimiento y la interacción con el mundo físico

Los aprendizajes que integran los proyectos participan en la interacción del ser humano con el mundo que le rodea. La competencia se va construyendo a través de la apropiación de conceptos que permiten interpretar su entorno, así como del acercamiento a determinados rasgos característicos de la construcción del conocimiento científico, tales como saber definir problemas a lo largo del proceso, buscar y estimar soluciones posibles, elaborar estrategias de trabajo, analizar resultados y comunicarlos.

Además, la reflexión sobre lo que se ha aprendido, su aplicación y cómo han progresado los proyectos contribuirán a la interiorización de procesos muy útiles para acciones futuras en relación con su entorno.

### Competencia artística y cultural

El diseño de las ilustraciones y de la presentación digital de su trabajo les hace valorar las nuevas posibilidades de manifestación artística, tanto en el trabajo individual como en el trabajo creado por un conjunto. Todos participan de un proceso más amplio en el que el aspecto visual de lo realizado logra dar vida a todo su trabajo previo y en el que la imagen y el diseño adquieren importancia como elementos motivadores e indispensables.

### Competencia para aprender a aprender

Estos proyectos están especialmente orientados a la que se favorezca el desarrollo de técnicas para aprender, para organizar, memorizar de manera intuitiva, recuperar la información y sintetizar posteriormente. El uso de las estrategias unidas a la cultura del pensamiento resultan especialmente útiles en los procesos de aprendizaje implícitos en las tareas y su secuenciación.

### Autonomía e iniciativa personal

Lograr tomar decisiones desde el conocimiento de uno mismo, de lo aprendido y de sus posibilidades y la planificación de forma autónoma y creativa del trabajo son factores que aparecen a lo largo de todo el proceso.

## **METODOLOGÍA**

El planteamiento metodológico de ambos proyectos se basa en gestionar nuevos espacios de aprendizaje activo que permitan ofrecer al alumnado la oportunidad de conocer y recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y sintetizar siguiendo una línea de trabajo por tareas que fomenten el pensamiento de orden inferior hacia otras más complejas que estimulen el pensamiento de orden superior, incluyendo el enriquecimiento de las competencias básicas a través de la interdisciplinariedad y de la integración de habilidades cognitivas y lingüísticas que logren asociar diferentes conocimientos.

Por este motivo, prestamos especial atención a la secuenciación de tareas significativas y cognitivamente estimulantes que proporcionen un equilibrio entre los conocimientos previos y las nuevas competencias adquiridas y que, al mismo tiempo, les permita crear una red personal de conocimiento, les haga sentirse partícipes de su proceso de aprendizaje y les proporcione una visión de su propio potencial creativo en la realidad de su mundo y dentro de un proceso contextualizado en el que diferentes áreas se complementen y creen espacios innovadores de comunicación y reflexión sobre los objetivos planteados y su consecución.

Además, consideramos fundamental emplear un marco metodológico actualizado en la que se plantee el desarrollo un espíritu de aprendizaje cooperativo e innovador. De esta manera, planificamos, de manera flexible, nuevas metas en la enseñanza que aporten soluciones las necesidades que nos plantea la sociedad en la que viven nuestros alumnos y que les capacite para acometer actuaciones que promuevan la importancia de construir a partir de sus propias ideas.

### [Planilla de planificación del proyecto](#)

## DESARROLLO DEL PROYECTO: 'EL SACO DE LAS HISTORIAS'



### TAREA 1: LA NARRACIÓN E ILUSTRACIÓN

#### OBJETIVOS

- Desarrollar la expresión escrita y artística.
- Promover la imaginación y la creatividad.
- Entender la necesidad de planificar y secuenciar su trabajo.
- Fomentar la responsabilidad de una tarea compartida.
- Valorar las creaciones propias y ajenas como medio de relación.

#### DESCRIPCIÓN

Los alumnos de 4º A y B de EPO elaboran el proyecto de **"El saco de las historias"** en el que se basa el la primera fase del proyecto.

Cada alumno imagina una historia que comienza *"Mirando por el ojo de la cerradura..."* (contextualizado dentro del lema del curso *"Abriendo puertas"*) y cada narración e ilustración, realizadas en casa con la colaboración voluntaria de sus padres que tienen conocimiento del proyecto desde la primera asamblea, forman parte del recopilatorio de historias que conforma el material que utilizaremos a lo largo de los proyectos y el elemento generador de todas las tareas.

Estas historias se leen en las dos clases y todos pueden compartir en casa la edición en papel, el cuadernillo de historias llamado *"El saco de las historias"*.

#### MATERIALES

Se ha utilizado un saco de tela que contiene un [cuaderno con las fichas](#) en las que los alumnos tienen que escribir una historia inventada que comienza con *"Mirando por el ojo de la cerradura..."*

## DESARROLLO DEL PROYECTO: 'ABRIENDO HISTORIAS'



### TAREA 2: INTERNET E IDENTIDAD DIGITAL

#### OBJETIVOS

- Iniciar en el uso de fuentes y medios de información globales.
- Fomentar la reflexión y la expresión oral.
- Favorecer la intercomunicación para alcanzar acuerdos.
- Aprender la necesidad de hacer un uso responsable de Internet.
- Conocer algunos riesgos en el uso de Internet.
- Sensibilizar sobre la necesidad de proteger de su identidad.
- Promover una actitud crítica ante la información en Internet.

#### DESCRIPCIÓN

Se realiza una lluvia de ideas en 4º A y B de EPO para activar y descubrir sus conocimientos previos sobre el uso de Internet y los riesgos que esto conlleva. Después, se utilizan estas ideas como punto de inicio de un debate sobre la actitud y las precauciones que debemos adoptar en el uso de este medio, tanto desde el punto de vista de información como de difusión.

Finalmente, se genera una lista de acciones que se consideran imprudentes en el uso de Internet y una lista de consejos antes de que cada equipo se ponga de acuerdo en los datos de la identidad digital que van a utilizar a lo largo del proyecto.

#### MATERIALES

Recopilación de ideas para nuestro protocolo de ["Uso responsable de Internet"](#).



### TAREA 3: EL CORREO ELECTRÓNICO

#### OBJETIVOS

- Conocer medios de comunicación personal.
- Aprender a utilizar el correo electrónico.
- Promover un uso responsable y respetuoso en la comunicación electrónica.
- Desarrollar la lógica de la secuenciación en los procesos.

- Fomentar la seguridad en sí mismos al emprender nuevas tareas.

### **DESCRIPCIÓN**

Se crean unas cuentas de correo del colegio para que los alumnos de 4º A y B de EPO se familiaricen con el uso del correo electrónico mandándose correos entre ellos. Saber utilizar esta herramienta pertenece a los contenidos del área de Lengua y, además, será necesario a lo largo de todo el proyecto para poder confirmar los registros que haremos en algunas aplicaciones y para compartir el material creado para avanzar en las sucesivas fases del proyecto.

Para completar la tarea, realizamos una rutina de pensamiento “Pienso – Me interesa – Investigo” sobre la comunicación a través del ordenador, en ella que investigamos y comentamos muchos aspectos interesantes relacionado con el uso de las TIC como medio de comunicación escrita, oral y visual.

### **MATERIALES**

Se han creado cuentas de correo electrónico del colegio para los alumnos y la ficha para la rutina de pensamiento [“Pienso – Me interesa – Investigo”](#).



## **TAREA 4: ESCANEAR LAS ILUSTRACIONES**

### **OBJETIVOS**

- Conocer medios para digitalizar imágenes.
- Promover el seguimiento las instrucciones de los programas.
- Desarrollar la lógica de la secuenciación en los procesos.
- Aprender pensar para avanzar en el proceso.
- Fomentar la seguridad en sí mismos al emprender nuevas tareas.

### **DESCRIPCIÓN**

Los alumnos de 4º A y B de EPO aprenden a digitalizar imágenes con un escáner y a leer y seguir los pasos indicados en las instrucciones de la pantalla. También se les muestra la posibilidad de fotografiar la ilustración como medio para digitalizar una imagen.

### **MATERIALES**

Se ha utilizado un escáner y una tableta para digitalizar las ilustraciones de cada historia. Se pueden visualizar la [galería de ilustraciones](#) en la página web del proyecto.



## **TAREA 5: GRABACIÓN DE LECTURAS**

### **OBJETIVOS**

- Promover la lectura en voz alta.

- Conocer nuevas aplicaciones TICC para la transmisión oral.
- Valorar la importancia de la responsabilidad en un trabajo previo.
- Fomentar la seguridad en sí mismos al emprender nuevas tareas.
- Crear hábitos de escucha y disfrute de trabajos propios y ajenos.

### **DESCRIPCIÓN**

Los alumnos de 4º A y B de EPO graban la lectura de su historia del “Saco de las historias” y escuchan sus grabaciones.

### **MATERIALES**

Se ha utilizado una tableta con una aplicación de grabación de fácil utilización, “Recordense”, aunque puede realizarse con cualquier otra aplicación de grabación de audio.



## **TAREA 6: SUBIR Y COMPARTIR AUDICIONES**

### **OBJETIVOS**

- Iniciar en el uso de Internet como medio de comunicación.
- Desarrollar la competencia digital.
- Valorar una nueva visión de Internet más allá de la de usuario.
- Promover nuevas posibilidades de compartir con responsabilidad.

### **DESCRIPCIÓN**

En equipos, aprenden a registrarse en la aplicación “Soundcloud”, con su identidad digital previamente consensuada, y a subir a Internet todas las audiciones grabadas de las historias, junto con la ilustración correspondiente, para poder escucharlas y compartirlas entre ellos y con sus familias.

Principalmente, con esta tarea se les inicia en el proceso de entender las interesantes oportunidades que les ofrece Internet, no solo como un usuario sino como miembro activo que puede aportar ideas o conocimientos de manera responsable y respetuosa.

### **MATERIALES**

[Tutorial de “Soundcloud”](#) y la herramienta [“Soundcloud”](#). Se pueden escuchar todas las [audiciones de las lecturas](#) desde la página web del proyecto.



## **TAREA 7: CÓDIGOS QR**

### **OBJETIVOS**

- Desarrollar la competencia digital.

- Conocer nuevas formas de gestión de la información.
- Entender el proceso como parte de una secuencia de tareas interdependientes.
- Acceder a la información a través del uso de diferentes dispositivos.

### DESCRIPCIÓN

Cada alumno diseña su propio código QR, con la herramienta de creación de códigos “Unitaglive”, el cual está vinculado a su audición previamente subida a Internet con “Soundcloud”.

La creación del vínculo les ha permitido conocer y entender la existencia y diferencia entre la URL y los códigos HTML. Además, aprenden a utilizar los lectores de códigos QR, en este caso “Scanlife”, y comprobar su funcionamiento correcto para poder mostrar la audición de sus lecturas con sus familias.

### MATERIALES

[Tutorial de “Unitaglive”](#), herramienta [“Unitaglive”](#), lector e códigos [“Scanlife”](#), dispositivo móvil y los vínculos de las audiciones en “Soundcloud”. A continuación se puede escanear uno de los códigos QR creados, pero se puede acceder a todos en los [textos](#) y el [libro digital](#) del proyecto.



## TAREA 8: EDICIÓN DE TEXTOS

### OBJETIVOS

- Aprender a presentar sus trabajos escritos con diferentes herramientas.
- Fomentar la importancia de la estética en la presentación de los trabajos.
- Entender la posibilidad de utilizar el trabajo realizado.
- Comprender la conexión de las acciones realizadas en el ordenador.
- Aprender pensar en el proceso y sus futuras posibilidades.

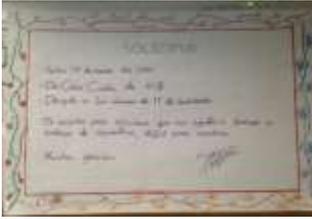
### DESCRIPCIÓN

Las tareas se centran en un taller de edición del texto en “Word” y diseño de las páginas del futuro libro digital en “Powerpoint”.

Los alumnos ya estaban familiarizados con el uso de “Word” y esta tarea ha servido de activación para, posteriormente, elaborar una presentación en la que diseñaron las diapositivas con el texto, la imagen y el código QR de la audición de su historia que conformarán el PDF con las páginas del libro digital.

### MATERIALES

Se ha trabajado con el material previamente generado en los ordenadores de la sala de informática para realizar la [presentación en Powerpoint](#).



## TAREA 9: SOLICITUD DE COLABORACIÓN

### OBJETIVOS

- Entender la necesidad de pedir ayuda de manera adecuada.
- Fomentar el desarrollo de tareas entre diferentes etapas.
- Beneficiarnos al compartir nuestros propios recursos humanos.
- Percibir que todos los miembros del centro somos parte del proceso educativo.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos de 4º de EPO aprovechan la ocasión para practicar un contenido del área de Lengua, las solicitudes, y redactan y decoran solicitudes formales para que los alumnos de Informática de 1º de Bachillerato les ayuden a terminar la última parte del proyecto. Los principales motivos de colaboración han sido que consideramos que resultaría interesante que colaboren alumnos de dos etapas en las tareas y por la utilidad futura que les proporciona a alumnos de la asignatura de Informática conocer una aplicación de creación de realidad aumentada y su uso.

### MATERIALES

Solicitud de ayuda para realizar la última parte del proyecto.



## TAREA 10: CREACIÓN DE VÍDEOS

### OBJETIVOS

- Valorar la colaboración con alumnos de otra etapa.
- Desarrollar una tarea con materiales aportados por otros alumnos.
- Percibir que todos los miembros del centro somos parte del proceso educativo.

### DESCRIPCIÓN

Para los alumnos de 1º de Bachillerato, el principal éxito de esta tarea ha sido su implicación en una tarea en la que el aprendizaje está basado en aportar un servicio a otros alumnos del centro. Como tarea preliminar a la de creación de realidad aumentada, tienen que crear un vídeo, utilizando "Movie Maker", con las ilustraciones y las audiciones de las historias.

Es importante resaltar que este vídeo se ha realizado solo con el dibujo y la audición porque no queríamos grabar la imagen de los alumnos, ni utilizar datos personales para poder preservar su identidad en todo momento.

### MATERIALES

Creación del vídeo con "Movie Maker" y los materiales de "El Saco de las historias" de los alumnos de 4º. Se facilita una [ficha tutorial de "Movie Maker"](#) a los alumnos.



## TAREA 11: REALIDAD AUMENTADA

### OBJETIVOS

- Conocer nuevas aplicaciones.
- Fomentar la relevancia del trabajo en equipo.
- Valorar lo podemos hacer y ofrecer a los demás.
- Valorar la utilidad del proceso y sus posibilidades.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos de 1º de Bachillerato han creado un aura con la imagen y el video de cada historia utilizando la aplicación "Aurasma". El enriquecimiento de la realización de esta tarea para los alumnos de Informática está en las numerosas opciones creativas que les ofrece para la presentación y difusión no solo de este proyecto, sino de sus propios trabajos o proyectos.

### MATERIALES

[Ficha tutorial de Aurasma](#) y creación de realidad aumentada con "[Aurasma](#)"



## TAREA 12: LIBRO DIGITAL

### OBJETIVO

- Crear una visión de conjunto de las tareas realizadas.
- Obtener un producto final a través de diferentes tareas.
- Facilitar la difusión del trabajo.

### DESCRIPCIÓN

En este apartado retoman el proyecto los alumnos de 4º de EPO y generamos un libro digital a partir de la presentación en "Powerpoint" realizada anteriormente. Nos encontramos ante la dificultad de poder compartir el trabajo al ser solo un libro en que se muestra el compendio de todo lo realizado anteriormente. Por eso, optamos por realizar la tarea en parejas para conocer el proceso, aunque en la web solo se pueda mostrar uno de los libros digitales creados.

### MATERIALES

Herramienta "[Calaméo](#)". Se puede visualizar el [libro digital](#) en la página web del proyecto.



## TAREA 13: PORTFOLIO

### OBJETIVO

- Registrar la secuenciación y realización de las tareas.
- Valorar el beneficio de una buena planificación.
- Asimilar la necesidad de evaluar el trabajo realizado.
- Adoptar actitudes de responsabilidad ante el trabajo.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos de 4º de EPO completan un portfolio en el que registran la secuenciación de las tareas y su realización, las responsabilidades adquiridas, evalúan su trabajo en equipo, el proyecto y se autoevalúan.

### MATERIALES

Portfolio de trabajo y evaluación en el que se incluyen los siguientes documentos: [índice de tareas](#), [diario de tareas](#), mapa mental de tareas, [su autoevaluación](#), [evaluación del equipo](#) y [evaluación del proyecto](#).



## TAREA 14: PÁGINA WEB

### OBJETIVO

- Compartir y difundir todo el trabajo.
- Mostrar el funcionamiento de una página web y sus posibilidades.
- Disfrutar del material elaborado.

### DESCRIPCIÓN

El diseño de una página web es una tarea complicada para los alumnos de 4º EPO, pero consideramos que es el mejor medio de difusión de todo el trabajo que habían desarrollado. Por eso, y después de valorar otras formas para hacer llegar a todas las familias el material, decidimos que una página web creada por la profesora sería la manera más fácil de acceder a todos los contenidos.

Por otro lado, los alumnos han aprendido a utilizar una página web con diferentes pestañas y botones que tienen que manejar para encontrar el contenido deseado y les abre la puerta a una nueva forma de trabajo y comunicación.

## **MATERIALES**

Uso de la herramienta [“Wix”](#) para ordenador y dispositivos móviles.  
Se tiene acceso a la página web del proyecto a través de esta URL y del QR:

<http://smartclass3y4.wix.com//smart14>



## **OTRAS ACTIVIDADES RELACIONADAS**



Este curso, nuestra Semana Cultural se ha centrado el tema “Abriendo libros” y hemos tenido la oportunidad de ampliar el trabajo en un contexto más extenso que se ha basado en temas íntimamente relacionados con los objetivos de nuestros proyectos.

## **DIFUSIÓN DEL PROYECTO**

A lo largo de ambos proyectos, tanto los alumnos como las familias han podido disfrutar del material elaborado. En un primer momento, se han utilizado los pinchos de los alumnos, el correo electrónico y los códigos QR impresos para la compatir el trabajo con las familias, además de las instrucciones de uso de las diferentes aplicaciones de los códigos QR y de Realidad Aumentada.

Posteriormente, se ha creado una entrada en el blog del ciclo de la página web del colegio para permitir un acceso a cualquier miembro de la comunidad que desee visitar la página web del proyecto.

## ABRIENDO HISTORIAS

Proyecto de 3 años (2015 a 2017) en Cátedra Buxarri



"El saco de las historias" ya se puede utilizar en la página "Abriendo historias".

Queremos compartir nuestro trabajo de este curso con vosotros y os invitamos a pinchar este enlace para que podáis leerla, escucharla y hacer que las ilustraciones te cuenten lo que vimos los alumnos de 4º A y B cuando miramos por el ojo de la cerradura...

Publicado en: 4º Primaria, Niños  
Instituto: 4º Primaria

## MATERIALES

[Instrucciones para padres](#) para la descarga y utilización de las aplicaciones.

## **EVALUACIÓN DEL PROYECTO**

Partimos de dos proyectos entrelazados que marcan un recorrido largo en el que se encuentran inmersas muchas competencias y contenidos, pero será la consecución de los objetivos de las tareas los que van a definir la evaluación del mismo.

Dichas tareas están organizadas para poder ofrecer una continua retroalimentación a los alumnos y permitir que la evaluación realizada no se centre en el producto sino en el proceso seguido por ellos en referencia a aspectos como la actitud, la motivación, grado de responsabilidad y el trabajo en grupo e individual unidos a la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos y al desarrollo competencial. El alumnado obtiene unos materiales que conducen al producto final, pero es realmente el proceso en el que se encuentran inmersos el factor de aprendizaje, valoración, evaluación y de superación.

En especial, nos gustaría destacar que para los alumnos de 1º de Bachillerato, el hecho de estar colaborando con de Primaria, ha resultado un factor decisivo en su motivación e implicación en el proyecto. Ellos mismos han constatado que trabajan mejor cuando su tarea está enfocada a fines concretos y reales y, especialmente cuando esos fines tienen un componente social y el hecho de que el proyecto sea público y toda la comunidad educativa tenga acceso al mismo. Esta exposición pública tiene una incidencia directa en la importancia y el reconocimiento que los alumnos reciben de su trabajo. Para todos ellos, pero especialmente para los más pequeños, saber que su trabajo va a ser leído tanto por sus padres como por cualquier persona que quiera acceder a la página web supone un refuerzo en su autoestima, dado que son capaces de apreciar la importancia que tiene su trabajo para los demás.

Por otro lado, esta práctica difumina los límites del aula acercando el trabajo a las familias. La transparencia de las prácticas educativas tiene también una incidencia positiva en el desarrollo de los alumnos, ya que los lazos alumnado-profesorado-familias se fortalecen para bien de todos, pero especialmente para el de los alumnos.