

EL MUSEO DE LA HISTORIA

COL·LEGI CLARET DE BARCELONA

Equipo de Ciclo Superior de EP

Alberto Prades Albert

GUIÓN DEL TRABAJO

1.- PLANTEAMIENTO.

2.- PROGRAMACIÓN

2.1- Competencias específicas y criterios de evaluación

2.1.1- Conocimiento del Medio

2.1.2- Lengua

2.1.3- Expresión Artística

2.2- Saberes básicos relacionado

2.2.1- Conocimiento del Medio

2.2.2- Lengua

2.2.3- Expresión Artística

2.3- Temporalización.

3.- METODOLOGIA

4.- RESULTADOS

5.- ANEXOS

Materiales fotocopiables

1.- PLANTEAMIENTO

El cambio es una constante en nuestras vidas y en la sociedad en la que nos movemos. A lo largo de la historia el cambio nos permite alcanzar (o no) mejoras tanto sociales como individuales.

Si nos fijamos en diferentes aspectos de nuestra sociedad, tales como el deporte, el entretenimiento, la gastronomía, los monumentos, el vestuario, la guerra, etc., a lo largo de las épocas históricas, podemos observar una evolución, un cambio concreto. De dicha evolución podemos extraer los factores que condicionan cada sociedad, cada cultura.

Nuestro proyecto se basa en escoger varios aspectos de nuestra sociedad y trabajarlos en las diferentes épocas históricas y observando su evolución para poder extraer motivos sociales, culturales, económicos, geográficos, etc, que caractericen la época o sociedad que estamos estudiando.

Por ejemplo si nos centramos en el vestuario, vemos que a lo largo de la historia ha sufrido cambios, a veces en positivo a veces en negativo. Estudiando el vestuario podemos concretar características de las épocas históricas.

Hasta aquí el planteamiento típico del trabajo en cuanto a tarea de estudio, individual o grupal. El plus de nuestro proyecto radica en crear en el centro escolar un Museo de la Historia en el que los alumnos aprendan a catalogar y organizar las piezas (maquetas, lienzos, etiquetas, ...) que ellos mismos construyan a partir del trabajo y búsqueda de información. Posteriormente los alumnos y las alumnas se dedican a divulgar a los visitantes del Museo las informaciones trabajadas en cada una de las paradas y/o trabajos existentes.

El Museo de la Historia podrá ser visitado por los miembros de toda la Comunidad Educativa (y si se cree necesario a la Comunidad del barrio). De este modo los alumnos se harán responsables de la organización de las visitas guiadas a lo largo de todos los días que dure la exposición. Esta parte de exposición se puede realizar en cualquier momento del curso. En nuestro centro la situamos a finales del tercer trimestre, aprovechando, además, las jornadas de actividades de Final de Curso en las que se implica toda la Comunidad Escolar.

Pensamos en este proyecto como un trabajo multidisciplinar, en el que las áreas implicadas pueden ser muchas (dependiendo en algún caso de los temas y los aspectos que los alumnos y alumnas elijan para trabajar). Pero en nuestro caso principalmente serían Conocimiento del Medio, Expresión artística (E. plástica y en su caso musical), Lengua Castellana (o catalana dependiendo de la elección de cada grupo).

2.- PROGRAMACIÓN

En éste apartado detallamos las competencias específicas y los criterios de evaluación del proyecto en tres áreas curriculares: Conocimiento del Medio, Lengua y Expresión artística. Además, de esas mismas áreas en el punto 2.2 se enumeran los Saberes básicos trabajados en cada una de ellas.

2.1- Competencias específicas.y criterios de evaluación

En el área de Conocimiento del Medio, lenguas catalana y castellana y en Expresión Artística, según lo publicado el D.O.G. (*Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*) Núm. 8762 - 29.9.2022, se definen las competencias específicas y sus criterios de evaluación de cada área curricular.

A continuación detallamos las competencias y criterios de cada una de las áreas curriculares implicadas en la realización del proyecto.

2.1.1- Conocimiento del Medio

Se definen para esta área diez competencias específicas y diferentes criterios para cada una de ellas. En este Museo de la Historia podemos trabajar las siguientes:

	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1	Seleccionar y utilizar dispositivos y recursos digitales de forma responsable y eficiente para buscar información, comunicarse y trabajar colaborativamente y en red	1.1 Hacer uso de diferentes fuentes digitales, tanto en grupo como individualmente, para identificar y seleccionar la información adecuada, verificando la fiabilidad de la fuente en función de la autoría y de la fecha de actualización. 1.2 Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma responsable y eficiente, para contrastar, organizar y comunicar la información y para dar a conocer sus propios aprendizajes 1.4 Participar en la realización de tareas colaborativas en uso de recursos digitales en entornos de trabajo colaborativo dentro y fuera del centro.
2	Plantearse preguntas sobre el mundo, aplicando las diferentes formas de razonamiento y métodos del pensamiento científico, para interpretar, responder y predecir los hechos y fenómenos del medio natural, social y ultural y tomar decisiones creativas y decidir actuaciones éticas y socialmente sostenibles	2.1 Demostrar y mantener la curiosidad, formulándose preguntas investigables y realizar predicciones razonadas sobre temas de actualidad relacionados con el medio. 2.2 Buscar, seleccionar y contrastar información, de fuentes digitales y analógicas seguras y fiables para su uso en investigaciones relacionadas con el conocimiento del medio 2.5 Adaptar el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, haciendo uso, también, de dispositivos y recursos digitales utilizando un lenguaje esmerado y preciso para justificar los resultados conseguidos y el proceso de las investigaciones realizadas.

3	<p>Resolver problemas y retos generando cooperativamente un producto creativo e innovador a partir de proyectos interdisciplinarios, utilizando diferentes formas de razonamiento, como el pensamiento de diseño y el pensamiento computacional, para responder a necesidades concretas</p>	<p>3.3 Elaborar y desarrollar un producto final que solucione un reto o necesidad acorde con diferentes formas de razonamiento, como el pensamiento de diseño o el pensamiento computacional, y probando, en equipo, los diferentes prototipos o soluciones digitales haciendo uso de forma segura y responsable de los dispositivos, herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p>3.4 Comunicar los resultados obtenidos y el proceso seguido adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, justificando por qué el prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y sugerir posibles retos por futuro</p>
5	<p>Analizar las características de diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, identificando su organización y propiedades, estableciendo relaciones entre éstos, a fin de reconocer el Valor del patrimonio cultural y natural y emprender acciones para un uso responsable, su conservación y mejora</p>	<p>5.2 Establecer conexiones entre diferentes elementos del medio natural social y cultural, analizando las relaciones que se establecen y realizar predicciones de los posibles efectos.</p> <p>5.3 Valorar y proponer acciones de conservación, protección y mejora del patrimonio natural y cultural a través de compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</p>
6	<p>Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno integrando las vertientes social, económica, cultural, tecnológica y ambiental definidas en los objetivos de sostenible, para promover la capacidad de afrontar los problemas, aportar soluciones y actuar de modo individual y colaborativo en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida y de consumo responsable y sostenible</p>	<p>6.1 Analizar la intervención humana en el mundo y aportar opiniones fundamentadas para hacer frente a problemas ecosociales e involucrarse en su resolución.</p> <p>6.3 Participar en la construcción de modelos de convivencia sostenibles en el tiempo basados en la cooperación, el cuidado y protección del entorno y el respeto a las</p>
7	<p>Observar, detectar, comprender e interpretar cambios y continuidades del medio natural, social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y mejorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos que permiten entender el presente e imaginar futuros posibles</p>	<p>7.1 Relacionar y contextualizar Temporalmente, eventos relevantes para poder interpretar los cambios el presente como producto del pasado y comprender la incidencia de las decisiones actuales en el futuro.</p> <p>7.2 Analizar los cambios y continuidades a partir de las relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión de diferentes momentos históricos, culturales, sociales y en el medio natural en el que las sociedades se desarrollan.</p> <p>7.3 Relacionar las diferentes épocas de la historia e identificar las acciones y hechos humanos más destacados valorando los cambios que han provocado.</p>
8	<p>Reconocer, Valorar y defender la diversidad y la igualdad de género reflexionando sobre cuestiones éticas y mostrando empatía y respeto, para construir una sociedad diversa y equitativa y contribuir al bienestar individual y colectivo ya la consecución de los valores de los derechos humanos</p>	<p>8.1 Posicionarse críticamente a favor actitudes de equidad, igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando distintos modelos en nuestra sociedad.</p> <p>8.2 Actuar por la igualdad efectiva de las personas y dismantlar estereotipos y roles en todos los ámbitos</p>

9	Participar en la vida social de manera eficaz y constructiva respetando y profundizando en el desarrollo de los derechos humanos y de los niños y de las minorías, para conseguir una ciudadanía activa, responsable e implicada	9.1 Participar activamente en la comunidad escolar, la vida social y el entorno asumiendo responsabilidades, estableciendo acuerdos y presentando propuestas de mejora de la vida en el centro, desde el ejercicio de los principios democráticos, que emanan de los derechos humanos y de los niños y las minorías.
---	--	--

2.1.2- Lengua

Se definen para esta área seis competencias específicas y diferentes criterios para cada una de ellas.

En este Museo de la Historia podemos trabajar las siguientes:

COMPETENCIA ESPECÍFICA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Dimensión expresión escrita		
4	Planificar el escrito de acuerdo con la situación comunicativa (receptor, intención) ya partir de la generación de ideas y su organización	4.1- Identifica el tipo de texto que debe desarrollar y sus características (por ejemplo: introducción, desarrollo en partes, conclusión).
5	Escribir textos de diversa tipología y en diferentes formatos y soportes con adecuación, coherencia, cohesión y corrección lingüística	5.1- Emplea el registro adecuado con mucha precisión de acuerdo con la situación comunicativa y el receptor. 5.2- Las ideas están muy bien organizadas. 5.3- El léxico está utilizado de forma precisa y rica. 5.4- Escribe con plena corrección.
6	Revisar y corregir el texto para mejorarlo, y cuidar su presentación formal	6.1- La revisión es minuciosa y profunda. 6.2- La versión última no contiene errores. 6.3- Utiliza materiales especializados de consulta de todo tipo. 6.4- Consigue obtener un texto claro, preciso y conciso, sin repeticiones innecesarias ni redundancias
Dimensión comunicación oral		
7	Obtener información, interpretar y valorar textos orales de la vida cotidiana, de los medios de comunicación y académicos, incluyendo elementos prosódicos y no verbales	7.1- Valora de forma crítica y razonada las ideas y la intencionalidad de los mensajes orales. 7.2- Valora de forma crítica y razonada los elementos no verbales de los mensajes
8	Producir textos orales de tipología diversa con adecuación, coherencia, cohesión y corrección lingüística, utilizando los elementos prosódicos y no verbales	8.1- Domina plenamente el uso de los conectores en los enlaces. 8.2- Emplea con precisión el registro de acuerdo con el destinatario y el propósito. 8.3- Habla con un léxico rico y preciso y con dominio pleno de la morfosintaxis. 8.4- Adecua el tono para enfatizar las ideas principales y utiliza los elementos no verbales para reforzar las ideas
9	Emplear estrategias de interacción oral de acuerdo con la situación comunicativa para iniciar, mantener y terminar el discurso	9.1- Inicia, mantiene y termina una conversación cara a cara con estrategias que muestran un estilo propio. 9.2- Expresa sentimientos y sentido del humor con ironía sin ofender.
Dimensión actitudinal y plurilingüe		
1	Adquirir el hábito de la lectura como medio para acceder a la información y al conocimiento, y para el disfrute personal; y valorar la escritura como un medio para estructurar el pensamiento y comunicarse con los demás	
2	Implicarse activa y reflexivamente en interacciones orales con una actitud dialogante y de escucha.	
3	Manifiestar una actitud de respeto y valoración positiva de la diversidad lingüística del entorno cercano y de todas partes	

2.1.3- Educación Artística

Se definen para esta área cuatro competencias específicas y diferentes criterios para cada una de ellas. En este Museo de la Historia podemos trabajar las siguientes:

	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1	Descubrir propuestas artísticas de diferentes culturas, épocas y estilos, mediante la percepción y la vivencia, para desarrollar la curiosidad, el respeto y el disfrute	1.1 Distinguir y valorar obras de manifestaciones culturales y artísticas de diferentes géneros y estilos, épocas y culturas con visión de perspectiva de género, evidenciando interés, curiosidad y disfrute hacia éstas, a través de la percepción y la vivencia. 1.2 Analizar manifestaciones culturales y artísticas en diferentes contextos a partir de la exploración de sus características estableciendo relaciones entre ellas y valorando la diversidad que las genera.
2	Investigar y analizar diferentes manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos utilizando diferentes canales y medios de acceso a la información, para desarrollar el pensamiento propio, la identidad cultural y el espíritu crítico.	2.1 Desarrollar estrategias de forma personal y/o colaborativa para la búsqueda de manifestaciones culturales y artísticas, a través de canales y medios de acceso a la información. 2.3 Valorar y compartir las sensaciones y emociones y evocaciones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo su contexto y relacionándolas de forma inclusiva con la propia identidad cultural de modo respetuoso y dialogante.
4	Diseñar, elaborar y difundir creaciones culturales y artísticas colaborativas, asumiendo diferentes roles, poniendo en valor el proceso, para desarrollar la creatividad, el sentido de pertenencia y llegar a un resultado final.	4.1 Planificar los procesos de diseño de producciones culturales y creaciones artísticas colaborativas trabajando en la consecución de un resultado final que cumpla unos objetivos acordados mediante un enfoque coeducativo basado en la igualdad y la perspectiva de género y en el respeto a la diversidad cultural. 4.2 Implicarse y participar activamente asumiendo y experimentando diferentes roles en el proceso de creación, haciendo servir elementos de diferentes lenguajes artísticos y ejerciendo responsabilidad y mostrando respeto. 4.3 Documentar y compartir las experiencias creativas, disfrutando del resultado final obtenido, describiendo las partes del proceso creativo y los roles establecidos, valorando las opiniones y sensaciones de los otros, mediante un enfoque coeducativo, basado en la igualdad, y el respeto.

2.2- Saberes básicos relacionados

En el área de Conocimiento del Medio, lenguas catalana y castellana y en Expresión Artística, según lo publicado en el D.O.G. (*Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*) Núm. 8762 - 29.9.2022, se definen los saberes (contenidos) de cada área curricular

La selección de saberes transversales y específicos de cada área, en nuestro proyecto, es la siguiente:

2.2.1- Conocimiento del Medio

Se detallan los saberes que posiblemente se trabajen en los diferentes grupos.

Cultura científica

● Iniciación a la actividad científica

- Selección de técnicas de indagación (observaciones, identificación y clasificación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos e investigaciones, búsqueda de patrones, creación de modelos, búsqueda de información y datos, experimentos con control de variables, comunicación de los resultados...) adecuadas a las necesidades de la investigación.
- Construcción y uso del vocabulario científico relacionado con las distintas investigaciones y temáticas estudiadas.
- Valoración del uso de la ciencia, la tecnología, las matemáticas y la ingeniería por comprender las causas de las acciones propias y colectivas y tomar decisiones razonadas.

Tecnología y digitalización

● Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Selección y utilización de dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Aplicación de estrategias avanzadas para la planificación y la búsqueda de información (procesos de mejora de búsqueda, operadores lógicos...) haciendo valoración, discriminación, selección y organización de las informaciones más seguras, eficientes y respetuosas con la propiedad intelectual.
- Dominio de las reglas básicas de recogida, almacenamiento, organización y representación de datos para facilitar la comprensión y el análisis.
- Utilización de las normas básicas de seguridad, protección y privacidad al navegar por Internet y para proteger el entorno personal de aprendizaje (contraseñas seguras, identidad digital...).
- Cumplimiento de las reglas básicas de seguridad, protección de privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno personal de aprendizaje (contraseñas seguras, identidad digital...) e integración de las herramientas básicas de etiqueta digital, cortesía y respeto al establecer comunicación digital con otras personas.

● Proyectos de diseño y pensamiento computacional

- Planificación y aplicación de las fases del proyecto de diseño: empatiza, define, idea, prototipa y evalúa para dar respuesta a una necesidad concreta.
- Selección y utilización de materiales, objetos, herramientas (simuladores, editores de programación por blogs) y recursos analógicos y digitales (sensores y actuadores, programas de diseño 2D y 3D...) adecuados para la consecución del proyecto.

Sociedades y territorios

● Retos del mundo actual

- Análisis crítico de acciones humanas en la Tierra y el universo como la exploración, la contaminación espacial y lumínica para poder desarrollar un criterio para actuar en consecuencia.

- Análisis de la Tierra como sistema, relacionando los elementos que la conforman, las interacciones entre éstos y los cambios que provocan en la vida cotidiana y en el entorno.
- Análisis crítico de los estereotipos y roles en los ámbitos académico, profesional, social y cultural actuando por la igualdad efectiva de género y la eliminación de conductas sexistas.

● Lecciones del pasado

- Ubicación y relación de hechos y eventos de las grandes etapas históricas en ejes cronológicos, digitales y analógicos, para entender el tiempo histórico. acciones individuales y colectivas, de hechos y eventos relevantes de la historia.
- Uso de la investigación para la realización de proyectos que analicen hechos, eventos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época medieval, moderna y contemporánea.
- Reflexión sobre el papel de los invisibles (mujeres, niños, pobres...) en la historia por entender los principales movimientos en defensa de sus derechos, la situación actual y los retos de futuro.
- Valoración del patrimonio natural y cultural como un bien y un recurso para su uso desde la misma cuidado y su conservación.

● Alfabetización cívica

- Valoración de la diversidad de identidades, étnico-cultural y de lenguas del Estado español, por favorecer a una ciudadanía más implicada en la defensa de las minorías.
- Aplicación de la cultura de paz y no violencia y uso del pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses.

● Conciencia ecosocial

- Conocimiento de los recursos limitados que ofrece el planeta, su explotación y el agotamiento de éstos.

2.2.2- Lengua

Los saberes relacionados a continuación hacen referencia al trabajo tanto en lengua catalana como en lengua castellana, ya que se da la opción de realizar el proyecto en cualquiera de las lenguas oficiales en nuestro territorio. Se detallan saberes que posiblemente se trabajen en los diferentes grupos.

- Estrategias para la producción de textos escritos y audiovisuales: la escritura y la creación audiovisual como proceso.
- Pragmática:
 - Registros lingüísticos.
 - Géneros de texto narrativos, descriptivos, conversacionales formales, predictivos, persuasivos, instructivos, expositivos, argumentativos y administrativos.
 - Elementos de la comunicación.
- Adecuación, coherencia, cohesión, corrección y presentación. Normas ortográficas.
- Lectura y escritura menudeadas sobre temas diversos y en contextos diferentes
- Léxico y semántica:
 - Expresiones comunes, frases hechas.

- Léxico preciso y apropiado a contextos concretos y cotidianos.
- Campos léxico-semánticos.
- Mecanismos de formación de palabras.
- Relaciones semánticas. Cambios en el significado de las palabras.
- Estrategias digitales de búsqueda léxica
- Expresiones comunes, frases hechas.
- Léxico preciso y apropiado a contextos concretos y cotidianos.
- Campos léxico-semánticos.
- Mecanismos de formación de palabras.
- Relaciones semánticas. Cambios en el significado de las palabras.
- Estrategias digitales de búsqueda léxica
- Fonética y fonología:
 - Símbolos fonéticos con la pronunciación de fonemas de especial dificultad.
 - Patrones básicos de ritmo, entonación y acentuación de palabras y enunciados.
- Morfología y sintaxis:
 - Categorías gramaticales.
 - Sintaxis de la oración.
 - Conectores.
 - Elementos de estilo.
- Procesos de comprensión oral: reconocimiento, selección, interpretación, anticipación, inferencia, retención.
- Formas de cortesía y respeto en las interacciones orales.
- Lenguaje audiovisual.

2.2.3- Educación Visual y Artística

Se detallan saberes que posiblemente se trabajen en los diferentes grupos.

- Percepción y análisis
 - Identificación y búsqueda, a través de distintos canales, de imágenes de diferentes entornos asociándolos al valor comunicativo compartiendo lecturas e interpretaciones con visión crítica en las prácticas observacionales.
 - - Descubrimiento y descripción de propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de diferentes épocas, lugares y culturas, a través del disfrute, en observaciones activas en visitas o en imágenes a distintos soportes incorporando la perspectiva de género.
 - Identificación y disfrute de espacios culturales y artísticos participando con respeto y valorándose en actividades y visitas culturales.
 - - Descubrimiento de materiales, instrumentos, soportes y técnicas utilizados en la expresión plástica y visual a partir de la observación activa de las manifestaciones artísticas trabajadas.
 - Adquisición de hábitos de comportamiento y actitud positiva en la percepción de propuestas artísticas en distintos contextos y espacios culturales y artísticos.

- Creación e interpretación

- Experimentación con diferentes medios, soportes y materiales de expresión plástica, utilizando técnicas bidimensionales, tridimensionales y digitales en imágenes, dibujos, pinturas, modelados y construcciones y acciones performativas propias o colaborativas trabajadas en distintos contextos.
- Planificación, experimentación y documentación de procesos creativos, personales o colaborativos, en las producciones artísticas trabajadas en el aula, asumiendo diferentes roles para expresar ideas, sentimientos o emociones identificando y valorando las fases y los resultados finales.
- Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos respetando las licencias de uso y distribución de contenidos creados por otros para el estudio o como material de creaciones personales o de grupo.

- Percepción y análisis.

- Adquisición de hábitos de comportamiento y actitud positiva en la percepción de propuestas audiovisuales en distintos contextos y espacios culturales y artísticos.
- Creación de producciones audiovisuales multimodales en grupo o individual con herramientas diversas facilitando el reconocimiento de las características del lenguaje audiovisual multimodal y la aproximación a las técnicas de animación.

2.3- Temporalización.

El proyecto presentado aquí, permite incentivar al alumnado para la consecución de un objetivo común, que es, la inauguración y puesta en marcha de una exposición monográfica de historia que será abierta al público interno y externo del centro.

El trabajo del proyecto en sí lo realizamos en dos fases:

FASE 1 - Elaboración y exposición al grupo de los materiales y trabajos de cada uno de los grupos. Como mínimo cada grupo deberá presentar:

- a) Informe escrito del tema a partir de un guión general **(anexo 1)**.
- b) Diario de trabajo, **(anexo 2)**.
- c) Maqueta u objeto relacionado con el tema, acompañado de una ficha técnica para el museo **(anexo 3)**.

FASE 2 - Presentación del Museo al público. **(anexo 4)**.

El trabajo de la fase uno se alarga en el tiempo durante dos semanas, previa asignación de los grupos y temas correspondientes.

Con la fase dos tenemos dos opciones. Ejecutarla justamente después del trabajo en sí, o bien esperar a realizarla durante la semana de final de curso (o durante las fiestas finales o de centro). Ambas opciones son muy motivadoras para los alumnos, para los padres y madres y para los mismos docentes.

FASE 1

Esta fase es el trabajo propiamente del proyecto. A las dos semanas fijadas anteriormente se deben añadir una o dos sesiones para organizar grupos y elegir tema. También, puede ser necesario ocupar algunas sesiones de las asignaturas que se trabajan conjuntamente en el proyecto (Lengua y Expresión Artística). Pero su temporalización debe realizarse conjuntamente con Conocimiento del Medio.

	Previa 1 Planteamiento del proyecto y presentación de los diferentes temas. Elección individual de tres temas, en orden de deseo, para el trabajo de cada alumno/a.	Previa 2 Elaboración de los grupos. Lluvia de ideas. Elección del trabajo a realizar. Reparto de tareas.
Sesión 1 Inició del trabajo en grupo	Sesión 2 Desarrollo del trabajo	Sesión 3 Desarrollo del trabajo
Sesión 4 Desarrollo del trabajo	Sesión 5 Desarrollo del trabajo	Sesión 8 Presentación del proyecto y de los materiales de cada grupo.

FASE 2

Para la presentación del proyecto al público se deberán de formar grupos interclases de especialistas, que hagan de guías de la visita, controlar entradas con tickets (anexo 4) y además, durante las diferentes aperturas de las salas, siempre habrá un profesor (como mínimo) encargado de supervisar la actividad.

Por otro lado, la distribución y organización del espacio del museo recaerá en cada uno de los grupos. En nuestro centro se abrió el Museo durante tres días lectivos, existiendo la posibilidad de apertura el sábado y domingo, durante las fiestas de final de curso.

ORGANIZACIÓN 1 Exposición de los diferentes grupos al resto de compañeros.		ORGANIZACIÓN 2 Exposición de los diferentes grupos al resto de compañeros. Organización i distribución en tiempo y espacio de los grupos de guías.		
DIA 1 Distribución de los guías a lo largo del recorrido y exposición de cada una de las secciones a los asistentes.	DÍA 2 Distribución de los guías a lo largo del recorrido y exposición de cada una de las secciones a los asistentes.	DÍA 3 Distribución de los guías a lo largo del recorrido y exposición de cada una de las secciones a los asistentes.	DÍA 4? Distribución de los guías a lo largo del recorrido y exposición de cada una de las secciones a los asistentes.	DÍA 5? Distribución de los guías a lo largo del recorrido y exposición de cada una de las secciones a los asistentes.

La organización expuesta es la que realizamos en el centro. Como es normal la organización debe adaptarse a las necesidades de cada curso y centro.

3.- METODOLOGIA

De manera inicial, el trabajo se organiza como un proyecto

1. Previamente, el equipo de profesores deberá haber elegido un tema para el trabajo transversal de cada época. El trabajo de ese tema a lo largo de las épocas históricas nos dará una visión amplia, pero a la vez observable, de los procesos de cambio existentes a lo largo de la historia.
2. Cada alumno, antes de empezar, escribe tres épocas de la historia que le interese trabajar. **(Anexo 5)** Los alumnos deberán seleccionar entre Prehistoria (neolítico o paleolítico), edad antigua (Grecia, Roma, Egipto) y edad media. Si se adapta a otros cursos se deben disminuir o aumentar las épocas según marque el currículum.
3. Posteriormente el equipo de profesores y profesoras se reúne y configura los diferentes grupos de trabajo según los intereses individuales de cada alumno y alumna. Sería conveniente que el trabajo por proyectos, o las horas de ciencias del Medio coincidieran en algún momento del horario en los diversos grupos del curso, ya que de esta forma se podrían mezclar los alumnos de diferentes clases por intereses. Si no fuera posible, los grupos se forman dentro de una misma clase.
4. A partir de ahora cada grupo trabaja de manera independiente siguiendo la pauta:
 - ¿Qué sabemos?
 - ¿Qué queremos saber?
 - Búsqueda de información
 - Reparto de tareas.
 - Elaboración del producto/s final/es.
5. Cada grupo de trabajo deberá cumplimentar un diario de seguimiento, donde rellenar las incidencias de cada una de las jornadas y organización del equipo, **(anexo 2)**
6. Cada grupo deberá presentar: Mural, Maqueta u objeto relacionado con la época elegida y ficha técnica del objeto.
7. Presentación al grupo clase del material realizado.
8. Organización espacial del Museo.
9. Práctica "in situ" de las diferentes explicaciones de cada pieza catalogada del Museo.
10. Inauguración del Museo.
11. Evaluación, Coevaluación y Autoevaluación **(Anexo 6)**

4.- RESULTADOS

En un trabajo globalizado de las características que se han detallado, es muy fácil motivar e incentivar al alumnado para que dé lo máximo de sí.

Debe quedar claro desde un principio que no hace falta hacer una presentación informática para demostrar lo que se ha aprendido, ya que no solamente conceptos históricos se trabajan en la tarea del museo. Se ha trabajado además formas de agrupación, organización personal y grupal, tolerancia, empatía e insertividad. Saber llevar a buen término un proyecto global de organización de un Museo y formar parte del personal que trabaja en él, van más allá del trabajo puro y enfrentan a los alumnos y alumnas a problemas y retos tan reales como: presentar un objeto o maqueta para que sea a un grupo y que sea comprensible, realizar la campaña de propaganda del museo, los tickets (sin valor monetario), la organización de unos espacios y horarios de trabajo de los guías, etc. El éxito del proyecto, está más en desarrollar todas esas facetas, que en los conceptos estudiados, aunque evidentemente tienen su peso pues es un trabajo escolar que pertenece a tres áreas curriculares oficiales.

Fase 1 - ELABORACIÓN DEL PROYECTO

En nuestro proyecto surgieron los siguientes grupos de trabajo:

Los vestidos. (vestits)

El transporte. (transport)

Arte y monumentos, (art i monuments)

La vivienda. (habitatges)

Cada clase eligió un tema y dentro de cada clase los diferentes grupos elaboraron los proyectos según la época preferida. Cada grupo escogió la elaboración de un objeto, maqueta o material sobre el tema seleccionado.

Así pues la relación de maquetas y objetos a realizar para el Museo fue la siguiente:

LOS VESTIDOS		
EDAD	ÉPOCA	MAQUETA
Prehistoria	NEOLÍTICO	1.- Trabajador prehistórico
Edad Antigua	EGIPTO	2.- Faraón
	GRECIA	3.- Gente de pueblo 4.- Mujer griega
	ROMA	5.- Gladiador 6.- mujer romana 7.- Liberto 8.- Soldado romano
Edad media	ALTA EDAD MEDIA	10.- Mujer campesina 11.-Mujer noble 9.- Rey medieval

EL TRANSPORTE		
EDAD	ÉPOCA	MAQUETA
Edad Antigua	<u>MESOPOTÁMIA</u>	12.-El carro y la rueda
	EGIPTO	13.-La faluca
	GReCIA	14.-El caballo de Troya
	ROMA	15.-La léctica
Edad media	<u>BAJA EDAD MEDIA</u>	16.-La caravela

ARTE Y MONUMENTOS		
EDAD	ÉPOCA	MAQUETA
Prehistoria	<u>PALEOLÍTICO</u>	17.- Pintura rupestre
	NEOLÍTICO	18.- Monumento megalítico
Edad Antigua	<u>EGIPTO</u>	19a.- Obelisco 19b.- Pirámide
	GRECIA	20.- Arco de Triunfo 21.- Templo de Hades 22.- Anfiteatro
	ROMA	23.- Coliseum 24.- Circo
	<u>ALTA EDAD MEDIA</u>	25.- Castillo 26.- Pintura románica
Edad media	BAJA EDAD MEDIA	27.- Catedral 28.- Pintura gótica

VIVIENDA		
EDAD	ÉPOCA	MAQUETA
Prehistoria	<u>NEOLÍTICO</u>	29.- Cabaña
	<u>NEOLÍTICO</u> (Edad de los metales)	30.- Vivienda
Eda Antigua	<u>EGIPTO</u>	31.- Viviendas
	<u>ROMA</u>	32.- Roma sII
Edad media	<u>ALTA EDAD MEDIA</u>	33.- Pueblo



Como se puede apreciar en la tabla, el mínimo exigido para cada grupo de trabajo fue de una maqueta u objeto. Sin embargo, no se limitó el número, valorando su emprendeduría, posibilidades y motivación.

Cada alumno y alumna tenía en propiedad la relación de todos los trabajos y un apartado donde comentar cada uno de ellos

Fuero del trabajo propio del proyecto del Museo de la Historia, el equipo de profesores y profesoras del nivel, hizo coincidir además una excursión a la Ciudadela Ibérica de Calafell (Tarragona). De esta manera el trabajo de historia realizado en las diferentes aulas y grupos de trabajo, se complementó con una salida práctica, guiada por especialistas en la materia, lo cual, motivó aún más al grupo de alumnos para mejorar y complementar sus producciones (**Anexo 9**).





Fase 2 - EL MUSEO DE LA HISTORIA

Preparados los materiales de los diferentes equipos, llega ahora la hora de la verdad, debemos de organizar, de inaugurar y abrir durante unos días la instalación museística,

En nuestro caso, como todas las aulas del curso están en el mismo pasillo, y este se encuentra en la planta baja del edificio, que mejor lugar, y accesible, para instalar el museo que en el pasillo de quinto.

Después de diversas opciones de reparto de tareas para los días del Museo, motivadas por diferentes factores que no vienen al caso, finalmente se pudo abrir el espacio y tener un horario y orden de trabajo consensuados entre todos. Cada grupo tenía representación en cada franja horaria, para poder atender a todas las preguntas del público. También en cada franja horaria debía de contar con la presencia de uno o dos docentes para actuar de referencia en todo momento.



El trabajo de la práctica totalidad de los niños y niñas de quinto, fue muy bueno, responsable y autónomo. La valoración general de la mayoría de ellos y ellas fue muy positiva, pues trabajar en pos de un objetivo común, no solamente para realizar un trabajo i/o exponerlo, sino para abrir un Museo, les motivaba.

En general el trabajo del proyecto ha sido muy positivo. Así lo demuestran los comentarios realizados en las ficha de autoevaluacion y de coevaluacion (**Anexo 8**). Además a la salida del museo algunos visitantes agradecieron el esfuerzo y el trabajo realizado por los alumnos y alumnas y por el equipo docente.



Fue tal el éxito que se repetirá en cursos venideros.



5.- ANEXOS

ANEXO 1

GUIÓN ORIENTATIVO DEL TRABAJO DE CADA GRUP

Cada grupo de trabajo dispone de un guión orientación a la hora de planificar la actividad del equipo.

EL MUSEU DE LA HISTÒRIA
<p>En <u>aquest projecte treballarem diferents apartats de les èpoques històriques antigues.</u></p> <p>La <u>feina que haurem de fer</u> serà:</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Investigar l'època que hem escollit per estudiar a partir de textos de llibres o d'internet.</u>• <u>Cercar informació sobre l'aspecte de l'època històrica que hem escollit fer la maqueta o l'objecte.</u>• <u>Treballar-lo i veure quines són les seves característiques.</u>• <u>Confeccionar-lo a partir, si és possible de materials fungibles o reciclats.</u>• <u>Elaborar una fitxa on aparegui la informació necessària per al Museu.</u>• <u>Preparar les breus explicacions, que com especialistes, farem quan estigui obert el Museu.</u>
<p><u>Caldrà presentar ...</u></p> <p><u>Cada grup, haurà de FER:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Objecte o maqueta de l'època històrica treballada. Pot anar acompanyada d'un petit, o gran, mural si es veu necessari.</u>• <u>Fitxa de datació i informació de l'objecte o maqueta.</u> <p><u>Cada alumne de manera individual haurà de CONFECCIONAR:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Taula dels treballs del projecte amb explicacions de les exposicions fetes a classe.</u>
<p style="text-align: center;">APA!!</p> <p style="text-align: center;">CONVERTIM-NOS EN VERITABLES EXPERTS!!</p>

Anexo 2

DIARIO DE SEGUIMIENTO DEL TRABAJO GRUPAL

Durante el trabajo en grupo los y las alumnas y alumnos rellenaron esta breve memoria que plasma el devenir diario del equipo.

DIARI DE SESSIONS

Data:	Què hem fet avui?
Ha anat bé? SI NO	Què farem el proper dia?

Data:	Què hem fet avui?
Ha anat bé? SI NO	Què farem el proper dia?

Data:	Què hem fet avui?
Ha anat bé? SI NO	Què farem el proper dia?

(Confeccionamos el diario de sesiones según las horas destinadas al proyecto)

Anexo 3

FICHA DE CATALOGACIÓN DE CADA PIEZA DEL MUSEO

Cada objeto y maqueta expuesto en el museo deberá tener una ficha de catalogación en la que se sitúa en la línea temporal y se hace una breve descripción del mismo.

ÈPOCA	
PERIÒDE	DATAció
NOM:	DESCRIPció
CURIOSITATS	

Anexo 4

BILLETES, INVITACIONES DE ENTRADA

A la hora de dar un toque más de realismo a la simulación, decidimos entre profesores, profesoras, alumnos y alumnas, crear un billete o tiquet para cada persona que visitará el museo. Se crearon de entrada tantos tiquets como progenitores existían. También día a día se creaban más, según las necesidades, para los visitantes de fuera del ámbito familiar (conocidos, vecinos, etc).

Debemos recordar en éste punto el hecho que en nuestro caso las entradas eran gratuitas. Se podría haber utilizado el evento para fines benéficos (recogida de fondos para alguna O.N.G., viaje fin de curso, apadrinar a algún niño, donación económica al banco de alimentos, etc.).

La edición, organización, reparto y control de los tiques estaba a cargo de un grupo interruptor de cada clase.



Anexo 5

HOJA DE ELECCIÓN DEL GRUPO DE TRABAJO

Antes de que el equipo docente forme los grupos, cada alumno debe cumplimentar su ficha de prioridades. A partir de este documento el profesorado organizará los diferentes grupos de trabajo.



<u>NOM:</u>		
<u>OPCIÓN</u>	<u>ÉPOCA</u>	<u>TEMA</u>
<u>PRIMERA</u>		
<u>SEGONA</u>		
<u>TERCERA</u>		

Anexo 6

FICHAS DE EVALUACIÓN

Al finalizar cada una de las fases del proyecto se realiza una evaluación formativa y otra de cuantitativa, además de la evaluación permanente realizada mediante observación realizada a lo largo de las semanas destinadas al proyecto.

Se repartió a los alumnos y alumnas una fitxa de autoevaluación y coevaluación como esta.

		del Medi 						
Nom : _____		Data : _____						
Et demanem que puntuïs del 1 al 4 la feina que els teus companys i tu heu fet en aquest projecte de manera individual.								
4 = MOLT o CUASI SEMPRE		3= BASTANT		2= NO GAIRE / ALGUNES VEGADES		1= POC /GENS		
Membres del grup	Ha treballat i s'ha esforçat en l'elaboració del projecte.	Ha aportat propostes que han ajudat al desenvolupament de la feina.	Ha sabut treballar en equip respectant les opinions dels altres.	Ha arribat a acords amb els companys.	Ha sigut responsable i ha portat el material quan tocava.	Ha estudiat per fer la presentació oral.	Ha aprofitat les estones de treball.	S'ha planificat bé la feina.
La persona/es que s'ha esforçat més del grup és:								

Anexo 7

TABLA INDIVIDUAL DE TRABAJOS

Realizada la organización de grupos, cada uno de ellos elige la época y maqueta u objeto a realizar. Así quedaron repartidos los temas en las diferentes clases. Cada miembro del grupo, durante las exposiciones finales debe rellenar este documento.

NOM:		DATA:	
<h2><u>EL MUSEU DE LA HISTÒRIA</u></h2>			
ELS VESTITS			
EDAT	ÈPOCA	MAQUETA	<u>Comentaris - Dibuixos - Esquemes</u>
<u>Prehistòria</u>	<u>NEOLÍTIC</u>	1. - <u>Treballador prehistòric</u>	
<u>Edat Antiga</u>	<u>EGIPTE</u>	2. - <u>Faraó</u>	
	<u>GRÈCIA</u>	3. - <u>Gent de poble</u>	
		4. - <u>Dona grega</u>	
	<u>ROMA</u>	5. - <u>Gladiador</u>	
		6. - <u>Dona romana</u>	
		7. - <u>Llibert</u>	
		8. - <u>Soldat romà</u>	
	<u>Edat mitjana</u>	<u>ALTA EDAT MITJANA</u>	9. - <u>Rei medieval</u>
<u>BAIXA EDAT MITJANA</u>		10. - <u>Dona camperola</u>	
		11. - <u>Dona noble</u>	

EL TRANSPORT

EDAT	ÈPOCA	MAQUETA	<u>Comentaris - Dibuixos - Esquemes</u>
<u>Edat Antiga</u>	<u>MESOPOTÀMIA</u>	12.-El carro i la roda	
	<u>EGIPTE</u>	13.-La faluca	
	<u>GRÈCIA</u>	14.-El cavall de Troia	
	<u>ROMA</u>	15.-La lèctica	
<u>Edat mitjana</u>	<u>BAIXA EDAT MITJANA</u>	16.-La caravel·la	

ART I MONUMENTS

EDAT	ÈPOCA	MAQUETA	<u>Comentaris - Dibuixos - Esquemes</u>
<u>Prehistòria</u>	<u>PALEOLÍTIC</u>	17.- Pintura rupestre	
	<u>NEOLÍTIC</u>	18.- <u>Monument megalític</u>	
<u>Edat Antiga</u>	<u>EGIPTE</u>	19a.- <u>Obelisc</u> 19b.- Piràmide	
	<u>GRÈCIA</u>	20.- <u>Arc de Triomf</u> 21.- Temple de Hades 22.- <u>Amfiteatre</u>	
	<u>ROMA</u>	23.- <u>Coliseum</u> 24.- <u>Circ</u>	
<u>Edat mitjana</u>	<u>ALTA EDAT MITJANA</u>	25.- Castell 26.- Pintura romànica	
	<u>BAIXA EDAT MITJANA</u>	27.- <u>Catedral</u> 28.- Pintura gòtica	

HABITATGES

EDAT	ÈPOCA	MAQUETA	<u>Comentaris - Dibuixos - Esquemes</u>
<u>Prehistòria</u>	<u>NEOLÍTIC</u>	29.- <u>Cabana</u>	
	<u>NEOLÍTIC</u> (<u>Edat dels metalls</u>)	30.- <u>Habitatge</u>	
<u>Edat Antiga</u>	<u>EGIPTE</u>	31.- <u>Habitatges</u>	
	<u>ROMA</u>	32.- Roma <u>sII</u>	
<u>Edat mitjana</u>	<u>ALTA EDAT MITJANA</u>	33.- <u>Poble</u>	

Anexo 8

VALORACIONES

Una vez clausurado el museo, se pidió a los alumnos escribir un comentario positivo o negativo. Aquí tenemos algunas respuestas:

Aprendimos muchas cosas, como trabajar en equipo. Además vinieron nuestros padres y madres y les pudimos enseñar nuestros conocimientos. Nos lo pasamos muy bien	
Ha sido interesante, pero podríamos haber tenido abierto el museo más días	
Yo lo he visto muy bien. Las maquetas eran muy chulas y muy originales.	
Creo que fue muy divertido presentarlo delante de los padres y crear las maqueta todos los grupos juntos	
Como me gusta hacer maquetas me lo he pasado muy bien en éste trabajo, y mira que la historia no es lo mio.	
Jo lo he visto muy bien. MUY CHULO	
Las maquetas fueron lo mejor. Vinieron los padres y flipado.	
A mi me pareció muy buena idea. Además tuvimos que enseñar a nuestros padres y madres las maquetas	



Guió didàctic

COM CONSTRUÏEN ELS IBERS?

Taller adreçat a 5è i 6è de primària, secundària i batxillerat. A través d'aquesta activitat els alumnes coneixeran els materials constructius que utilitzaven els ibers, les tècniques emprades així com la relació amb el medi que els envoltava.

Es farà amb grups que no superin els 25 alumnes i cal que cada grup vagi acompanyat d'un mestre. La durada del taller serà d'1 h 30 min i sempre serà complementària a la visita guiada que durarà 1 h 30 min més. En finalitzar l'activitat, els alumnes col·laboraran a rentar i recollir el material utilitzat.

ABANS DE VENIR CAL...

- Saber qui eren els ibers.
- Conèixer alguns dels materials de construcció que utilitzaven els ibers.

APRENDREM A...

- Conèixer les tècniques i materials que permetien als ibers construir les seves cases.
- Reconèixer aquelles tècniques i materials que han perviscut en el temps fins als nostres dies.
- Analitzar la utilització dels elements del medi natural en relació a la construcció.
- Valorar l'impacte de desenvolupament tecnològic en les condicions de vida i treball ibèrics.
- Entendre la importància del treball en equip per arribar a assolir diferents objectius
- Adquirir coneixements a través d'un treball vivencial, una experiència.
- Compartir i respectar el material de treball i les eines fent un treball d'equip necessari per resoldre l'activitat.

QUÈ EXPLICAREM?

- L'urbanisme i l'arquitectura de l'època.
- Els materials de construcció.
- Les tècniques utilitzades pels ibers per construir les seves cases.
- La relació entre la construcció i l'entorn: el paisatge humanitzat.

TRANSFORMAREM LA INFORMACIÓ EN CONEIXEMENT MITJANÇANT...

- Anàlisi de l'aprofitament de l'entorn a l'hora de construir.
- Reconeixement de les tècniques antigues que es duran a terme.
- Comparació dels materials i de les tècniques i el seu ús en el món antic i el món actual.

Guió didàctic

DEL MAR A LES MUNTANYES

És una visita didàctica adreçada al cicle superior de l'educació primària. A través d'aquesta activitat els alumnes entraran en contacte amb el món de fa 2500 anys.

L'activitat tindrà una **durada de 1'30 hores**. Durant la visita, els alumnes recorreran les diferents zones del jaciment intentant descobrir, amb l'ajuda de l'educador, com era la vida en aquest enclavament. Per tal de fer-ho, l'educador incentivarà als alumnes per interactuar amb els objectes de la vida quotidiana dels ibers que anirem trobant en els diferents espais que es visitaran. Altrament, fomentaran que els alumnes aprenguin a prendre decisions per tal de crear i consolidar el seu propi coneixement de la Ciutadella.

La visita es farà amb **grups que no superin els 25 alumnes** i cal que aquest vagi acompanyat d'un mestre.

ABANS DE VENIR CAL...

- Que els alumnes sàpiguin qui eren els ibers.
- Que els alumnes siguin capaços d'ordenar en el temps el món iber.
- Que els alumnes coneguin les característiques pròpies del paisatge mediterrani.

APRENDREM A...

- Plantejar-nos, identificar i resoldre interrogants i problemes relacionats amb elements significatius de l'entorn natural, social i cultural vinculats al coneixement de la Ciutadella.
- Identificar les característiques bàsiques de l'entorn natural, social i cultural i analitzar-les en el món antic.
- Analitzar i valorar críticament la intervenció humana en el medi concret de la Ciutadella i el seu impacte al llarg del temps.
- Reconèixer en el nostre medi actual els canvis i les continuïtats relacionats amb el pas del temps.
- Comprendre algunes relacions de successió i simultaneïtat, de cronologia i de durada.
- Apreciar el gaudi que comporta arribar a trobar explicacions racionals dels fets i problemes que s'identifiquen en el nostre entorn.

QUÈ EXPLICAREM?

- La Ciutadella i el seu territori: paisatge natural, paisatge humanitzat
- L'estructura social dels ibers
- Les activitats econòmiques ibèriques
- La vida quotidiana en el món ibèric
- L'arqueologia experimental

TRANSFORMAREM LA INFORMACIÓ EN CONEIXEMENT MITJANÇANT...

- Utilització de les fonts materials per arribar al coneixement del món antic.
- Comprensió del temps cronològic i ús de representacions gràfiques per situar fets i etapes de l'evolució històrica per poder ubicar-nos en el món ibèric.
- Ús de la periodització convencional i identificació de l'espai i del temps històric.
- Caracterització de la societat ibèrica a partir de la relació que s'estableix amb el paisatge i el territori.
- Reconeixement de l'impacte del desenvolupament tecnològic en les condicions de vida i en el treball del món ibèric comparant-lo amb el món actual.
- Anàlisi de l'evolució de la Ciutadella ibèrica de Calafell i el seu entorn per donar valor i adquirir respecte envers al nostre patrimoni.

OBSERVACIONS

- La Ciutadella és un jaciment arqueològic reconstruït, el terreny és irregular (terra i bosc). Per aquest motiu és important tenir present que:
 - ✓ Cal venir amb roba i calçat còmode
 - ✓ Aquesta activitat es realitza a l'aire lliure, per tant en cas de pluja això afecta la qualitat de la visita. Així doncs cal preveure la modificació de data.
- És important conèixer si teniu alumnes amb necessitats especials, tan per mirar d'adaptar si és possible l'activitat, com per l'educador de patrimoni que conduirà el grup. No dubteu en trucar-nos.