

PROYECTO FORMapps

“Un paseo a través de la mirada”

JUSTIFICACIÓN

En nuestro centro llevamos trabajando en un marco pedagógico innovador, en constante actualización, basado en metodologías como el trabajo por proyectos, el trabajo cooperativo, las inteligencias múltiples, la cultura emprendedora, la cultura de pensamiento, las TIC's... Nuestro objetivo es conseguir que nuestros alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje y les preparamos para que afronten los retos del presente y del futuro con éxito. Debido a nuestra trayectoria el siguiente paso es la integración de los dispositivos móviles en todos los contenidos curriculares .

- **Título del proyecto:** Un paseo a través de la mirada
- **Cursos implicados:** 2º - 4º ESO
- **Departamentos y Áreas curriculares:**
 - Departamento de Lengua y Literatura: Áreas de Lengua y Literatura, y Conocimiento del Lengua.
 - Departamento de Latín: Cultura Clásica y Latín
 - Departamento de Matemáticas
 - Departamento de Música
 - Departamento de Geografía e Historia
- **Número de profesores colaboradores:** 4 profesores titulares de las áreas anteriormente citadas y el coordinador TIC del centro. Carmen Escudero, Ana Mª Álvarez, Mª Teresa Cañibano, Luis Javier Sánchez.
- **Otros miembros de la comunidad educativa:** familias de los alumnos implicados y equipo de comunicación del centro.
- **Página weblog del proyecto** <http://safiformapps.weebly.com/>

OBJETIVOS GENERALES

- Manejar y utilizar las tablets y otros dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje
- Aprender las herramientas y programas necesarios para el proyecto
- Aprender a generar recursos educativos
- Utilizar la “nube” como herramienta de almacenamiento compartido y otras herramientas de difusión de contenidos.
- Aprender a trabajar con plataforma educativa del centro
- Incorporar metodologías basadas en aprendizaje por proyectos ayudándose de la tecnología móvil.
- Facilitar que los alumnos adquieran las competencias clave.
- Fomentar el desarrollo de destrezas de comunicación y expresión oral y escrita.
- Elaborar materiales digitales, con herramientas de producción digital (videos, documentos, glogster, kahoot, mindomo, nearpod, touchcast, padlet, códigos QR, pickcollage, comitic, podcast...)
- Entrenar en habilidades y destrezas de trabajo cooperativo y otras metodologías innovadoras (rutinas de pensamiento, TIC) partiendo de las capacidades de cada alumno y favoreciendo la inclusión de los alumnos con necesidades educativas específicas y avocados al fracaso escolar con una metodología más tradicional.
- Utilizar las mecánicas de gamificación para la evaluación y coevaluación
- Aplicar la flipped-classroom (edpuzzle, vivavideo, nearpod) y la gamificación (edmodo, kahoot y socrative)
- Utilizar metodologías activas: trabajo por proyectos, Aps, y Trabajo cooperativo y recursos específicos para la mejora de destrezas y habilidades.

- Integrar los dispositivos móviles como una herramienta más de aprendizaje

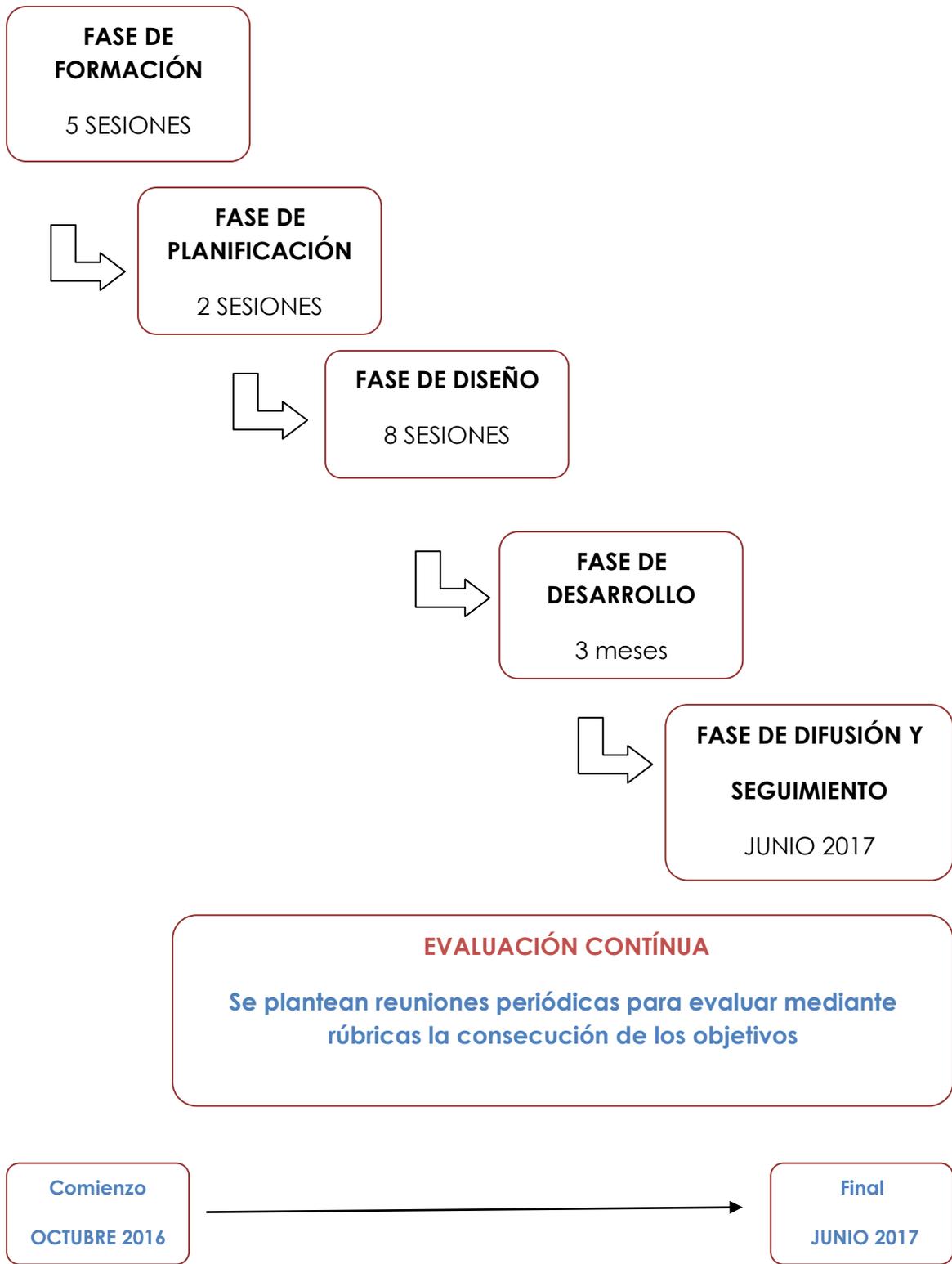
CONTENIDOS CURRICULARES

Es un proyecto interdisciplinar cuyos contenidos son trabajados desde todas las áreas de currículum: Lengua y Literatura, Conocimiento del Lenguaje, Cultura Clásica y Latín, Área de Matemáticas, Área de Música

- Escucha y comprensión de obras musicales relacionadas con nuestro ciudad.
- Visita y conocimiento sobre arquitectura, construcción, materiales, de los diferentes monumentos importantes de nuestra ciudad.
- Conocimiento de la mitología y los seres mitológicos en la literatura romana. Representación en el arte de los diferentes mitos. Observación directa del patrimonio artístico utilizando diversos recursos.
- Aplicación de las destrezas orales y escritas
- Utilización de las herramientas TIC's para la organización y tratamiento de la información
- Planificación del proceso de resolución de problemas: análisis de la situación, selección y relación entre los datos, selección de la aplicación de las estrategias de resolución adecuadas, análisis de las soluciones y, en su caso, ampliación del problema inicial.
- Expresión verbal y escrita en matemáticas.
- Cálculo de áreas y perímetros de figuras planas. Cálculo de áreas por descomposición en figuras simples.
- Analizar distintos cuerpos geométricos (cubos, ortoedros, prismas, pirámides, cilindros, conos y esferas) e identificar sus elementos característicos: vértices, aristas, caras, etc.
- Resolver problemas que conlleven el cálculo de longitudes, superficies y volúmenes del mundo físico.

SECUENCIACIÓN

DIAGRAMA DE FASES



DESARROLLO DEL PROYECTO

1) FASE DE FORMACIÓN

Los profesores implicados en dicho proyecto adquirieron los conocimientos previos en el curso impartido en el CFie por Doña Begoña Hernández Brota.



2) FASE DE PLANIFICACIÓN

- El coordinador TIC y el equipo de profesores revisaron los dispositivos móviles.
- Configuración de los equipos para utilizar la red del centro
- Modificación de "horarios-calendario" para la puesta en marcha del proyecto: establecimos los miércoles como día destinado a la realización del proyecto haciendo coincidir a los 4 profesores implicados en el aula.
- Organizamos de espacios y tiempos.
- Las normas de funcionamiento y manejo de los ipad
- Configuración de los grupos de trabajo: reparto de tareas y roles.
- Envío de carta y autorizaciones.
- Selección de familias para la elaboración de un video-tutorial.

3) DESARROLLO DE LAS FASES

Entre todos, con el “método decide”, decidimos bautizar a nuestra aventura como “**Un paseo a través de la mirada**” y comenzamos el proyecto con la fase de sensibilización.

A) FASE DE SENSIBILIZACIÓN

Tras la decisión adoptada de la realización de un proyecto interdisciplinar para fomentar la utilización de los dispositivos móviles se les presenta y tras una toma de decisiones, los



alumnos proponen explicar el mismo a través de un video con Touchcast: www.safaformapps.weebly.com

A continuación, mediante un organizador gráfico “**Que sé, que necesito saber y que aprendido**” sobre nuestra ciudad, decidimos qué rutas realizar. Nuestro proyecto iba cogiendo forma poco a poco con el diseño de cuatro apasionantes rutas por los lugares más emblemáticos de la capital del Pisuerga.

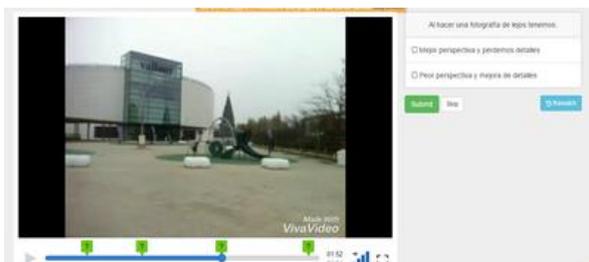
¿Qué sé sobre el tema?	¿Qué quiero saber?	¿Qué he aprendido?



Flipped Clasroom: A través de la herramienta Edpuzzle visionamos el video “Valladolid desde

el aire" en donde los alumnos toman contacto con los diferentes monumentos y espacios de los que está dotado nuestra ciudad. Para ello responde a diferentes preguntas sobre el mismo realizadas con dicha aplicación. Podemos ver el video en el siguiente enlace.

<https://edpuzzle.com/media/589dad473d85ce67fd009a60>



Para ayudarnos en nuestro el trabajo fotográfico que los alumnos van a realizar, el padre de una alumna nos motiva y nos enseña cómo hacer y mejorar

nuestras fotos a través de un video, cuyo enlace es el siguiente:

<https://edpuzzle.com/media/589d7c5f05f91b3e2b9907ec>

B) RALLY FOTOGRÁFICO El proyecto ha ido cogiendo forma poco a poco con el diseño de las apasionantes rutas por los lugares más emblemáticos de la capital del Pisuerga: Mitológica-Literaria, Eclesiástica-Monumental y Fuentes de nuestra ciudad. A través de un RALLY FOTOGRÁFICO nuestros alumnos toman contacto con cada una de las rutas diseñadas. Dicho Rally consiste en ir fotografiando y contestando a una serie de preguntas sobre los monumentos y personajes a visitar.

- Ver enlace de cada una de las rutas:
<http://safafomapps.weebly.com/rally-fotograacutefico.html>
- Ver documentación en el anexo.

C) BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN. Una vez categorizado todo el material fotográfico, los alumnos recaban información con sus ipad sobre todos y cada uno de los aspectos de su ruta. Mediante la rutina de pensamiento: generar-clasificar-relacionar-desarrollar elaboramos toda la documentación

para realizar los mapas mentales de forma cooperativa. Previamente los coordinadores de cada grupo organizaron y distribuyeron el trabajo a realizar a cada uno de los miembros.



Buscaron información y completaron el documento de búsqueda. Ver anexo dicho documento.

D) MAPAS MENTALES Con

nuestros Ipad y a través de la aplicación Mindomo los diferentes grupos de trabajo realizan con la ayuda de los profes sus **mapas mentales**.



Son un método muy eficaz para extraer y memorizar información, además son una forma lógica y creativa de tomar notas y expresar ideas sobre nuestro tema.

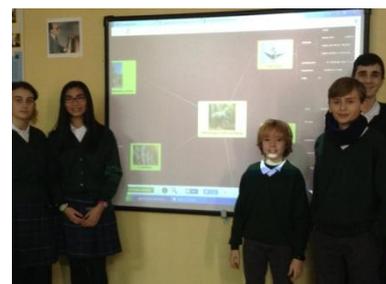


Ver enlace a los mindomos realizados por los alumnos durante el proyecto.

<http://safamapps.weebly.com/mindomo.html>

E) EXPOSICIONES ORALES Y VIDEOS.

Los alumnos explican a sus compañeros la parte del proyecto que han elaborado con sus ipad y diferentes herramientas de video como



VivaVideo, Camtasia... un video sobre su ruta. A través de un trabajo previo de oratoria los miembros de cada uno de los grupos explican a sus compañeros las características más importantes que han trabajado.

Ver enlace: <http://safafomapps.weebly.com/exposicioacuten-oral-y-viacutedeos.html>

F) **EVALUACIÓN: Kahoot** Llevamos a cabo la Evaluación del

proyecto mediante el uso de técnicas de Gamificación como el Kahoot. ¡Los resultados fueron sorprendentes! La Gamificación es una técnica de aprendizaje que



traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Ver enlace: <http://safafomapps.weebly.com/kahoot.html>

G) **PRODUCTO FINAL: EDULOC** Eduloc ha sido la plataforma en la que hemos recogido todo nuestro trabajo. Una herramienta de geolocalización que permite poner nuestro proyecto a disposición del Ayuntamiento de Valladolid para que todo el mundo pueda disfrutar de todas y cada una de las rutas. Cada grupo de trabajo realizó su propio Eduloc sobre su ruta.



- Ver enlace a eduloc realizado por los alumnos <http://safafomapps.weebly.com/eduloc.html>

4) FASE DE DIFUSIÓN Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO

Realizaremos una presentación a las familias con nuestros alumnos como protagonistas en la jornada de de puertas abiertas. Mediante un video mostraremos el proceso de aprendizaje a través de los dispositivos móviles. Podemos ver el video presentado en el siguiente enlace.

<http://safafomapps.weebly.com/videos.html>



Así mismo difundiremos nuestro proyecto a través de las redes sociales del centro: facebook y twitter

https://twitter.com/SafaGrialVA?ref_src=tw

<http://www.safa-grial.es>



DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia en Comunicación lingüística**
 - La competencia en comunicación lingüística está presente en la actividad, ya que durante las visitas, la comunicación y la expresión de los alumnos queda patente como herramienta de comprensión y representación de la realidad.
 - Escuchar, exponer y dialogar será parte integrante de todas las actividades.
 - Exposiciones orales en los distintos talleres.
 - Lectura de documentos.
 - Diarios reflexivos.
 - Aprendizaje de vocabulario.

- **Competencia Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.**
 - Capacidad para utilizar distintas formas de pensamiento matemático, con objeto de interpretar y describir la realidad y actuar sobre ella.
 - Comprender, expresarse y comunicarse con el lenguaje matemático.
 - Integrar las Matemáticas en el entorno del alumno, en su ciudad.
 - Conocimiento de las fuentes y monumentos bajo un prisma tecnológico.
 - El análisis de objetos y sistemas técnicos desde distintos puntos de vista permite conocer cómo han sido diseñados y construidos, los elementos que los forman y su función en el conjunto, facilitando el uso y la conservación.
 - Es importante, además, el desarrollo de la capacidad y disposición para lograr un entorno saludable y una mejora de la calidad de vida, mediante el conocimiento y análisis

crítico de la repercusión medioambiental de la actividad tecnológica y el fomento de actitudes responsables de consumo racional.

- **Competencia Digital**

- Este conjunto de actividades fomentan las habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento.
- Las Rutas integran pues diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de distintas herramientas tic: PADLET, MINDOMO, PIC COLLAGE, WEVIDEO, NEARPOOD, EDPUZZLE, KAHOOT!, EDULOC.
- Disponer de información no produce de forma automática conocimiento. Transformar la información en conocimiento exige de destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad.
- Significa, asimismo, comunicar la información y los conocimientos adquiridos empleando recursos expresivos que incorporen, no sólo diferentes lenguajes y técnicas específicas, sino también todas las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.

- **Competencia Aprender a aprender**

- Las actividades de las Rutas harán al alumno ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender, de cómo se aprende, y de cómo se gestionan y controlan de forma eficaz los procesos de aprendizaje, optimizándolos y orientándolos a satisfacer objetivos personales.
- La actividad propuesta implica por tanto la conciencia, gestión y control de las propias capacidades y

conocimientos de los alumnos, desde un sentimiento de competencia o eficacia personal, de trabajo en grupo e incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual, todo lo cual se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas.

- Habilidades de colaboración entre compañeros.
- Aprendizaje cooperativo.
- Control de las emociones y los nervios al exponer un tema.
- Autocontrol en la realización de multitareas diversas.
- Estrategias de pensamiento en las rutinas de pensamiento trabajadas.
- **Competencias sociales y cívicas**
 - Estas rutas fomentarán entre los alumnos la cooperación y la convivencia. Están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.
 - Las Rutas favorecen la comprensión de la realidad histórica y social de nuestra ciudad, con sus edificios, su evolución, sus logros y sus problemas.
 - Conlleva recurrir al análisis y reflexionar de forma global y crítica, así como dialogar para mejorar colectivamente la comprensión de la realidad.
 - En la medida en que la autonomía e iniciativa personal involucran a menudo a otras personas, las actividades que se desarrollan en estas rutas, obligan a disponer de habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo, ponerse en el lugar del otro, valorar las ideas de

los demás, dialogar y negociar, la asertividad para hacer saber adecuadamente a los demás las propias decisiones, y trabajar de forma cooperativa y flexible.

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**
 - Durante las actividades propuestas en las Rutas, los alumnos habrán de enfrentarse a los propios procesos de resolución de problemas concretos de su entorno, que contribuyen de forma especial a fomentar la autonomía e iniciativa personal porque se utilizan para planificar estrategias, asumir retos y contribuyen a convivir con la incertidumbre de si habrán dado con la solución correcta, controlando al mismo tiempo los procesos de toma de decisiones.
- **Conciencia y expresiones culturales**
 - Este conjunto de actividades implican conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute.
 - Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.
 - Las Rutas contribuyen por tanto a la competencia en expresión cultural y artística porque el mismo conocimiento es expresión universal de la cultura, al ofrecernos medios para describir y comprender el mundo que nos rodea y apreciar la belleza de las estructuras que ha creado.
 - Cultivar la sensibilidad y la creatividad, el pensamiento divergente, la autonomía y el apasionamiento estético son objetivos de estas rutas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Lee y comprende una selección de textos sobre la temática de las cuatro rutas.
- Se desenvuelve con soltura al exponer un tema.
- Conoce y respeta el patrimonio de nuestra ciudad.
- Realiza cálculos numéricos relativos a cuerpos geométricos.
- Identifica las propiedades geométricas de poliedros y cuerpos de revolución.
- Es capaz de identificar y situar las fuentes visitadas.
- Es capaz de identificar y situar monumentos e iglesias.
- Es capaz de identificar y situar personajes literarios y mitológicos.
- Conoce herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Adquisición de vocabulario nuevo.
- Resuelve situaciones propuestas haciendo uso de sus recursos personales con seguridad y confianza.

HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Los instrumentos de evaluación utilizados de acuerdo con la metodología empleada son los siguientes:
- Rúbricas para evaluar el trabajo cooperativo, los productos finales...
- Diarios reflexivos.
- Evaluación a través de técnicas propias de la **gamificación** como el **Kahoot**. La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

En el siguiente enlace se puede observar la evaluación efectuada. <http://safaformapps.weebly.com/evaluacioacuten-kahoot.html>

EVALUACIÓN GLOBAL DEL PROYECTO

Evaluación externa y evaluación curricular dl proyecto

- Grado de satisfacción entre el alumnado participante y las familias.
- Evaluación de las fases del trabajo.
- Evaluación del producto final
- Evaluación del impacto a través de las redes sociales y las visitas a la web
- Ver anexo: Rutinas de pensamiento y rúbricas.

CONCLUSIONES

La realización del proyecto ha supuesto una experiencia de centro muy enriquecedora, especialmente por la implicación de toda la comunidad educativa y las familias. A través de todas las áreas del currículo hemos logrado un producto final muy satisfactorio

Nuestra apuesta de futuro es seguir integrando los dispositivos móviles, profundizando en la innovación educativa y competencia emprendedora mediante la realización de proyectos interdisciplinares de comprensión.

RUTINA DE PENSAMIENTO: GENERAR, CLASIFICAR, RELACIONAR

<p>1. GENERAR (Lista de ideas sobre el tema, en nuestro caso listado de fotografías,...)</p>	<p>2. CLASIFICAR (Organiza las ideas o fotografías en función del tema común, características,...)</p>
<p>3. RELACIONAR (Relaciona mediante líneas, las fotografías que tienen algo en común. Explica con una frase sobre la línea porqué se relacionan)</p>	

4. **DESARROLLAR**... Una de las fotografías, añadiendo otras relacionadas, indica dónde se sitúa en la ciudad, incluye información relevante sobre ella, así como otras curiosidades.

RUTINA DE PENSAMIENTO: QUÉ SÉ, QUÉ NECESITO SABER, QUÉ HE APRENDIDO

¿Qué sé?	¿Qué necesito saber?	¿Qué he aprendido?

RÚBRICA MAPA MENTAL

Aspectos a evaluar/ Valor	2 puntos	1 punto	0 puntos I	Total
Uso de imágenes y colores.	Utiliza imágenes claras para representar los conceptos. El uso de los colores contribuye a asociar y poner énfasis en los conceptos.	No hace uso de colores, pero las imágenes son un estímulo visual adecuado para representar y asociar los conceptos.	No se utilizan imágenes ni colores para representar y asociar los conceptos.	
Uso de espacio, líneas y textos.	El uso del espacio muestra equilibrio entre las imágenes, líneas y letras. Sigue cierta estructura y tiene un sentido.	La composición sugiere la estructura y el sentido de la lectura, pero se aprecia poco orden en el espacio.	No se aprovecha el espacio, no hay una estructura clara ni un sentido.	
Énfasis y asociaciones	El uso de los colores, imágenes y la tipografía permite identificar los conceptos a destacar y sus relaciones.	Se usan pocos colores e imágenes pero el tamaño de las letras y líneas permite identificar los conceptos sin mostrarse adecuadamente sus relaciones.	No se ha hecho énfasis para identificar los conceptos destacables y tampoco sus relaciones.	
Claridad de los conceptos	Se usan adecuadamente palabras clave, la relación entre estas y las imágenes es clara. Su disposición permite identificar los conceptos.	La relación entre las palabras clave y las imágenes no es muy clara, por lo que algunos conceptos no logran identificarse.	La falta de relación entre palabras e imágenes impide que se identifiquen los conceptos.	
Presentación del mapa mental	La selección de los colores y la tipografía usada fueron atractivas, el mapa se entregó de forma limpia en el formato que determinó el profesor (papel o digital).	Los colores y la tipografía usada no permiten una correcta visualización del mapa aunque la entrega fue en el formato pre establecido.	Se abusó del uso de colores y tipografías y la entrega no se dio de la forma pre establecida por el profesor.	
Calificación de la actividad				

TEMPORALIZACIÓN**Diciembre 2016**

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			1	2	3	4
5	6	7 10:00 - 11:00 <ul style="list-style-type: none"> Presentación del Proyecto. Vídeo breve "cómo hacer una Buena foto". Distribución de los temas a los equipos. Dinámica: "1-2-4" Carmen, Ana Evaluación inicial. 12:00 - 14:00 <ul style="list-style-type: none"> Itinerarios por la ciudad. Carmen, Ana, Teresa, Luis Javier 	8	9 08:30-09:30 <ul style="list-style-type: none"> Subir fotos a "Educamos" Pic Collage. Luis Javier 12:30-14:00 <ul style="list-style-type: none"> Glogster. Ana 	10	11
12 12:30-13:30 <ul style="list-style-type: none"> Elaborar información con técnica de Bahón. Subir a "Educamos". Empezar a elaborar un Pic collage y un Gloster. Teresa, Ana, Carmen 	13	14 08:30-09:20 <ul style="list-style-type: none"> Elaborar ficha de 5 preguntas con sus respuestas para Kahoot! Teresa 09:30-10:15 <ul style="list-style-type: none"> Exposición por grupos con Apple tv. Ana, Carmen 11:40-14:20 <ul style="list-style-type: none"> Mindomo. Nearpod Ana, teresa 	15	16 08:30-09:30 <ul style="list-style-type: none"> Kaoot! Evaluación. Luis Javier 12:30-13:30 <ul style="list-style-type: none"> Kaoot! Con alumnus. Gloster. Ana 	17	18
19 12:30-13:30 <ul style="list-style-type: none"> Continuar con el Mindomo Ana 	20 09:25-10:15 <ul style="list-style-type: none"> Evaluación y diario de aprendizaje. Luis Javier 	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

!!! DURANTE LAS VACACIONES DE NAVIDAD, CADA GRUPO ELABORARÁ SOBRE SU TEMA UN VÍDEO DE 3 O 4 MINUTOS !!!

TEMPORALIZACIÓN

Enero 2017						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
9	10	11 11:40 - 14:20 ▪ Presentación del video. ▪ Kaoot! Evaluación. Teresa, Ana, Carmen, Luis Javier	12		14	15
	17	18 11:40 - 14:20 ▪ Eduloc. Teresa, Ana, Carmen, Luis Javier	19		21	22
	24 09:25-10:15 ▪ Evaluación y diario de aprendizaje. Luis Javier	25 11:40 - 14:20 ▪ Evaluación. Teresa, Ana, Carmen, Luis Javier	26	27	28	29
30	31					

Febrero 2017						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1 11:40 - 14:20 ▪ Salida a la ciudad para recorrer las rutas con "Eduloc" Teresa, Ana, Carmen, Luis Javier	2	3	4	5

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

Tema: _____ Grupo: _____ Alumnos: _____

<u>Sitio de interés</u>	<u>Historia</u>	<u>Ubicación</u> <u>Valladolid</u>	<u>Siglo</u> <u>Año</u>	<u>Arquitecto</u>	<u>Imagen/Enlace/Video</u>

RALLY FOTOGRAFICO CIUDAD DE VALLADOLID

¡Bienvenidos a nuestra ciudad! Vamos a conocerla de un modo... diferente. Debéis dirigiros a cada uno de los lugares señalados en las diferentes rutas y hacer una foto similar a la que os proporcionamos. Después contestad las preguntas de cada una de las rutas en el documento final. Disponéis de una hora y media por lo que sed rápidos.

ROUTA ECLESIAÍSTICA Y MONUMENTAL

IGLESIA DE SAN PEDRO:

- *¿A quién está dedicada la iglesia?*
- *¿Dónde está ubicada?*
- *¿Cuál es su estilo arquitectónico?*



CONVENTO DE LAS DESCALZAS REALES:

- *¿En qué siglo fue construido?*
- *¿En qué año se amplió?*
- *¿Cuándo se abrió al público?*



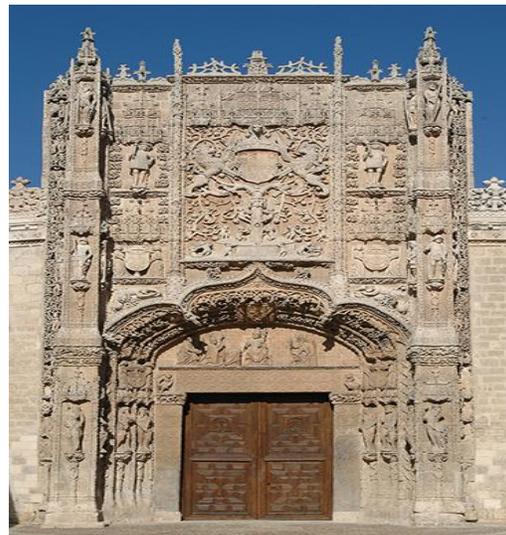
IGLESIA DE SAN MARTÍN:

- ¿En qué año fue construida?
- ¿Por quién fue construida?
- ¿Qué estilo es?



MUSEO DE ESCULTURA:

- ¿En qué año se construyó?
- ¿Cuándo abrió sus puertas al público?
- ¿Quién es su arquitecto?



IGLESIA DE SAN PABLO:

- ¿Cuándo fue construida?
- ¿Por quién fue construida?
- ¿Cuándo se reformó la fachada?



PALACIO REAL:

- ¿Cuándo fue construida?
- ¿Cuándo nació Felipe IV?
- ¿De quién fue la residencia oficial?



PALACIO PIMENTEL:

- ¿En qué siglo fue construido?
- ¿Quién fue su arquitecto?
- ¿Quién nació ahí?



IGLESIA DE LAS ANGSTIAS:

- ¿Cuándo comenzó a edificarse?
- ¿Cuándo terminó de construirse?
- ¿Quién ayudó en la construcción?



TEATRO CALDERÓN:

- ¿Por quién fue construida?
- ¿Cuándo fue construido?
- ¿Cuándo fue inaugurado?



IGLESIA DE LA ANTIGUA:

- ¿Cuándo se descubrió su existencia?
- ¿Quién fue su arquitecto?
- ¿Qué estilo arquitectónico tiene?



CATEDRAL:

- ¿Quién construyó la Catedral?
- ¿Qué estilo arquitectónico tiene?
- ¿Dónde está ubicada?



IGLESIA DEL SALVADOR:

- ¿Qué templo parroquial es?
- ¿En qué calle se ubica?
- ¿En qué siglo se construyó?



IGLESIA DE SAN FELIPE NERI:

- ¿Cuándo comenzó la construcción?
- ¿Cuándo se reformó la fachada?
- ¿Quién realizó el retablo?



IGLESIA DE LA VERA CRUZ:

- ¿Cuál su estilo arquitectónico?
- ¿A qué orden pertenece?
- ¿Cuándo se construyó?



IGLESIA DE SAN BENITO

- ¿Dónde está ubicada?
- ¿Quién la construyó?
- ¿Quién es su arquitecto?



ruta MITOLÓGICA-LITERARIA

PLAZA DE LA UNIVERSIDAD:

- ¿En qué año se construyó?
- ¿Quién la construyó?
- ¿De qué estilo arquitectónico es?



ESTATUA CERVANTES

- ¿En qué año se inauguró la estatua de Miguel de Cervantes?
- ¿Quién es el arquitecto?
- ¿Quién fue Miguel de Cervantes?



HERMES (PASAJE GUTIÉRREZ)

- ¿Quién es el arquitecto de la estatua de Hermes?
- ¿Quién es el dios Hermes?
- ¿En qué siglo fue construido?



CASA CERVANTES

- ¿Quién vivió en esta casa?
- ¿Es ahora un museo la Casa Cervantes?
- ¿En qué año se instaló Miguel en esta casa?



CASA DELIBES

- ¿Quién vivió en esta casa?
- ¿Cuál fue la profesión de Miguel Delibes?
- ¿Cuándo murió Miguel Delibes?



CARIÁTIDES

- ¿Qué son las Cariátides?
- ¿Cuál es la función de las cariátides?
- ¿Para qué comerciante fueron realizadas?



MONUMENTO A COLÓN

- ¿Quién fue Colón?
- ¿Cuándo se construyó?
- ¿Cuándo llegó Colón a América?



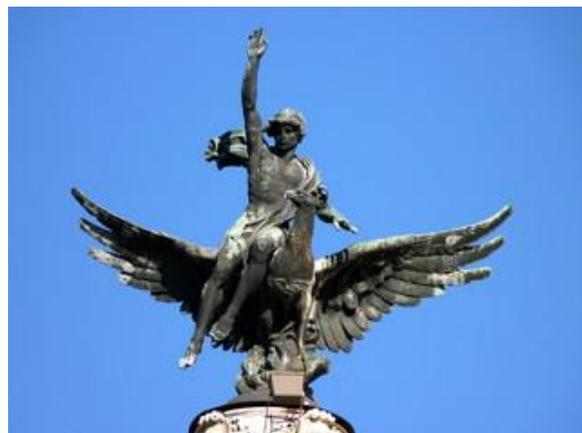
POSEIDÓN (CAMPO GRANDE)

- ¿Dónde está ubicado?
- ¿En qué siglo fue construido?
- ¿De qué era dios?



AVE FÉNIX

- ¿Dónde se encuentra?
- ¿Por qué motivo se construyó?
- ¿Quién fue su arquitecto?



ESTATUA ZORILLA

- ¿Dónde está ubicada?
- ¿Quién es el personaje que representa la estatua?
- ¿Quién fue José Zorilla?



RUTA-FUENTES EN LA CIUDAD

Fuente Dorada

- ¿Dónde está situada?
- ¿En qué año se construyó?
- ¿Quién la construyó?



Fuente de los Colosos

- ¿De qué material está construida?
- ¿Qué simboliza esta fuente?
- ¿En qué año fue construida?



FUENTE DE LAS SIRENAS

- ¿Cuántas sirenas tiene?
- ¿Dónde está ubicada?
- ¿Quién la construyó?



FUENTE DE LA BOLA DEL MUNDO

- ¿Está hueca?
- ¿Quién la construyó?
- ¿En qué año fue construida?



FUENTE DEL ENCUENTRO

- ¿Dónde está ubicada?
- ¿Quién la construyó?
- ¿A qué se debe su nombre?



FUENTE DE LA PLAZA ZORILLA

- ¿Dónde está ubicada?
- ¿Quién la construyó?
- ¿En qué año se construyó?



FUENTE DE LA FAMA

- ¿En qué año fue construida?
- ¿Dónde está ubicada?
- ¿Quién fue su constructor?



FUENTE DEL CISNE

- ¿Por qué recibe ese nombre?
- ¿Dónde está ubicada?
- ¿En qué siglo fue construida?



MI DIARIO REFLEXIVO PROYECTO FORMAPPS



TEMA **GRUPO**

NOMBRE DEL ALUMNO **FECHA**

¿QUÉ HE HECHO EN ESTA PRIMERA FASE DEL PROYECTO?

¿CÓMO LO HE HECHO?

¿QUÉ HE APRENDIDO?

¿QUÉ HERRAMIENTAS HE UTILIZADO?

¿LO QUE MÁS ME HA GUSTADO HA SIDO?

¿QUÉ ME HA RESULTADO ESPECIALMENTE ÚTIL O INTERESANTE?

¿PUEDES MENCIONAR ALGÚN ASPECTO DE LA ACTIVIDAD QUE NO TE GUSTARA?

¿HAZNOS A LOS PROFESORES ALGUNA PREGUNTA?

¿HAZNOS A LOS PROFESORES ALGUNA SUGERENCIA?

