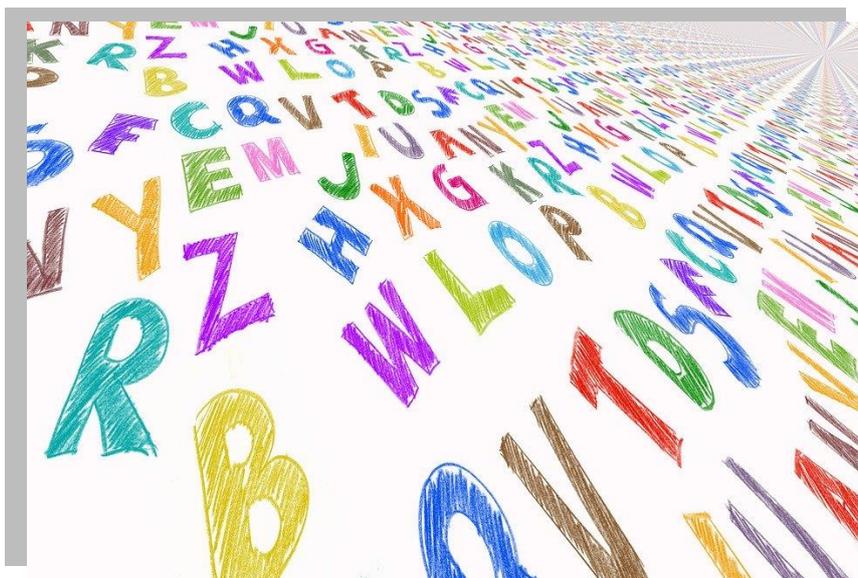




“El rescate de las palabras olvidadas”

CEIP “Nuestra Señora de Gracia”. Bermillo de Sayago (Zamora)



| DATOS DEL CENTRO | |
|--------------------|---|
| Centro Educativo | CEIP Nuestra Señora de Gracia |
| Código de centro | 49000455 |
| Dirección | Ctra. Torrefrades, s/n |
| Localidad | Bermillo de Sayago |
| Provincia | Zamora |
| Tlfn./Fax | 980 610 055 |
| Correo electrónico | 49000455@educa.jcyl.es |
| Web del centro | http://ceipnuestrasenoradegracia.centros.educa.jcyl.es |
| Facebook | |
| Twitter | |

| PROFESOR/A RESPONSABLE DE “LUGARES DE LIBRO” | | | |
|--|------------------------|--------------------|----------------------------|
| Nombre y apellidos | Sonia Vaquero Pedruelo | | |
| Tlfn. de contacto | 980 610 055 | Correo electrónico | sonia.vaqped@educa.jcyl.es |



| GUION DEL LUGAR DE LIBRO <i>"El rescate de las palabras olvidadas".</i> CEIP Nuestra Señora de Gracia. Bermillo de Sayago (Zamora). | |
|--|---|
| Título: | "El rescate de las palabras olvidadas". |
| Tema del proyecto: | Tradiciones, historias y leyendas |
| Hilos conductores del proyecto: | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Tradición oral. 2. Rescatar del olvido historias y leyendas. 3. Metodologías activas y uso de las TIC. 4. Fomento a la lectura. | |
| Descripción del proyecto: | |
| <p>Aunando estas líneas surge el proyecto que presentamos "El rescate de las palabras olvidadas": lectura, TIC, convivencia y tradiciones están entrelazadas para que nuestros alumnos hagan un viaje tanto al pasado como al futuro, fomentando el uso de las TIC, a fin de recuperar las tradiciones y vincularlos con la cultura de los pueblos. Entendemos que, además, debemos mostrar este proyecto a la Comunidad Educativa.</p> <p>El motivo elegido para la ambientación del centro para el desarrollo de nuestro "Lugar de Libro" es la vestimenta tradicional de los pueblos, sus leyendas y sus costumbres. Dicha decoración estará en la entrada y en los pasillos del centro.</p> | |
| Objetivos didácticos: | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Fomentar la adquisición de hábitos lectores. 2. Conocer el concepto de leyenda... 3. Abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas (aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo...). 4. No perder la tradición oral. 5. Recuperación de la transmisión oral. 6. Conocer costumbres, leyendas, tradiciones, palabras olvidadas. 7. Recopilación de juegos tradicionales de la comarca Sayaguesa. 8. Descubrir los referentes sayagueses relacionados con la literatura. 9. Hacer partícipe del Plan de Lectura a toda la Comunidad Educativa. 10. Fomentar una convivencia positiva. | |
| Contenidos: | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. El valor del lenguaje tanto verbal como escrito. 2. La importancia de la memoria colectiva en la zona rural. 3. Establecer lazos intergeneracionales. 4. Sentirse partícipe de un lugar. 5. La importancia de la lectura y su relación con otras áreas. 6. El uso de herramientas web en la creación de cómics. | |



Competencias:

1. Comunicación lingüística (en inglés y en español):
 - Disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral y escrita.
 - Leer textos e historias sobre distintas leyendas, costumbres y tradiciones sobre los pueblos sayagueses.
 - Diseñar cómics utilizando herramientas web.
 - Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:
 - Producir e interpretar distintos tipos de información.
 - Interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones.
 - Conocer las unidades antiguas de medida.
3. Competencia digital:
 - Hacer uso de los recursos tecnológicos disponibles.
 - Seleccionar, tratar y utilizar las distintas herramientas tecnológicas de tablets y ordenadores.
 - Tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible.
 - Elaborar cómics en formato digital utilizando diferentes recursos: PowToon, Comixbelief...
 - Utilizar herramientas digitales, tales como VOKI.
 - Aplicar la realidad virtual y/o aumentada al fomento de la lectura.
4. Competencias sociales y cívicas:
 - Fomentar el trabajo en equipo.
 - Respetar los diferentes ritmos de aprendizaje.
 - Velar por el cuidado y mantenimiento de lo que es de todos.
 - Cooperar en las distintas tareas.
 - Resolver los posibles conflictos con actitud constructiva.
 - Expresar las propias ideas, escuchar y admitir las ajenas democráticamente.
 - Fomentar el respeto hacia las tradiciones, hacia las personas mayores...
5. Aprender a aprender:
 - Aprender a estructurar textos, investigar y contar una historia.
 - Tomar conciencia de lo que puede hacer uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas, valorando los resultados del trabajo en equipo.
 - Aumentar progresivamente la seguridad en sí mismo (autoestima) para afrontar nuevos retos de aprendizaje.
 - Perseverar en el aprendizaje.
 - Comprender la necesidad de respetar opiniones e ideas diferentes.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:
 - Transformar las ideas en acciones.
 - Experimentar por su cuenta, siempre con seguridad, para aprender.
 - Actitud positiva hacia el cambio.



- Afrontar los problemas y encontrar soluciones.
- Valorar lo desconocido.
- Dar a conocer la comarca de Sayago.

7. Conciencia y expresiones culturales:

- Imaginar y crear para expresarse mediante códigos artísticos.
- Desarrollar una actitud de aprecio a la creatividad, las costumbres, tradiciones y gastronomía de la zona.
- Desarrollar una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales.

Finalidad:

1. Desarrollar el interés de los niños hacia la cultura y tradiciones de los pueblos, a veces, olvidadas.
2. Convertir a los alumnos en protagonistas activos de este proyecto, elaborando trabajos y participando en la decoración de los espacios del centro.
3. Crear un "lugar del libro" como eje vertebrador de actividades y proyectos que se llevarán a cabo en el curso escolar 2019/2020.
4. Integrar didácticamente las TIC.
5. Mejora de la Convivencia a través de la investigación, el Trabajo en Equipo y la apertura a la Comunidad.

Principales actuaciones a realizar en el centro:

Con el alumnado:

1. Participación y disfrute de las actividades a realizar.
2. Trabajos de investigación, recogida de información y puesta en común.
3. Fomentar y potenciar las relaciones con las personas mayores.
4. Creación de cómics: utilizando herramientas web.
5. Decoración de los distintos ambientes.
6. Utilización de aplicaciones de realidad virtual y aumentada relacionadas con la temática.
7. Animación a la lectura mediante coreografías, recitado de poemas, canciones...
8. Exposiciones de trabajos.

Con las familias y resto de la Comunidad Educativa:

1. Colaboración en el proceso de motivación del alumnado hacia la lectura.
2. Participación en el proceso de recogida de información e investigación.
3. Disfrute de la decoración de los distintos ambientes.
4. Visita de los lugares de libro en el colegio.



Productos finales a elaborar:

Los principales productos a elaborar a lo largo del proyecto son:

1. Cómics sobre leyendas, costumbres y tradiciones.
2. Historias contadas a través de una herramienta web llamada VOKI.
3. Recopilación de juegos tradicionales de la comarca de Sayago.
4. Resúmenes, ilustraciones... de leyendas leídas y/o escuchadas.
5. Dramatizaciones, coreografías, recitados...relacionados con la temática trabajada.
6. Decoración de biblioteca, pasillos y "halls" del centro.
7. Realización de un Cuaderno de Bitácora.

Más información sobre el Plan de Lectura de centro:

Proyecto relacionado con el Plan de Convivencia del Centro y el Plan de Igualdad: trabajo en equipo, apertura a la Comunidad.

Proyecto inclusivo respetuoso con nuestro Plan de Atención a la Diversidad.

Íntimamente relacionado e imbricado con nuestro Proyecto para Desarrollar la Cultura Emprendedora.

Más información en:

- <http://ceipnuestrasenoradegracia.centros.educa.jcyl.es>