



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

STEAME ACADEMY

PLANIFICACIÓN DOCENTE - NIVEL 2 (DOCENTES)

: Vacaciones de verano en Chipre como parte de los Juegos Olímpicos que serán co-organizados

C

T

I

A

M

E



1. Descripción general

Título	Vacaciones de verano en Chipre en el marco de los Juegos Olímpicos que serán co-organizados		
Pregunta o tema de conducción	<i>¿Se pueden utilizar las tierras no utilizadas en varias regiones de Chipre para albergar deportes olímpicos dentro del presupuesto, mientras que los visitantes también pueden combinarlo con sus vacaciones?</i>		
Edades, cursos, ...	9 – 16		
Duración, cronograma, Actividades	6 horas	8 * 45 minutos	5 actividades
Contenidos curriculares	Geografía Turística, Introducción a la Industria Turística, Álgebra, Porcentajes, Proporciones – Proporciones, Historia de Chipre, PowerPoint/Story Maps, Edición de Video		
Colaboradores, Socios			
Resumen - Sinopsis	<i>Los y las alumnas examinan el potencial de utilizar áreas en varias provincias de Chipre para apoyar los Juegos Olímpicos de París mediante la celebración de deportes olímpicos en instalaciones recientemente establecidas. Crean paquetes de vacaciones con el máximo número de actividades en las que los visitantes pueden participar. Posteriormente, desarrollan un video promocional para la comercialización de la región a los turistas, así como un cartel y una presentación</i>		
Referencias, Agradecimientos			

2. Marco de STEAME ACADEMY*

Cooperación entre 1er profesor (T1) Instructor de Profesiones Turísticas Enseñanza de los principios

docentes	<p><i>fundamentales de la creación de paquetes turísticos.</i></p> <p><i>2º profesor (T2) Profesor de matemáticas</i></p> <p><i>Enseñar los conceptos de razones y porcentajes. El objetivo es determinar el precio más rentable para los paquetes.</i></p> <p><i>3º profesor (T3) – Profesor de Diseño y Tecnología</i></p> <p><i>Creación de carteles, presentaciones/story maps y anuncios de televisión.</i></p>
Relación con el contexto	<p><i>Gestión de Recursos Financieros</i></p> <p><i>Organización de Vacaciones</i></p>
Plan de Acción	<p><i>Gestión de Recursos Financieros</i></p> <p><i>ETAPA I: Trabajo preliminar del profesor 1 y 2 [Pasos 1-3]</i></p> <p><i>ETAPA II: Desarrollo del Plan de Acción [Preparación de los Pasos 1-2] por parte de los tres educadores.</i></p> <p><i>ETAPA II: Desarrollo del Plan de Acción [Implementación de los Pasos 3-11]... El apoyo, la retroalimentación y la evaluación de los educadores son continuos a lo largo de la implementación de las actividades, no solo en el resultado final.</i></p> <p><i>ETAPA II: Desarrollo del Plan de Acción [Implementación de los Pasos 3-11]... Se refiere a la ejecución de las actividades del plan de aprendizaje por parte de los y las alumnas.</i></p> <p><i>ETAPA II: Presentación de los resultados por parte de los y las alumnas y orientación de los docentes (Pasos 12-14). Revisión intermedia por parte de los docentes y retroalimentación a los y las alumnas (Paso 15).</i></p> <p><i>ETAPA II: Repetición de los pasos 5-11, si es necesario, elaboración de conclusiones finales y comunicación de los resultados (pasos 16-18).</i></p>

* En desarrollo Los elementos finales del marco

3. Objetivos y metodologías	
Objetivos de aprendizaje	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Organizar paquetes turísticos, priorizando la promoción de Chipre como destino turístico.</i> <i>2. Para resolver problemas relacionados con porcentajes (pérdidas y ganancias).</i> <i>3. Recopilar y registrar datos utilizando diversos métodos, como la observación y la medición/registro.</i>

Resultados de aprendizaje	<p><i>Para realizar estudios de mercado, procesar datos financieros y sacar conclusiones.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Estudio económico de los paquetes turísticos.</i> 2. <i>Estudio de la factibilidad de la infraestructura para un proyecto de este tipo en las condiciones de la zona.</i> 3. <i>Creación de carteles, anuncios televisivos y presentaciones.</i>
Conocimientos y requisitos previos	<i>Operaciones con fracciones, Razón de dos cantidades iguales expresadas en la misma unidad de medida, Proporciones y sus propiedades, PowerPoint, Aplicaciones de edición de video, Geografía de Chipre</i>
Motivación, Metodología, Estrategias, Andamiaje	<i>Enfoque exploratorio, trabajo individual y trabajo en grupo</i>

4. Preparación y medios

Preparación, configuración del espacio, consejos para la resolución de problemas	<p><i>La enseñanza de los cinco pilares, tal como fue diseñada por el Maestro 1 (T1).</i></p> <p><i>La instrucción sobre los conceptos de proporciones y porcentajes, con el objetivo de fijar el precio de los paquetes, estará a cargo del Profesor 2 (T2).</i></p> <p><i>La creación y construcción de spot de televisión, power point, story map y carteles estará a cargo del Profesor 3 (T3).</i></p> <p><i>El apoyo para que los y las alumnas exploren el costo de implementar los paquetes será proporcionado por los maestros 1, 2 y 3.</i></p>
Recursos, Herramientas, Material, Accesorios, Equipos	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Materiales para la creación de carteles</i> ● <i>Computadora (Google, PowerPoint, mapas de historias, editor de video, editor de imágenes)</i> ● <i>Teléfono (story maps, editor de vídeo)</i> ● <i>Hojas de trabajo</i>
Salud y seguridad	<i>Medidas de seguridad observadas en los laboratorios de diseño y tecnología</i>

5. Implementación

Actividades	<p>Actividad 1: Actividad grupal-colaborativa (grupos de 5 alumnos y alumnass)</p> <p>A los y las alumnas se les presenta la bandera de Grecia y se les pide que escriban la primera palabra que les venga a la mente cuando escuchen la palabra "Grecia" en una aplicación móvil. A continuación, fijan la ubicación de Grecia en un mapa. El mismo proceso se sigue para Francia. Posteriormente, escriben lo que conecta a los dos países (lo que lleva a los Juegos Olímpicos). A continuación, se introduce Chipre en la ecuación y los y las alumnas consideran cómo podría contribuir. Luego, los y las alumnas realizan una investigación en línea sobre los presupuestos para los Juegos Olímpicos y evalúan si Chipre puede albergarlos y, de no ser así, cómo puede ser coanfitrión a un costo menor.</p> <p>Actividad 2: Actividad grupal-colaborativa (grupos de 5 alumnos y alumnass)</p> <p>A los y las alumnas se les proporcionará un mapa topográfico de cada área que potencialmente podría albergar un deporte olímpico, junto con una selección de tres deportes.</p> <p>Los y las alumnas investigarán los tres deportes provistos y determinarán el deporte más adecuado para cada área específica. Sus sugerencias deben basarse en diversas zonas de Chipre que sean apropiadas para albergar algunos de los deportes olímpicos propuestos.</p> <p>(Surf, Escalada Deportiva, Golf, Equitación, Vela, Piragüismo-Kayak, Remo, Ciclismo, Waterpolo, etc.)</p> <p>Actividad 3: Actividad grupal-colaborativa (grupos de 5 alumnos y alumnass)</p> <p>T1 presenta los cinco pilares en los que se basa el desarrollo turístico de una zona:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Transporte: Diversos medios de transporte disponibles en nuestro país que serán utilizados para las llegadas y traslados locales. 2. Alojamiento: Todos los tipos potenciales de alojamiento que pueden albergar visitantes. 3. Comida y bebida: Todas las opciones disponibles para satisfacer las necesidades de alimentos y bebidas de los visitantes, que también pueden resaltar la cultura local. 4. Puntos de Interés: Diversos atractivos que los visitantes pueden explorar en el destino, brindando experiencias únicas. 5. Actividades Ofrecidas por el Destino: Actividades disponibles debido al clima, terreno o características naturales de la zona, en las que los visitantes pueden participar como parte de su entretenimiento y recreación. <p>Actividad 4: Actividad grupal-colaborativa (grupos de 5 alumnos y alumnass)</p> <p>Selección de boletos, hoteles, transporte público, restaurantes y actividades</p>
-------------	---

culturales y de entretenimiento adecuadas para crear un paquete turístico más rentable.

Actividad 4(a): Creación de una presentación (individual)

Los y las alumnas, una vez finalizados los paquetes turísticos, crean una presentación de PowerPoint que resume las conclusiones extraídas de las actividades anteriores.

Actividad 4(b): Diseño de carteles (Subgrupo de 2 alumnos y alumnass)

Los y las alumnas diseñan un cartel para promover el deporte y la ciudad anfitriona del evento olímpico.

Actividad 4(c): Creación de un anuncio televisivo (subgrupo de 2 alumnos y alumnass) Los

alumnos y alumnass crean un anuncio televisivo para promover el deporte y la ciudad anfitriona del evento olímpico.

Actividad 5: Presentación del proyecto Cada grupo presenta sus paquetes, estudio económico, cartel y anuncio televisivo. El trabajo de todos los grupos se discute en una sesión plenaria

Compromiso y participación activa a través de prácticas prácticas

La retroalimentación y reflexión de los y las alumnas sobre su pensamiento, proceso o aprendizaje.

Seguimiento del aprendizaje y la evaluación del progreso de los y las alumnas

Valoración - Evaluación

Presentación de la actividad en la sesión plenaria de la clase a través del spot publicitario, cartel y presentación.

Presentación - Informes
- Compartir

Documentos, salidas, artefactos, productos producidos por los y las alumnas con referencias, enlaces web, etc., para compartir con los medios de comunicación.

Extensiones - Más
información

Presentación de la actividad en la sesión plenaria de la clase a través del spot publicitario, cartel y presentación.

Principales pasos en el enfoque de aprendizaje de STEAME:

ETAPA I: Preparación por parte de uno o más docentes

1. Formulación de reflexiones iniciales sobre los sectores/áreas temáticas que se van a abarcar
2. Involucrarse en el mundo del medio ambiente / trabajo / empresa / padres / sociedad / medio ambiente / ética
3. Grupo de edad objetivo de los y las alumnas - Asociación con el currículo oficial - Establecimiento de metas y objetivos
4. Organización de las tareas de las partes involucradas - Designación de Coordinador - Lugares de trabajo, etc.

ETAPA II: Formulación del Plan de Acción (Pasos 1-18)

Preparación (por parte de los docentes)

1. Relación con el Mundo Real – Reflexión
2. Incentivo – Motivación
3. Formulación de un problema (posiblemente en etapas o fases) que resulte de lo anterior

Desarrollo (por parte de los y las alumnas) – Orientación y Evaluación (en 9-11, por los docentes)

4. Creación de antecedentes - Buscar / Recopilar información
5. Simplifique el problema: configure el problema con un número limitado de requisitos
6. Fabricación de casos - Diseño - identificación de materiales para la construcción / desarrollo / creación
7. Construcción - Flujo de trabajo - Implementación de proyectos
8. Observación-Experimentación - Conclusiones Iniciales
9. Documentación - Búsqueda de Áreas Temáticas (campos de IA) relacionadas con el tema en estudio - Explicación basada en Teorías Existentes y/o Resultados Empíricos
10. Recopilación de resultados / información basada en los puntos 7, 8, 9
11. Primera presentación grupal de los y las alumnas

Configuración y resultados (por parte de los y las alumnas) – Orientación y evaluación (por parte de los docentes)

12. Configurar modelos STEAME para describir/representar/ilustrar los resultados
13. Estudiar los resultados en 9 y sacar conclusiones, utilizando 12
14. Aplicaciones en la vida cotidiana - Sugerencias para desarrollar 9 (Emprendimiento - Días SIL)

Revisión (por parte de los docentes)

15. Revisar el problema y revisarlo en condiciones más exigentes

Finalización del proyecto (por parte de los y las alumnas) – Orientación y evaluación (por parte de los docentes)

16. Repita los pasos 5 a 11 con requisitos adicionales o nuevos tal como se formularon en 15
17. Investigación - Estudios de caso - Expansión - Nuevas teorías - Prueba de nuevas conclusiones

ETAPA III: STEAME ACADEMY Acciones y Cooperación en Proyectos Creativos para alumnos y alumnass de la escuela

Título del proyecto: _____

Breve descripción/esbozo de los arreglos organizacionales/responsabilidades para la acción

ETAP A	Actividades/Pasos Profesor 1(T1) Cooperación con T2 y orientación estudiantil	Actividades / Pasos Por los y las alumnas Grupo de edad: ____	Actividades / Pasos Profesor 2 (T2) Cooperación con T1 y Orientación al alumnado
Un	Preparación de los pasos 1,2,3		Cooperación en la etapa 3
B	Orientación en el paso 9	4,5,6,7,8,9,10	Guía de soporte en el paso 9
C	Evaluación creativa	11	Evaluación creativa
D	Orientación	12	Orientación
E	Orientación	13 (9+12)	Orientación
F	Organización (SIL) STEAME en la vida	14 Reunión con representantes de las empresas	Organización (SIL) STEAME en la vida
G	Preparación de la etapa 15		Cooperación en la etapa 15
H	Orientación	16 (repetición 5-11)	Orientación de soporte
Yo	Orientación	17	Orientación de soporte
K	Evaluación creativa	18	Evaluación creativa