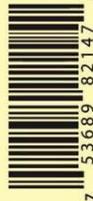


www.kidzz.com

KIDZZ

\$ 3,50



the magazine for cool kids

SPECIAL

**BOYS & GIRLS
AT SCHOOL**



*Proyecto de Innovación
ZUMBAUSEVA*



**Colegio Auseva
2015-2016
#ABPZUMBAUSEVA**



bring on

SUMMER!



photo2fun

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	PÁGINA 2
2. OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	PÁGINA 3
3. TEMPORALIZACIÓN.....	PÁGINA 4
4. FASES DEL PROYECTO.....	PÁGINA 5
5. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	PÁGINA 6
6. ACTIVIDADES POR ÁREAS.....	PÁGINA 7
7. SOCIALIZACIÓN RICA, HERMANAMIENTO Y USO DE TICS.....	PÁGINA 9
8. DIFUSIÓN.....	PÁGINA 10
9. PROCESO EVALUACIÓN.....	PÁGINA 11
10. EVALUACIÓN PROYECTO.....	PÁGINA 11
11. REFLEXIÓN FINAL.....	PÁGINA 12

1. INTRODUCCIÓN

Para los niños es importante el conocimiento de su propio cuerpo, cómo controla y organiza su cerebro todos los movimientos, gestos, respiraciones y realiza diferentes tareas a la vez. Conocer en qué lugar del cerebro se llevan a cabo, conocer cómo el sistema nervioso gestiona los diferentes impulsos corporales, hacia los músculos y los huesos. Conocer y comprender las diferentes partes del cerebro y del sistema nervioso central y periférico de manera lúdica, divertida y diferente, mediante actividades en varias asignaturas y con varios profesores hacen que sea mucho más atractivo y fácil para los niños.

The National Association for Sport and Physical Education sugiere que los niños en edad escolar deben practicar 60 minutos al día de actividad física. Además, los niños comparten el gusto por el baile y copian el comportamiento de las personas, por ello se recomienda poner en práctica los pasos de zumba. Los beneficios de practicar el zumba son varios:

- El deporte y el baile ayudan a liberar energía a los niños, estimular su mente y a tener así una vida sana y equilibrada.
- Mejora la coordinación y la confianza en el propio cuerpo con distintos movimientos.
- Reduce el riesgo de padecer obesidad.
- Alienta a los niños a explorar la danza, expresar su personalidad y trabajar en equipo.
- Permite a familias y niños a compartir una actividad divertida y deportiva.
- El baile es un generador de felicidad para quienes lo practican, y a relacionar la música como algo divertido y a la vez relajante.
- El zumba combina ambos aspectos, por lo que genera la capacidad de superación física en los niños sin llegar a ser una obsesión, pero sí un modo de vida. Cuando vean que se mantienen en forma y que lo hacen de una manera desenfadada, les encantará.

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Identificar y localizar los principales órganos y sistemas involucrados en la interacción: órganos de los sentidos, sistemas nervioso y locomotor.
- Reconocer la estructura anatómica del cuerpo humano.
- Buscar, seleccionar y organizar información relevante de fuentes directas e indirectas.
- Mostrar cierta precisión y rigor en la observación y elaboración de trabajos prácticos y escritos.
- Consultar y utilizar documentos escritos, imágenes y gráficos.
- Reflexionar sobre el trabajo realizado, llegando a conclusiones sobre cómo trabajar. Aprende y desarrolla estrategias para continuar aprendiendo.
- Emplear estrategias para llevar a cabo el trabajo individual y colectivo, mostrando habilidades en la resolución pacífica de conflictos.
- Entender lo que se le dice en transacciones habituales sencillas.
- Comprender el sentido general y lo esencial y distingue los cambios de tema de un material audiovisual dentro de su área de interés.
- Comprender las ideas principales de presentaciones sencillas y bien estructuradas sobre temas de su interés (por ejemplo, música).
- Utilizar una rotulación legible con un diseño adecuado (estilo, tamaño y color) para el mensaje que desean transmitir.
- Estudiar el proceso del serigrafiado.
- Elaborar un anuncio utilizando imágenes y textos adecuados para reflejar una opinión, idea, etc.
- Identificar las líneas de contorno de un objeto con el fin de aplicarle volumen.
- Mostrar control segmentario en la realización de actividades que implican cierto nivel de coordinación.
- Regular adecuadamente el tono muscular en actividades que combinen habilidades de equilibrio y coordinación.
- Mostrar una actitud consciente para adoptar posturas corporales correctas en su actividad.
- Elaborar y representar de forma colectiva pequeñas composiciones artísticas sobre un tema propuesto.
- Participar de forma desinhibida con los compañeros en la creación y representación de sencillas composiciones artísticas.
- Comprender la importancia de utilizar sinónimos en un texto para evitar repeticiones de palabras.

- Resolver problemas matemáticos cotidianos relacionados con hábitos saludables.

3. TEMPORALIZACIÓN

Mayo

L	M	M	J	V	S	D
						1
	3	4	5	6	7	8
	10	11	12	13	14	15
6	17	18 ZUMBAUSEVA begins!	19 ENG Cheap Thrills lyrics	20 NAT Prepare sensespoly P.E. Cheap Thrills 1st practice choreo	21	22
3 TS Brain hat P.E. Cheap Thrills 2nd practice choreo	24 NAT Brain investigation Prezi	25 MÚSICA Play Cheap Thrills ENG Cheap Thrills verb tense	26 ARTS Brain hat	27 NAT Sensespoly board game P.E. Cheap Thrills 3rd practice choreo	28	29
0 TS T-shirt desing P.E. "Andas en mi cabeza" 1st choreo	31 NAT Nervous System Group Game LENG Versos "andas en mi cabeza"					

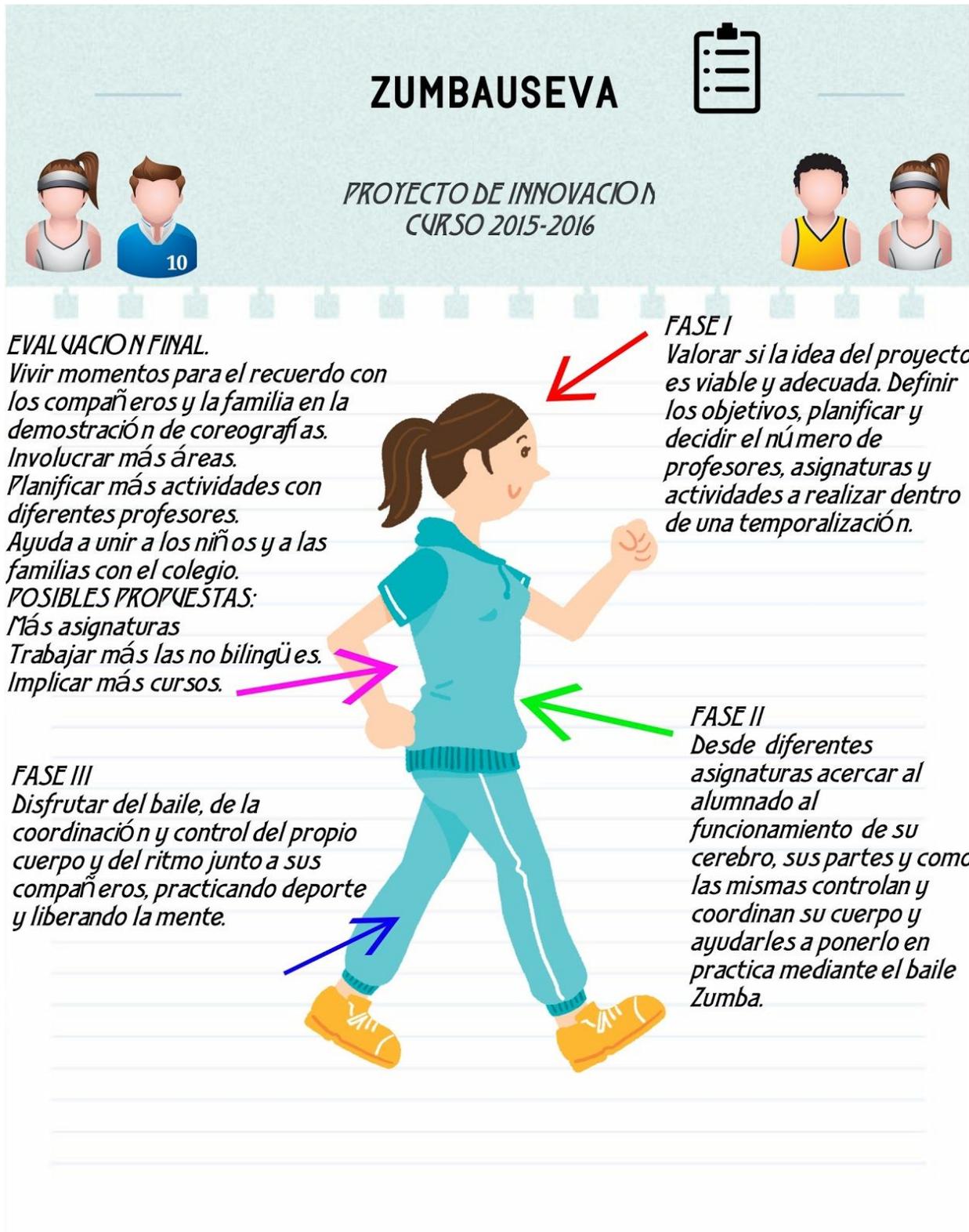
Fdefifi.blogspot.com

2016 Junio



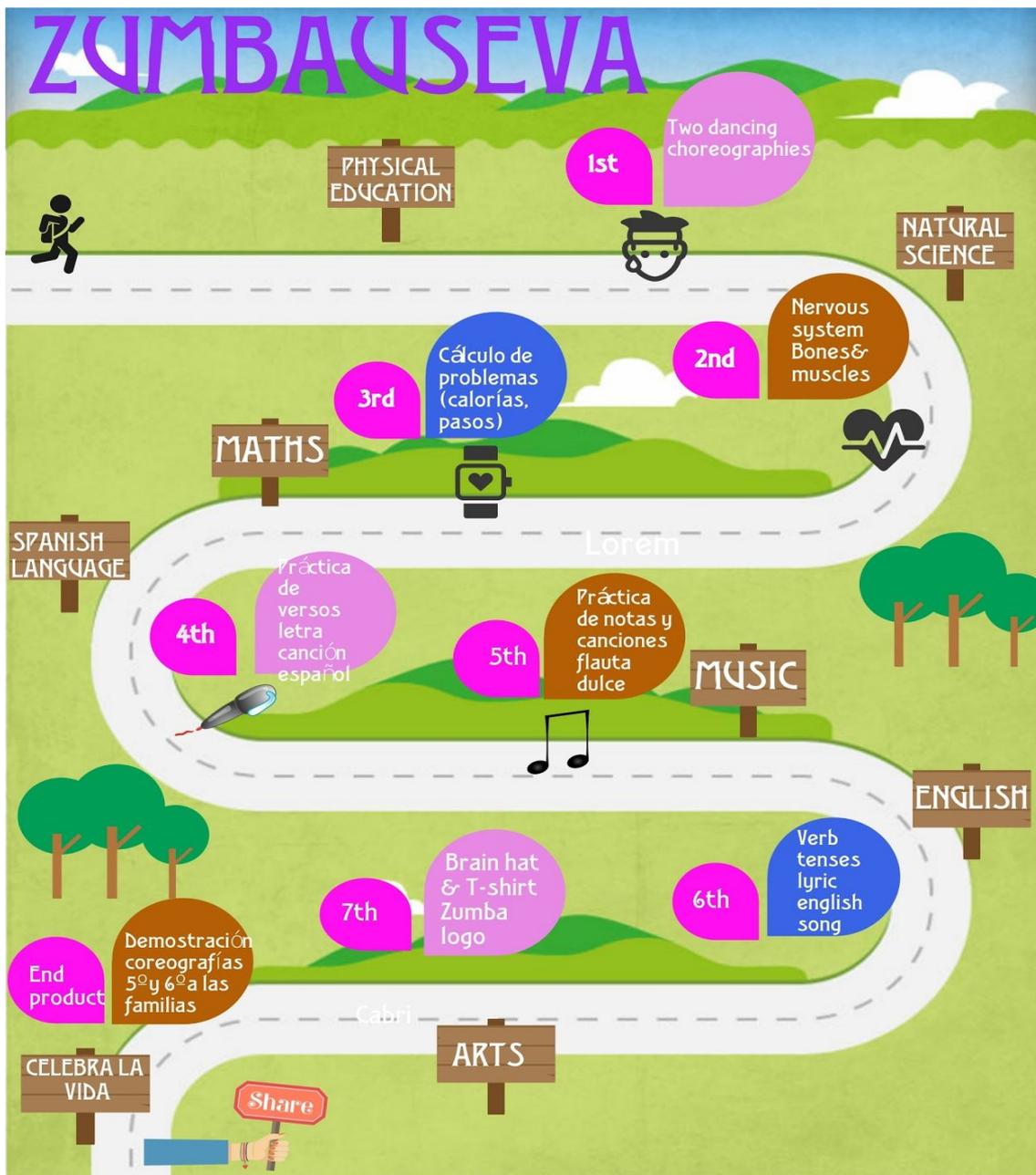
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1 MÚSICA Play flute Cheap Thrills	2 ARTS T-shirt design MATE Problemas matemáticos	3 P.E. Andas en mi cabeza choreo NAT Nervous system	4	5
6 ARTS bones&muscles P.E. Andas en mi cabeza choreo	7 MATE Problemas matemáticos	8	9 ARTS bones&muscles	10 P.E. Andas en mi cabeza choreo	11	12
13	14	15	16 ¡PRODUCTO FINAL!	17 ¡PRODUCTO FINAL!	18	19
20	21	22	23	24	25	26

4. FASES DEL PROYECTO



5. DESARROLLO DEL PROYECTO

A continuación se muestra una infografía donde refleja el desarrollo del proyecto dentro de cada asignatura, no es el desarrollo del día a día real del proyecto en el colegio. El desarrollo real con sus fases detalladas está relatado en la [ficha oficial](#) del proyecto, y la recogida de evidencias diaria con las evaluaciones correspondientes, se encuentra en el [site](#) del proyecto.



1. *Presentación del proyecto:*

- Exposición a las clases un [vídeo motivacional](#) para comenzar la exposición del proyecto y mostrar cómo funciona el cerebro.
- Muestra de la infografía con las actividades y el proceso a realizar en las mismas, explicando la evaluación en cada una de ellas y explicando la temporalización y el producto final.

2. *Desarrollo natural del proyecto:*

Tras el proceso de presentación se comienza el proyecto con total naturalidad, durante todas las clases lectivas y algunas de ellas con la metodología “flipped classroom”, desarrollándose todas las actividades programadas en las diferentes áreas.

ACTIVIDADES POR ÁREAS

→ EDUCACIÓN FÍSICA (EN INGLÉS)

- ❑ Coreografías a realizar de manera internivelar con los alumnos de 5º A y 5º B de Primaria.
- ❑ Practican y aprenden dos coreografías diferentes: [“Sia - Cheap Thrills”](#) y [“Chino y Nacho - Andas en mi cabeza”](#).

→ CIENCIAS NATURALES (EN INGLÉS)

- ❑ Metodología “*Flipped classroom*” mediante *Google Classroom* visualizando vídeos sobre los cinco sentidos y anotando dudas:

[Olfato](#)

[Oído](#)

[Vista](#)

[Gusto](#)

[Tacto](#)

- ❑ Creación de [preguntas y respuestas](#) con la técnica “parada de tres minutos”, para jugar con el tablero creado por ellos llamado “[Sensespoly](#)”.
- ❑ Juego por equipos para realizar una final de “Sensespoly” y tener un [ganador](#) por clase.
- ❑ Investigación, toma de apuntes, visualización de vídeos sobre el [sistema nervioso](#) a través de un [prezi](#).

→ MATEMÁTICAS

- ❑ [Cálculo y resolución de problemas matemáticos](#) relacionados con los hábitos alimenticios, la salud y la actividad y el ejercicio físicos.

→ LENGUA CASTELLANA

- ❑ Identificación de sinónimos y antónimos, mediante la escucha y lectura de las estrofas de la canción de la coreografía en castellano "[Chino y Nacho - Andas en mi cabeza](#)", mediante la técnica folio giratorio de cooperativo.

→ MÚSICA

- ❑ [Identificación de las notas musicales](#) a través de la partitura de la canción "Sia - Cheap Thrills" y las han escrito en el pentagrama para su rápida relación con los sonidos musicales.
- ❑ Práctica vocal y de flauta dulce de la canción “Sia - Cheap Thrills”.

→ INGLÉS

- ❑ [Escucha e identificación de los verbos](#) de la canción “Sia - Cheap Thrills”, mediante la técnica de cooperativo “1-2-4”.
- ❑ Formación de oraciones a través de los verbos trabajados en la canción.

→ PLÁSTICA

- ❑ Visualización de un [vídeo](#) sobre las diferentes partes del cerebro y sus funciones.
- ❑ Estudio de la [plantilla del cerebro](#), localizar las diferentes partes y funciones, colorear y pegar para acabar de realizar el [“sombrero cerebral”](#).
- ❑ [Silueta humana de los huesos y los músculos](#), utilizando distintos materiales como los macarrones, pintándolos de color rojo para los músculos, y bastoncillos, identificando en las cartulinas cada hueso, articulación y músculo.
- ❑ [Diseño](#) individual de la camiseta de Zumba (parte delantera y parte trasera) y conocimiento del serigrafiado de las [camisetas ganadoras](#).

6. SOCIALIZACIÓN RICA, HERMANAMIENTO Y USO DE TICS

Los alumnos durante el proyecto han utilizado la herramienta de “google classroom” para visualizar vídeos mediante la metodología “flipped classroom”. A su vez, han realizado diferentes actividades de cooperativo investigando, obteniendo información y apuntes mediante presentaciones prezi. Y como novedad este curso escolar, hemos creado códigos QR para visualizarlos junto con las familias en el proyecto final y para evaluar el proyecto se ha utilizado un cuestionario online en kahoot para que los alumnos dieran su opinión e ideas sobre el proyecto mediante el uso de sus dispositivos electrónicos en mayor o menor medida en el aula.

A su vez ha habido una conexión con las clases hermanadas de 4º de la ESO ya que han sido los encargados de evaluar los diseños de las camisetas de Zumba y tomar la decisión de escoger las dos mejores entre las dos clases, los alumnos han dado sus votaciones y sus justificaciones y eso ha ayudado a las dos clases a comprender el valor y la importancia de lo que era evaluable y más destacable en el diseño de las camisetas.



7. DIFUSIÓN

1. La cuenta de twitter: [3cicloauseva](#) y [#ABPZUMBAUSEVA](#)
2. [Celebra la vida](#): Celebración con las familias, alumnos y profesorado de 5º y 6º.
3. [Site personal](#) del proyecto con todas las evidencias recogidas y desarrolladas a su vez con la evaluación.

8. PROCESO DE EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto ha sido continuado y en su mayoría cuenta con herramientas de evaluación auténtica:

ÁREA DEL PROYECTO	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN
EDUCACIÓN FÍSICA (en inglés)	Coreografías de Zumba	Grabación grupal
		Evaluación compañeros lista de cotejo
CIENCIAS NATURALES (en inglés)	Preguntas-respuestas Sensespoly	Rúbrica
	Juego Sensespoly	Puntuaciones y ganador por equipos
	Investigación Prezi Sistema Nervioso	Cuestionario Kahoot
MATEMÁTICAS	Resolución problemas vida cotidiana, salud y deporte	Observación directa resultados de los problemas
LENGUA CASTELLANA	Búsqueda sinónimos y escritura de antónimos	Puesta en común equipos. Técnica cooperativo 1-2-4
MÚSICA	Identificación notas musicales canción coreografía "Cheap Thrills"	Corrección de notas en la partitura en la PDI
	Interpretación vocal e instrumental con flauta dulce "Cheap Thrills"	Observación y escucha directa en el aula
	Escucha e identificación de	Lista de cotejo

INGLÉS	verbos	
	Formación de oraciones	Corrección por pequeño grupo
PLÁSTICA (en inglés)	Sombrero cerebral	Lista de cotejo Kahoot
	Huesos y músculos	Práctica por equipos con esqueleto Exposición
	Diseño camiseta Zumba	Votación clases hermanadas 4º ESO

9. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Tras finalizar el proyecto se realizó con los alumnos una encuesta mediante dispositivos electrónicos en el aula a través de Kahoot, para que ellos, desde su propia experiencia y vivencia, valoraran los puntos a favor o en contra del proyecto y todo aquello que pudiera ser mejorable o que se debería continuar realizando debido a su éxito.

Algunas de las opiniones de los alumnos obtenidas del cuestionario interactivo son las siguientes:

- Nos divertimos mientras aprendemos
- Aprender de manera lúdica es más sencillo
- Más tiempo para todas las asignaturas, proyecto más largo.
- Unión con la familia y grupo de compañeros y profesores del proyecto.

Propuestas de mejora de los alumnos:

- Implicación cursos más pequeños también para disfrutarlo con ellos.
- Comenzar un mes antes el proyecto.

10. REFLEXIÓN FINAL

Como conclusión final del proyecto podemos deducir muchos puntos a favor y destacables del uso del juego y el baile para el aprendizaje en el aula. Durante todo el proyecto los alumnos han desarrollado diferentes habilidades para relacionarse con sus compañeros, realizar todas las actividades desde el juego, desde una posición diferente en el aula a la típica clase de teoría y práctica ha hecho que se desinhibieran más y que conectaran más con su interior, con cómo se sentían y cómo aprendían disfrutando. Los juegos, las actividades y el baile, han creado lazos que antes no existían entre ellos, ayudándoles a buscar estrategias, para obtener mejores resultados, cooperando, aprendiendo de sus errores y mejorando en su aprendizaje. Todo el resultado es beneficioso, a su vez, gracias a la utilización de la metodología que se está potenciando en el centro, a la cultura de pensamiento, al poder trabajar y aprender con los demás partiendo de la base que cada uno posea y trabajando unidos para llegar a un mismo fin.

El ejercicio físico y la diversión a través del aprendizaje son elementos muy ricos a fomentar en el día a día escolar de nuestros alumnos. No se debe olvidar la necesidad que hay de todo ello a día de hoy en la sociedad en la que vivimos, por lo que ha sido en muchas ocasiones una vía de escape para desconectar y conectar con uno mismo, con la relajación mental y la activación física necesaria a lo largo del día, y a su vez, una unión entre compañeros, familia y escuela, todo ello sin desvincularse del currículo escolar.