

CANVAS PROYECTO

TÍTULO **DEL PROYECTO:** Proyecto final

RELAC. CON EL CURRÍCULUM/COMPETENCIAS:

Debido al principio de globalización que caracteriza a esta etapa, la competencia digital está relacionada con las tres áreas que comprenden Educación infantil, pero por destacar algunas, está más relacionada con la competencia lingüística, matemática, social y aprender a aprender.



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Introducción de la robótica como un recurso educativo a través de un robot en clase y el tapete educativo con las rutinas.

TECNOLOGÍA QUE USA / MATERIALES:

- Tapetes para la asamblea.
- BEE-BOOT

PRODUCTO FINAL:

Programación de bee-boot para trabajar las rutinas de la asamblea.



TAREAS / FASES:

- Implicar al ciclo de Educación Infantil.
- Creación de material.
- Puesta en marcha en el aula.
- Evaluación del proyecto en el aula, y de ser positiva incluirla en la programación docente y la PGA.

AGRUPAMIENTOS/TEMPORALIZAC.:

Se iniciará en el 2º trimestre, que los niños ya conocen las rutinas.

Se presentará en gran grupo durante la asamblea.

El manejo se trabajará en pequeños grupos de 4/5 niños en los rincones.

Se realizará el manejo de forma individual para los niños que presenten dificultad.

EVALUACIÓN:

- Observación continua
- Diana de evaluación
- Criterios establecidos en la programación docente



PUBLICACIÓN / DIFUSIÓN:

- Diario de aprendizaje
- Padlet
- Claustro del centro
- Reuniones con las familias