

FICHA DE PROYECTO.

Área Lengua y literatura y CCSS

Curso: 4º primaria

Evaluación / Unidad: Tema 9 la leyenda, tema 5 los humanos del pasado 3ª Evaluación.

Número sesiones: 6

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Para realizar esta actividad:

PRIMERO: Se repasó que era una Leyenda, y la edad media. Se explicó cuál iba a ser nuestra leyenda. Para todo esto se proyectaron en clase dos power poin uno del Cid y otro de la Edad Media.

SEGUNDO: Recogimos información sobre el Cid Campeador, la ordenamos.

TERCERO: Explicamos de forma clara y precisa todo lo del Cid Campeador, su figura, familia, sus batallas...

CUARTO: Visualizamos la película del cid para niños

QUINTO: Se puso toda la información en común en los distintos grupos y elaboraron sus trabajos.

SEXTO: Se realizó un mural con todo lo que teníamos que está expuesto en clase.

CONTENIDOS CURRICULARES:

EN LENGUA Y LITERATURA:

La leyenda: Integrar la comprensión e interpretación de textos literarios narrativos en la práctica escolar, diferenciando las principales convenciones formales de los géneros.

EN CCSS:

Edad Media:

- Dotación y características de la forma de vida, sus descubrimientos e invenciones más significativas.
- Manifestaciones sociales, culturales, arquitectónicas y artísticas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:

EN LENGUA Y LITERATURA

- Distingue entre leyenda y cuento
- Conoce leyendas españolas
- Crea pequeñas leyendas a partir de pautas o modelos.

EN CCSS

- Describe las principales características de la Edad media
- Explica y valora la importancia de los descubrimientos de la época

METODOLOGÍA Y RECURSOS:

Para abordar de manera organizada el desarrollo del proyecto, y que responda satisfactoriamente a los objetivos propuestos, el proceso se ha dividido en 6 partes, las cuales facilitan la labor.

El desarrollo del proyecto ha permitido llevar a la práctica una metodología basada en el APRENDIZAJE A TRAVÉS DE PROYECTOS, que a la vez se apoya en el APRENDIZAJE COOPERATIVO, con la finalidad de reforzar el trabajo en grupo y el rendimiento del alumno.

En el proyecto no solo se trabaja un área en concreto, sino que también se incluyen contenidos de otras áreas, con el fin de desarrollar un conjunto de conocimientos más amplio.

El docente, a través de esta metodología activa de aprendizaje por proyectos, tiene la oportunidad de diseñar actividades que permiten a los alumnos poner en práctica procesos cognitivos superiores al analizar información, ordenarla y exponerla de forma original. No obstante, aquí no se rechaza la puesta en práctica de una **metodología tradicional**, como la exposición magistral y la realización de ejercicios sobre la teoría; simplemente, ambas visiones se conjugan.

Con el fin de facilitar el desarrollo de estas competencias superiores y motivar e implicar a los alumnos en las actividades del proyecto, este se diseña teniendo en cuenta:

Que los alumnos **trabajen en diferentes agrupaciones**: trabajo individual, por parejas, en grupos reducidos y en gran grupo. Esto puede implicar la puesta en práctica y desarrollo de competencias y habilidades como la autonomía, la responsabilidad para terminar una tarea, la colaboración, el respeto, resolución de conflictos... Competencias que en la vida real han de poner en práctica a diario.

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD / PROYECTO:

El resultado de todo lo expuesto anteriormente, fue mejor del esperado, han sabido incluir la información. Al tratar los temas como historias, cuentos y dibujos animados, para ellos fue muy atractivo y les suscito mucho interés, el cual se refleja en los trabajos realizados, los cuales son muy originales y muy bien trabajados.

Se han divertido y se han esforzado mucho cada uno de los grupos.