

Temporización	Descripción de la sesión	Actividades	Inteligencias trabajadas	Competencias	Agrupación del alumnado	Recursos
Sesión 1	Introducción de la Unidad Didáctica y presentación del proyecto. Formación de equipos, reparto de tareas	<ul style="list-style-type: none"> - Haciendo equipo. - Diario del alumno (últimos cinco minutos). 	<ul style="list-style-type: none"> - Inteligencia emocional (intra e interpersonal) - Inteligencia lingüística. 	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa y espíritu emprendedor. - Social y cívica. - Comunicación lingüística. - Aprender a aprender. 	En grupos de trabajo (4-5 alumnos) para la actividad Haciendo equipo y de forma individual para el Diario del alumno.	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador, proyector, altavoces, tablón de corcho para cada grupo, cartulinas, rotuladores, bolis, chinchetas, cuestionario, calendario, Diario del alumno, Internet.
Sesión 2	Aprendemos a leer e interpretar un mapamundi y a usar herramientas digitales como Google Maps. También trabajamos la planificación de tareas y la toma de decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> - Planificamos el viaje. - Diario del alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lógico-matemática. - Lingüística. - Inter e intrapersonal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Matemática y básicas en ciencia y tecnología. - Digital. - Aprender a aprender. - Comunicación lingüística. 	Por grupos de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> - Tablet/portátil para cada grupo, conexión a Internet, mapamundis físicos en papel, Diario del alumno, rotuladores, ficha de la actividad (con pautas).
Sesiones 3 y 4	Explicación de climas y climogramas con ejercicios prácticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Climogramas. - Identificación climas según imágenes. - Juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lógico-matemática. - Naturalista. 	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia matemática... - Competencia social y cívica. 	<ul style="list-style-type: none"> - De forma individual o por parejas para las actividades. - Por grupos y toda la clase para los juegos. 	Ordenador, conexión a Internet, proyector, altavoces, vídeos, mapa climático, fotos de ejemplos, pizarra, climogramas, libro de texto.

Sesiones 5, 6 y 7	Elaboramos la presentación y dramatización de nuestro país elegido y trabajamos en el reportaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Vamos que nos vamos. - Reportaje. - Diario del alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Naturalista. - Viso-espacial - Inter e intrapersonal. - Musical. - Lingüística. - Lógico-matemática. - Cinestésica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Todas. 	Por grupos de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> - Tablet u ordenador para cada grupo, conexión a Internet, ficha con las pautas del proyecto, aula que permita trabajar por grupos.
Sesión 8	Gala de premios. Presentación y visionado de los trabajos, votaciones, entrega de premios.	<ul style="list-style-type: none"> - Premios Aventuritzer (incluye la presentación de Vamos que nos vamos) 	<ul style="list-style-type: none"> - Lingüística. - Visual. - Cinestésica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación lingüística. - Sociales y cívicas. - Conciencia y expresiones culturales. - Aprender a aprender. 	Toda la clase.	Salón de actos, proyector, ordenador, altavoces, premios, papeletas para votar (o Socrative si tienen móviles o tabletas), urna.
Sesión 9	Repaso en el aula y puesta en común de lo aprendido. Autoevaluación, evaluación y coevaluación.	<ul style="list-style-type: none"> - Asamblea. - Diario del alumno. - Juegos de mesa (Concept) 	<ul style="list-style-type: none"> - Viso-espacial. - Lógico-matemática. - Inter e intrapersonal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. - Sociales y cívicas. - Comunicación lingüística. 	Por grupos de trabajo para la Asamblea, por grupos libres para los juegos y de forma individual para el Diario.	Tablón de corcho, cartulina, rotuladores, rúbrica, Concept (fotocopias y tarjetas de Geografía), mapas conceptuales, Diario.

Sesión 10	Jugamos a este juego que desarrollará la habilidad para leer e interpretar mapas y gráficos geográficos y relacionarlos con el tiempo y el clima.	- ¿Qué tiempo hace?	<ul style="list-style-type: none"> - Lógico-matemática. - Cinestésica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia matemática. - Competencias sociales y cívicas. 	- Por grupos de trabajo (aunque flexibles). Competirán a la vez.	- Gimnasio o aula amplia, proyector, ordenador, conexión a Internet, flashcards, folios, imágenes geográficas, insignia de 'Meteorólogo profesional'.
------------------	---	---------------------	--	---	--	---