



"Crossing Worlds"

Ahora

Guía didáctica
Andrea Martínez Quiroga

TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción
2. Objetivos
3. Contenidos
4. Competencias clave en las que se incide
5. Metodología y orientaciones didácticas
6. Atención a la diversidad
7. Actividades
8. Evaluación

1. INTRODUCCIÓN

Nuestro currículo 105/2014, del 4 de septiembre, resalta la importancia de aprender, por lo menos, una lengua extranjera. Con ello cubrimos una necesidad real de comunicación que el alumnado tendrá que enfrentar en el futuro, ya que conocer una lengua extranjera es hoy en día una necesidad tanto por razones sociales, como por razones educativas. Partiendo de este contexto, es muy importante que esta lengua extranjera a aprender sea el inglés, por su carácter global y su relevancia a nivel internacional.

Para que este aprendizaje sea exitoso debe ser contextualizado, motivador y real, y nada mejor que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para conseguirlo. Hoy en día, vivimos en una sociedad altamente tecnológica donde se aprende a manejar una amplia variedad de dispositivos desde edades tempranas. Por eso es necesario que el profesorado esté actualizado y formado para poder dar el mejor uso esta tecnología. La utilización de materiales digitales en la clase de inglés potencia el desarrollo de las habilidades lingüístico-comunicativas, posibilita el acceso a informaciones sobre otras culturas y costumbres, reafirma las destrezas orales y escritas, facilita el enriquecimiento de vocabulario, fija una ortografía correcta y estimula el aprendizaje autónomo. Y todo ello de una manera lúdica y atractiva.

Este uso de las TIC viene también recogido en nuestra próxima ley educativa, la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre, que hace hincapié en que el sistema educativo responda a esta realidad social e incluya un enfoque moderno y comprensivo hacia la competencia digital. Por ello, en los ODE a desarrollar durante esta licencia, se da especial importancia a hacer un uso igualitario que ayude a reducir la brecha digital de género, que sea seguro, y que sea respetuoso con el medioambiente.

A partir de este contexto surge el proyecto *Crossing Worlds*, formado por materiales digitales didácticos para el área de Lengua Extranjera: Inglés de 4º curso de Educación Primaria.

2. OBJETIVOS

Los objetivos principales de este proyecto son los siguientes:

- Adquirir la competencia comunicativa básica en inglés correspondiente al curso escolar.
- Utilizar las TIC para el aprendizaje de la lengua.

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y grupal.
- Fomentar actitudes de confianza en uno/a mismo/a, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu emprendedor.
- Respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y la no discriminación.
- Aprender el nuevo vocabulario, estructuras gramaticales y elementos culturales de cada tema a través del uso de objetos digitales.
- Entender y usar dispositivos no lingüísticos para comunicarse.
- Mostrar una actitud positiva hacia el aprendizaje de la lengua inglesa a través de medios tecnológicos.
- Participar de manera activa durante el uso de los recursos digitales.
- Fomentar un uso de las nuevas tecnologías seguro, responsable e igualitario en cuanto a género, capacidades, necesidades e intereses del alumnado.
- Propiciar un clima de convivencia adecuado que garantice los derechos y deberes de todo el alumnado en un marco de respeto mutuo y solidaridad mutua.
- Utilizar materiales digitales coeducativos, integradores e inclusivos para aprender la lengua extranjera.

3. CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Teniendo en cuenta lo establecido en el Decreto 105/2014, los **contenidos** generales que fomentan todos los objetos digitales educativos diseñados son los siguientes:

- Estrategias de comprensión y producción orales y escritas.
- Aspectos socioculturales y sociolingüísticos de la lengua extranjera.
- Consciencia intercultural.
- Funciones comunicativas.
- Estructuras sintáctico-discursivas adecuadas al curso escolar.
- Fomento de hábitos de lectura.
- Comunicación audiovisual.
- Tecnologías de la información y comunicación.
- Emprendimiento.

- Educación cívica y constitucional.

Para evaluar estos contenidos se utilizan los siguientes **estándares**:

- Comprende el sentido global y la información más importante en textos orales y escritos.
- Participa en situaciones de comunicación reales o simuladas, breves y elementales.
- Escribe frases sencillas relacionadas con temas de su vida cotidiana.
- Utiliza estrategias de comprensión y producción tanto orales como escritas.
- Muestra curiosidad por aprender la lengua extranjera y su cultura.
- Muestra interés por la lectura.
- Participa de manera activa en actividades diseñadas con TICs.
- Tiene iniciativa y autonomía a la hora de llevar a cabo las actividades.
- Mantiene actitudes de respeto y comportamiento adecuado hacia los materiales, sus compañeros y sus profesores.

4. COMPETENCIAS CLAVE EN LAS QUE SE INCIDE

Las competencias clave son aquellas que se deben adquirir para alcanzar un pleno desarrollo personal, social y profesional a lo largo de la vida. La LOMCE establece siete competencias clave, pero a las que se les presta más atención en las diferentes actividades de este proyecto es a las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística**, ya que todos los ODEs tienen como objetivo el perfeccionamiento de la lengua inglesa.
- **Competencia digital**, dado el carácter interactivo de los ejercicios presentados.
- **Aprender a aprender**, ya que las actividades presentadas fomentan que el alumnado inicie el aprendizaje y persista en él, y trabaje de manera individual y colaborativa organizando sus tareas y sus tiempos.
- **Competencias sociales y cívicas**, ya que se incluyen actividades que promueven la participación democrática, participativa y activa en la vida social y cívica.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**, ya que el alumnado aprenderá con estas actividades a planificar sus proyectos y trabajar de manera autónoma.

- **Conciencia y expresiones culturales**, ya que apreciaremos a través de los recursos las diferencias culturales y lo haremos desde un punto de vista que se base en la tolerancia y el respeto.

5. METODOLOGÍA Y ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La metodología de este proyecto se puede considerar ecléctica, ya que no se sostiene en un solo paradigma, sino que se basa en múltiples metodologías, teorías, estilos, ideas y enfoques con la finalidad de dar respuesta a las diferentes necesidades del alumnado en los diferentes momentos del proceso de enseñanza. A continuación se explican los principales principios metodológicos que se pretenden fomentar en el aula a través del uso de estos materiales:

- **Constructivismo.** Los materiales son diseñados para la acción y se basan en el “aprender a base de hacer”, la resolución de problemas, el aprendizaje basado en juegos...
- **Aprendizaje centrado en el alumno y atención a la diversidad.** Los objetos digitales se elaborarán con diferentes opciones que atiendan a necesidades, intereses y ritmos diferentes. Por tanto, el aprendizaje será individualizado, cuidando la diversidad del alumnado y fomentando la autonomía.
- **Uso holístico del lenguaje.** Todos los materiales tienen una tarea y una finalidad clara y definida, fomentando un uso real, auténtico y significativo de la lengua.
- **Enfoque comunicativo.** La adquisición de la Competencia Comunicativa es el principal objetivo del aprendizaje de inglés en la Educación Primaria, por tanto se busca que los materiales fomenten un uso comunicativo del lenguaje.
- **Aprendizaje inductivo.** A través de la observación, análisis y participación en las actividades propuestas en cada ODE, el niño o niña descubre su propio aprendizaje, haciendo hipótesis sobre el significado del vocabulario presentado, las reglas gramaticales o los elementos culturales que le permitan entender e integrar los mismos de una manera más profunda y significativa.
- **Gamificación.** La finalidad de todos estos recursos es que sean usados por el alumnado de una manera interactiva, participativa y lúdica. Por ello se centran en la gamificación y el aprendizaje basado en juegos para fomentar la motivación del alumnado. Son recursos

lúdicos que permiten a los estudiantes aprender sin darse cuenta y, por tanto, retener los conocimientos a más largo plazo.

- **Trabajo en grupo.** Muchos de los objetos educativos digitales de este proyecto son para resolver en grupo (siempre heterogéneo), fomentando el trabajo en equipo.
- **Inteligencias múltiples.** Con la finalidad de llevar a cabo un proceso de aprendizaje global y personalizado, las actividades a elaborar en este proyecto combinan el entrenamiento de las diversas inteligencias del alumnado.

Para integrar esta metodología en el curso de 4º de primaria, el profesorado de inglés de cada colegio debería idealmente hacer un trabajo previo de inclusión de estos recursos en la Programación Anual Didáctica; aclarando que se trabajará mucho en clase a través de las nuevas tecnologías y con materiales digitales e interactivos. En principio, son materiales pensados para trabajar en la clase y no en casa, aunque eso sería a elección de cada profesor, pero si se decidiera trabajar también desde el domicilio, sería necesario asegurarse de que todo el alumnado tiene los medios suficientes como para hacerlo.

Los ODEs de este trabajo están disponibles para la comunidad educativa a través del espacio ABALAR de la Consellería de Educación en <https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/es/espazos/recursos>. Cada profesor se encarga de proyectarlos en la clase o de facilitar el enlace al alumnado.

Cada una de las seis unidades didácticas que componen este proyecto cuenta al principio de todo con una guía que detalla los pasos a seguir durante esa unidad, que suelen ser los siguientes:

1. Llevar a cabo una evaluación inicial para saber cuál es el conocimiento previo de ese tema.
2. Realizar los recursos bajo la etiqueta de “culture” para trabajar la competencia cultural y aprender diversos aspectos de países de habla inglesa.
3. Hacer las tareas de la etiqueta “vocabulary” para aprender, repasar e interiorizar nuevas palabras relacionadas con los contenidos del curso.
4. Ir a la etiqueta “grammar” para aprender y revisar las diferentes estructuras gramaticales presentadas.

5. Dirigirse a “early finishers” dentro de “attention to diversity” si se terminó antes que el resto, para llevar a cabo las actividades que ahí se indican o dirigirse a “do you need help?” dentro de la misma etiqueta si se tienen dudas y se necesita ayuda para resolver el resto de actividades.
6. Comprobar lo que hemos aprendido haciendo los diferentes recursos que podemos encontrar en la etiqueta “Evaluation”, siendo la mayoría de ellos de autoevaluación y por lo tanto auto corregibles.

La idea es que el alumnado lleve a cabo las tareas de la forma más autónoma posible, es por ello que todos los recursos incluyen *feedback*, orientaciones y correcciones, pero por supuesto siempre se podrá contar con la ayuda necesaria por parte del profesorado. Son todo juegos divertidos y atractivos para los niños y niñas, por lo que aprenderán de una manera lúdica y motivadora.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Todas las actividades ofrecidas en este proyecto están siempre adaptadas a la diversidad del aula para asegurarnos de que todos los estudiantes tienen un desarrollo físico, afectivo, social e intelectual adecuado, de acuerdo con lo establecido en la **Orden del 8 de septiembre de 2021** que desarrolla el **Decreto 229/2011**, de 7 de diciembre, por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado de los centros docentes de Galicia. Toda esta atención a la diversidad se ciñe por principios de estandarización e inclusión, igualdad, equidad de oportunidades y no discriminación, flexibilidad y accesibilidad, interculturalidad y promoción de la convivencia.

Estos materiales empiezan atendiendo a la diversidad desde el momento en el que parten de los intereses y motivaciones del alumnado, ya que son lúdicos y entretenidos, además de que los medios interactivos siempre resultan más atractivos para ellos y ellas. Además de eso, en todas las unidades se incluyen, como se indicó anteriormente, actividades para quienes terminen pronto y ayudas para quienes las necesiten, proporcionando así lo que conocemos como *andamiaje o scaffolding*. Del mismo modo, muchas de las actividades incluyen diferentes niveles para podernos adaptar a la zona de desarrollo próximo de cada niño, lo que conocemos como *multinivelar*.

Asimismo, el simple hecho de utilizar materiales digitales ayuda a atender a la diversidad de dos formas básicas pero muy efectivas. Por una parte, es más fácil tener a cada niño o niña realizando una actividad diferente y adaptada a su nivel que si lo hiciéramos con otro tipo de actividades. Y por

otra parte, el hecho de estar haciendo los ejercicios a través de una máquina, rompe el filtro afectivo y los miedos que a veces los niños y niñas tienen a fracasar y, por tanto, se atreven a probar y experimentar más con su propio proceso de aprendizaje.

8. ACTIVIDADES

Todas las unidades incluyen actividades bajo las siguientes etiquetas: cultura, vocabulario, gramática, evaluación y atención a la diversidad. A continuación se mencionan las diferentes unidades que forman este proyecto y qué se trabaja en cada una de ellas.

1. Unidad 1: partes del cuerpo, *have got*, *Halloween*.
2. Unidad 2: miembros de la familia, presente continuo, Acción de Gracias.
3. Unidad 3: partes de la ciudad, *there is there are*, Día de Martin Luther King y movimiento de Black Lives Matter.
4. Unidad 4: actividades del tiempo libre, verbo *like* y el Día Internacional de la Mujer.
5. Unidad 5: vocabulario de las actividades rutinarias, presente simple y Día de San Patricio.
6. Unidad 6: vocabulario de los animales, revisión de toda la gramática y viaje a través de países de habla inglesa.

A continuación se detallan los pasos a seguir en todas las unidades, que el alumnado podrá encontrar explicados al principio de cada una de ellas en el documento llamado "Guide Unit...".

Unidad 1:

- Vamos a la etiqueta "evaluation" y hacemos la actividad "how many parts of the body do you know?" En ella el alumnado (y en consecuencia el profesorado) comprobará cuánto sabe acerca del vocabulario de las partes del cuerpo a través de esta actividad de emparejar palabra e imagen.
- Empezamos, bajo la etiqueta "culture" a aprender sobre el aspecto cultural de esta unidad, la festividad de Halloween. Para ello leeremos primero toda la información sobre la misma que se puede encontrar en la página "Everything about Halloween". Después ya podemos organizar con el alumnado el *breakout* de Halloween, una actividad de gamificación en la que el alumnado tiene que superar una serie de retos o misiones para abrir candados.

Primero leerán, verán y escucharán la historia que los enganchará en el juego “Breakout Halloween: story”, y luego empezarán a resolver los enigmas. El primero es un puzzle, el segundo un crucigrama, el tercero una adivinanza y el cuarto una comprensión lectora.

- Debemos dirigirnos ahora a “robotics” en “vocabulary” para trabajar el vocabulario de la unidad, las partes del cuerpo. Para esta actividad necesitamos un robot con longitud de paso de 15 cm, por ejemplo un Beebot o un Mbot. Descargamos el tablero con los nombres de la parte del cuerpo y proyectamos en la pantalla las imágenes de las partes del cuerpo. El alumnado tendrá que mover el robot hacia la palabra correspondiente a la imagen que se muestra en pantalla. Existe también la alternativa de hacerlo con flashcards por si no se contara con el material necesario. Bajo la misma etiqueta el alumnado deberá realizar también “crossword parts of the body”, un crucigrama para seguir interiorizando el vocabulario de esta unidad.
- Vamos ahora a la etiqueta “Grammar” para trabajar el have got con dos ejercicios de rellenar y de comprensión elaborados con ExeLearning.
- Bajo la etiqueta “evaluation” los docentes pueden encontrar una rúbrica que les servirá para evaluar esta unidad.
- Existe también la etiqueta “Attention to diversity” a donde el alumnado puede dirigirse tanto si necesita ayuda, en “do you need help?”, donde encontrará pistas para resolver las actividades e infografías con el contenido de la unidad; como si terminó antes, en “early finishers”, donde puede encontrar ideas y actividades extra que hacer.

Unidad 2:

- En “evaluation” hay un recurso llamado “how much do you know about this topic?” que es lo primero que tendrá que hacer el alumnado como evaluación inicial. Es un “quizventure”, un juego de preguntas sobre el contenido del tema. En él, usando las flechas o el ratón, los niños y niñas tienen que mover la nave y disparar a la respuesta que consideren correcta.
- Bajo la etiqueta “Culture” se encuentran los recursos para aprender sobre la festividad de Acción de Gracias. En el primer recurso podemos encontrar un texto, tanto de forma oral como de forma escrita, con información sobre esta festividad. En el segundo ejercicio tenemos que resolver unas preguntas de comprensión sobre el primer texto.

- En la etiqueta “Vocabulary” aprenderemos sobre los miembros de la familia haciendo los diferentes recursos. En el primero, los niños y niñas aprenderán a hacer un flipbook, después tienen un ahorcado a completar con el vocabulario, una canción sobre la familia para completar los huecos y un juego de encontrar las diferencias de un árbol genealógico.
- Bajo la etiqueta “Grammar” nos encontramos con el juego de subastas de oraciones, ya explicado en la propia aula virtual, que nos ayuda a practicar el Present Continuous, al igual que la actividad de arrastrar las palabras correctas y el juego de rol que se hará de manera oral.
- Para comprobar lo aprendido nos dirigimos a la etiqueta “evaluation”, donde nos encontramos con un ejercicio de rellenar los huecos sobre los miembros de la familia y otro de verdadero y falso sobre Acción de Gracias.
- El “Do you need help?” de “Attention to diversity” es en este caso un glosario con los términos de la unidad, y en “Early finishers” podemos encontrar también como en la unidad anterior diferentes ideas y actividades a llevar a cabo para los que terminen antes que el resto.

Unidad 3

- Empezamos, como siempre, llevando a cabo una evaluación inicial que se puede encontrar bajo el nombre “Initial evaluation Multiple choice city”, un ejercicio de selección múltiple en el que se deben asociar las imágenes del vocabulario del tema con sus palabras correspondientes.
- En la etiqueta “Culture” nos encontramos con un vídeo educativo que incluye una presentación para dar información sobre el Día de Martin Luther King y el movimiento de Black Lives Matter. Su nombre es “Presentation Martin Luther Kings' day and Black Lives Matter movement” y lo necesitan los niños y niñas para luego ser capaces de completar la actividad “True or False Martin Luther King and Black Lives Matter”, con preguntas de comprensión sobre el mismo. A continuación en la misma etiqueta nos encontramos otra presentación, “Famous black people”, con información sobre diversas personalidades racializadas que fueron importantes para la historia del mundo. Luego completaremos el Memory para saber que comprendimos la información del vídeo.

- Para aprender el vocabulario del tema, las partes de la ciudad, los niños y niñas tendrán bajo la etiqueta “Vocabulary” una sopa de letras, un ejercicio de completar y una comprensión oral.
- En “Grammar” daremos el “there is there are” relacionándolo lo máximo posible con el vocabulario de las partes de la ciudad. Para ello tenemos un primer ejercicio de comprensión lectora, seguido de otro de verdadero y falso, para terminar con uno de rellenar los huecos.
- Los que terminen pronto podrán hacer como siempre las ideas y actividades de “Early finishers”, además de “jugar” con Google Earth y con la realidad aumentada. Existen como siempre infografías con el vocabulario y la gramática para los que necesiten ayuda bajo la etiqueta “do you need help?”. Todo esto se puede encontrar en la etiqueta final de “Attention to diversity”.
- Terminamos con una autoevaluación de elección múltiple en la que alumnado y profesorado podrán comprobar lo aprendido y corregir errores, ya que es formativa.

Unidad 4

- Para la evaluación inicial de esta unidad tenemos el juego de Memory en el que tenemos que relacionar imágenes de actividades del tiempo libre con su palabra correspondiente.
- El aspecto cultural de esta unidad es el día internacional de la mujer, por lo que bajo la etiqueta de cultura se puede encontrar en primer lugar una presentación sobre mujeres relevantes que hicieron historia y su información, para después hacer un memory tipo Quién es Quién sobre la información leída y escuchada en el vídeo de presentación educativa.
- Pasamos entonces al vocabulario en donde podremos encontrar varias actividades que nos ayudarán a expresar las actividades que hacemos en nuestro tiempo libre. Empezamos con una sopa de letras, seguimos con un Pasapalabra, después un ahorcado y por último un bingo. Para este bingo, el profesorado tendrá que entregar a cada alumno o alumna un cartón e ir sacando las diferentes tarjetas. Cada vez que un niño o niña tenga en su cartón una de las imágenes que sacó el profesor o profesora, tendrá que decir “I’ve got it” y tacharla en su cartón. Ganará quien primero consiga tachar las ocho palabras del cartón, haciendo Bingo.

- Relacionado con expresar las actividades que llevamos a cabo en nuestro tiempo libre, está el elemento gramatical de esta unidad: el verbo like. Para practicarlo haremos los juegos encontrados en “Grammar”: una comprensión de texto, un ejercicio de selección múltiple y otro de completar huecos con la forma verbal correcta.
- Como siempre bajo “attention to diversity” están las actividades para quienes terminen pronto y las explicaciones y glosarios para quienes necesiten ayuda.
- Para evaluar lo aprendido, tenemos un ejercicio de auto evaluación consistente en rellenar huecos.

Unidad 5

- En este tema tenemos dos ejercicios de evaluación inicial para comprobar qué es lo que ya se sabe tanto a nivel vocabulario, mediante un crucigrama del vocabulario de las rutinas del día a día; como a nivel gramática con un ejercicio de verdadero o falso sobre el presente simple.
- En la etiqueta de cultura aprendemos en este caso sobre la festividad de San Patricio. Primero veremos el vídeo informativo “What is Saint Patrick’s Day?” para luego poder responder a los ejercicios de verdadero o falso sobre el mismo. Después también tenemos el juego de “I spy with my little eye...”. El profesor o profesora proyectará en la pantalla una foto con diferentes imágenes de elementos relacionados con la festividad de San Patricio e irá diciendo las palabras que ahí aparecen, que el alumnado tiene que encontrar en la imagen.
- Pasamos a la etiqueta de vocabulario y hacemos primero la actividad de arrastrar las palabras correspondientes para expresar las actividades rutinarias del día a día, después una sopa de letras sobre las mismas y por último uno de adivinar las palabras que nos van describiendo. Tenemos además una canción de elaboración propia que sirve para repasar este vocabulario (cada profesor o profesora puede hacer la suya propia teniendo el ejemplo como referencia) y una invitación al alumnado a componer su propia canción. Aparecen en el aula virtual los consejos y ayuda necesaria.
- En gramática trabajamos el presente simple, haciendo primero un ejercicio de selección múltiple, otro de responder a las preguntas y uno de completar los huecos con la forma gramatical correcta.

- Para evaluar la unidad se ofrece un ejercicio de auto evaluación consistente en rellenar los huecos, y se añaden también exit tickets, un tipo de evaluación formativa que permite monitorear el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos y alumnas, ya que contiene instrucciones para que realicen luego de finalizada la clase.
- Como siempre bajo “attention to diversity” están las actividades para quienes terminen pronto y las explicaciones para quienes necesiten ayuda.

Unidad 6

- Empezamos como siempre con una evaluación inicial para comprobar cuánto sabe el alumnado sobre el vocabulario de los animales. En este caso consiste en unir imagen y palabra.
- Al ser esta la última unidad, el objetivo es que el alumnado tenga una experiencia de inmersión en diferentes países de habla inglesa. Es por ello que bajo la etiqueta cultura se pueden encontrar varios juegos con la misma estructura, pero de diferentes países. Consiste en ver un vídeo con la información principal de ese país en relación a cultura, historia y geografía y después responder a unas preguntas de comprensión sobre estos vídeos. Por último, se obtienen las instrucciones para llevar a cabo un juego de rol en el que la clase se convertirá en una agencia de viajes en la que algunos serán trabajadores y otros clientes y tendrán que organizar sus viajes a través de países de habla inglesa.
- Para trabajar el vocabulario de los animales haremos una sopa de letras, un ahorcado y un ejercicio de completar los huecos con las palabras correspondientes.
- En este tema, al ser el último, no se incluye elemento gramatical nuevo, sino que se repasan todos los vistos anteriormente en las unidades. Es por ello que bajo la etiqueta de gramática se incluyen en este caso un ejercicio de arrastrar las palabras para repasar el verbo have got y el verbo like, uno de selección múltiple para repasar el present simple y el present continuous y otro de rellenar los huecos para repasar there is y there are.
- Como siempre bajo “attention to diversity” están las actividades para quienes terminen pronto y las explicaciones y glosarios para quienes necesiten ayuda.
- Existen en este tema dos recursos para llevar a cabo la evaluación final, ambos auto corregibles. El primero es un test sobre toda la gramática y el segundo un crucigrama sobre el vocabulario de los animales.

9. EVALUACIÓN

Como en el resto de procesos educativos, la evaluación de este proyecto sigue lo establecido en el artículo 20 de la LOMCE, en el artículo 12 del Currículo 105/2014 y en la Orden de evaluación y promoción del 9 de junio de 2016. De acuerdo con esto, la evaluación será continua y global, y el progreso en todas las áreas será tenido en cuenta.

La función de la evaluación no debe ser solo el reconocimiento de los resultados del proceso de aprendizaje en sí, sino también el cómo este proceso tuvo lugar. Para ello se facilitan a lo largo de las unidades en el aula virtual diferentes instrumentos de evaluación que permiten ajustar la ayuda pedagógica necesaria a los estudiantes en caso de volverse a usar.

En primer lugar, es necesario hacer una evaluación inicial al principio de cada unidad didáctica para saber en qué punto está el alumnado en relación al tema a tratar. Se incluyen en el aula virtual, al principio de cada unidad, ideas y ejercicios de cómo hacerlo. En segundo lugar, todos los materiales digitales presentados permiten al profesorado llevar a cabo una evaluación continua para comprobar que los recursos están siendo adecuados. Por último, se lleva a cabo una evaluación final en todas las unidades para comprobar lo aprendido. Estas evaluaciones son formativas, ya que permiten al alumnado repasar el aprendizaje adquirido sin darse siquiera cuenta de que están siendo evaluados ya que será mediante juegos y actividades divertidas para ellos y ellas. Además, muchas de ellas permiten autoevaluarse y explican al alumnado donde está el fallo en caso de haberlo.