

JUSTIFICACIÓN

Proyecto realizado en torno a las efemérides del día de Andalucía. Se propone conocer la vida y obra de algunos de los pintores más representativos de la comunidad andaluza. Para ello se realizará diferentes exposiciones a modo de museo escolar donde podremos difundir nuestro trabajo a toda la comunidad.

TEMPORALIZACIÓN: 28 de enero al 28 de febrero (20 sesiones) En un horario de 6 sesiones de proyecto semanales.

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO (En la programación de aula aparecerá el proyecto en la plantilla con los indicadores a trabajar y el desarrollo curricular con objetivos, contenidos y criterios de evaluación, así como las competencias)

PRODUCTO: Exposición a modo de museo.

ELABORACIÓN DEL PROYECTO: SECUENCIA DE TRABAJO

PREGUNTA GENERADORA/DESAFÍO PROPUESTO/DETONANTE

Se proyectará algunas de las siguientes ideas para encender la chispa del alumnado:

Ilusiones ópticas, hiperrealismo, cortometraje, pintura del autor... o alguna dinámica como un breakout edu

LLUVIA DE IDEAS Y PUESTA EN COMÚN

¿Qué queremos saber? ¿Qué sabemos? ¿Cómo podemos saberlo?

Elaboración del mapa conceptual de las propuestas del alumnado.



PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y TAREAS PARA TRATAR LOS TEMAS QUE HAYAN SALIDO DE LOS INTERESES DEL ALUMNADO.

1º LINEA DE TIEMPO (6 sesiones)

Esta tarea se realizará de forma cooperativa. Tener en cuenta la **triada cooperativa**: ¿Se necesitan?, ¿Tod@s pueden participar? ¿Hay momentos individuales de evaluación?

Se repartirán las **actividades** a realizar: (Taxonomía de Bloom: recordar, comprender, aplicar)

- Recortar papel continuo, dibujar línea de tiempo y dividirla en periodos, investigación de fechas, momentos y sucesos clave en la vida del autor, obras más representativas, técnicas, utensilios, fotografías, dibujo, utilización de códigos QR...
- Para la utilización de códigos QR necesitamos un generador de códigos (cualquiera, <http://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-qr/>) y un dispositivo con lector de QR. Esta sería otra actividad a realizar. Con esta actividad podemos generar enlaces de todo tipo, desde una página web de un museo con visita virtual, a una exposición del alumnado previamente grabada donde hagan reseñas de las obras aparecidas en la línea de tiempo o un video de una entrevista del pintor(si es contemporáneo)

Entregar rúbrica al alumnado. Se elegirán aquellos indicadores evaluables (se trabajarán muchos más de los que podremos evaluar)

Actividad TIC: Kahoot/plickers/quizziz sobre la biografía del autor. (Responsabilidad individual) (recordar, comprender, aplicar) (30 minutos)

Autoevaluación cooperativa (modelo) (Evaluar) / escalera de la metacognición (15 minutos)

Diario de aprendizaje (Evaluar)

Variante TIC

La ventaja de realizar una línea del tiempo con recursos web es que **se puede enlazar cada hito de la línea del tiempo** a una página web, a un vídeo, a una imagen, y por tanto enriquecer sustancialmente la información contenida en ellas, ya que pueden servir "de índice" para acceder a los contenidos de un curso.

Os dejo algunas de las herramientas que ofrecen esta posibilidad:

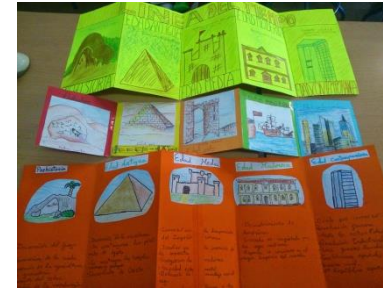
Dipity: os dejo [esta completa guía](#) para saber manejar la herramienta y un ejemplo.

Capzles: aquí tenéis este [videotutorial](#) se hace un repaso de su uso y un [ejemplo](#) de cómo queda.

Tiki-toki: en esta presentación tenéis una [guía](#) y aquí un [ejemplo](#).

Timetoast: aquí una pequeña [guía](#) y un ejemplo de la [vida de Shakespeare](#).

Myhistro: una línea del tiempo diferente porque mezcla la cronología con un mapa, por lo que se pueden localizar los sucesos históricos a lo largo del mapa. Aquí un [tutorial de uso](#) y aquí un ejemplo de la [historia de Japón](#).

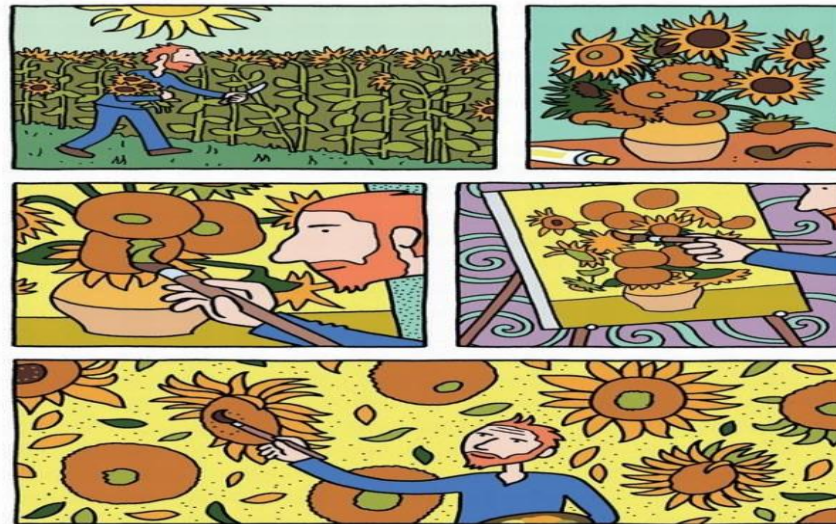


Una variante sería hacer una **infografía** de la biografía del autor a través de aplicaciones como: Genealy, picktochart o mural.ly



2º COMIC (crear) (2/3 sesiones)

Se elegirá una de las obras representativas del pintor. Se propone realizar un comic tamaño folio de unas seis viñetas en las que nuestro alumnado imaginará los momentos antes/durante del autor al realizar la obra. Pueden investigar algo sobre la obra elegida para contextualizar el comic o directamente inventárselo.



Se les entregará la rúbrica. Propuesta de parámetros para evaluar el comic: Diálogos, creatividad, imágenes, presentación...

Diario de aprendizaje. Autoevaluación.

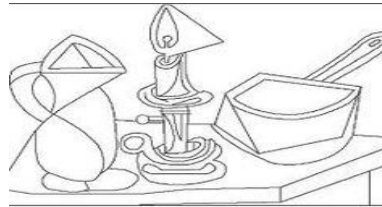
(Esta tarea se puede realizar a través de las TIC por medio de aplicaciones o páginas web como Pixton)

3º COLLAGE (Aplicar, crear) (3 sesiones)

Elegir, o bien la obra elegida anteriormente en el comic u otra y utilizar la técnica del collage. Explicación de la técnica. Uso de audiovisuales para ejemplificar, mostrar modelos.

Proporcionar la obra original a color.

Para realizar la tarea se entregará la obra en formato similar a este:



Previamente se avisará con tiempo para que traigan el material necesario. En este caso: periódicos y revistas de todo tipo y diversos tipos de papel.

Entregar rúbrica

Diario de aprendizaje. Autoevaluación.

4º ¿DÓNDE ESTÁN ACTUALMENTE ESAS OBRAS? (Crear) (3/4 sesiones)

Realizar un mapa de España/mundo e investigar en que museos se exponen actualmente las obras del autor.

Actividades a realizar: elaborar mapa, investigar obras, conocer el nombre de museos relevantes del mundo, buscar fotografías de los museos, realizar visitas virtuales y ver la obra in situ...

En esta actividad se podrían utilizar de nuevo códigos QR y que nos enlazarán con videos o las páginas web de los museos. Utilizar google Arts.

Entregar rúbrica al alumnado.

Diario de aprendizaje. Autoevaluación.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

- Anecdotario del maestr@ (especialmente para tareas cooperativas)
- Rúbricas: trabajo en equipo, línea de tiempo, cómic, collage y mapa de museos.
- Kahoot/plickers sobre biografía del pintor.
- Autoevaluación cooperativa.
- Diario de aprendizaje.

TAREAS 40%

KAHOOT 5%

COMPORTAMIENTO 25%

TALLERES 20%

COEVALUACION Y AUTOEVALUACIÓN 10%

RELACIÓN CON EL CURRÍCULUM

2º ciclo:

Algunos Indicadores a trabajar: Estos indicadores aparecerán en las diferentes rúbricas que diseñemos de las tareas anteriores, quizá no todos podamos evaluarlos, ahí entra nuestro interés de cuáles de ellos quiero evaluar.

LENGUA

LCL.1.1. **Participa en debates respetando las normas de intercambio comunicativo** e incorporando informaciones tanto verbales como no verbales. (CCL, CAA, CSYC, SEIP)

LCL.1.2. **Expone las ideas** y valores con claridad, coherencia y corrección. (CCL, CSYC)

LCL.2.8.1. Desarrolla estrategias básicas para la **comprensión de textos** como subrayar los elementos básicos, **elaborar resúmenes, identificar elementos característicos, interpretar el valor del título y las ilustraciones.** (CCL, CAA).

LCL.2.9.1. **Busca y selecciona distintos tipos de información en soporte digital de modo seguro, eficiente y responsable.** (CCL, CD).

LCL.2.9.2. **Utiliza informaciones diversas extraídas desde diferentes soportes** en investigaciones o tareas propuestas. (CCL, CD).

LCL.2.10.2. Usa un vocabulario apropiado, atendiendo a **los signos de puntuación, las reglas de acentuación y ortográficas** en los textos que produce. (CCL).

LCL.2.10.3. **Usa las TIC como recurso para escribir y presentar sus producciones.** (CCL, CD).

MATEMÁTICAS

MAT.2.8.1. Conoce las **medidas del tiempo** (segundo, minuto, hora, día, semana y año) y sus relaciones. (CMCT).

MAT.2.8.2. **Utiliza las unidades de medida del tiempo** (segundo, minuto, hora, día, semana y año) y sus relaciones en la resolución de problemas de la vida diaria. (CMCT, CAA).

MAT.2.10.1. Interpreta y describe situaciones en croquis, planos y maquetas del entorno cercano utilizando las **nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad y simetría).** (CMCT, CCL).

MAT.2.10.2. **Segue y describe itinerarios en croquis, planos** y maquetas del entorno cercano utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad y simetría). (CMCT, CCL).

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

EA.2.3.1. Emplea **las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas**. (CD).

EA.2.4.1. Utiliza el lenguaje plástico en sus producciones, representando el entorno próximo e imaginario. (CAA, CEC).

EA.2.6.1. **Elabora producciones plásticas** progresivamente en función de indicaciones básicas en el proceso creativo, seleccionando las técnicas más adecuadas para su realización.

EA.2.7.1. Organiza y planea su propia producción partiendo de la **información bibliográfica**, de los medios de comunicación o de internet, que les permita contrastar ideas, informaciones y conclusiones con otros compañeros. (CD, CEC).

EA.2.5.1. Es capaz de **distinguir diferentes texturas y el uso del espacio y del color en sus obras de forma armónica y creativa**, para expresar sus ideas y pensamientos en diferentes contextos. (CAA, CEC).

EA.2.8.1. **Se acerca a las obras tridimensionales del patrimonio artístico de Andalucía, confeccionando a partir de ellas obras tridimensionales con diferentes materiales y técnicas**. (CEC).

EA.2.9.1. Conoce las **manifestaciones artísticas más significativas de Andalucía** que forman parte del patrimonio artístico y cultural, y adquiere actitudes de respeto y valoración. (CEC).

CIENCIAS NATURALES

CN.2.1.3. Utiliza estrategias para **realizar trabajos de forma individual y en equipo**, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos. (CSYC, SIEP).

CN.2.4.3. Respeto las **normas de convivencia y usa adecuadamente los instrumentos de observación y materiales de trabajo**. (CMCT y CSYC).

CIENCIAS SOCIALES

CS.2.2.2 **Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar trabajos** con la terminología adecuada a los temas tratados y analiza informaciones manejando imágenes, tablas, gráficos, esquemas y resúmenes. (CD,CCL, SIEP,CMCT).

CS.2.2.1 Realiza las tareas individualmente o en grupo, con **autonomía, y presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia**, usando el vocabulario adecuado exponiéndolos oralmente y mostrando actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor. (CSYC, SIEP, CAA).

CS.2.11.1. Define el concepto de prehistoria y momentos históricos a través de la asociación de hechos, situando el comienzo y el final y exponiendo la importancia de la escritura, la agricultura y ganadería como elementos que cambiaron momentos de la historia, **localizando e interpretando cronológicamente en una línea del tiempo hechos relevantes de su vida utilizando las unidades básicas de tiempo**. (CEC, CCL, CMCT, CAA). CS.2.11.2. **Utiliza el siglo como unidad de medida y diferentes técnicas para situar acontecimientos históricos**, para explicar momentos de la prehistoria y la edad antigua **y definir hechos y personajes del pasado en Andalucía** y España e identifica el patrimonio cultural como algo que hay que cuidar, conservar y legar. (CEC, CCL, CD, CAA).

DIFUSIÓN

Exposición en el colegio donde toda la comunidad podrá disfrutar de los trabajos realizados en un día de puertas abiertas.