

1

¿Cuál es el tema o problema?



En la sesión de tutoría, de la semana previa a iniciar el proyecto, se visionará el **corto de Pixar "LOU"**, a partir del cual expondremos y debatiremos de todas las emociones y situaciones que se producen en el ese espacio temporal (siguiendo PowerPoint). Mediante una **lluvia de ideas** para dar solución a esos conflictos, encaminamos al **grupo hacia el producto final**.

3

¿Qué van a aprender?



Los principales aprendizajes del proyecto son: Reconocer, identificar y autogestionar las emociones básicas, así como estudiar y analizar los diferentes tipos de plantas para elegir qué árbol plantamos en nuestro patio. Los 3 árboles van a ser lugares donde plasmar nuestras emociones vividas en el recreo, referencias visuales que nos recuerden la importancia de autocontrolar nuestras emociones y un lugar de socialización. Además de estos *aprendizajes "generales"*, cada área trabaja una serie de **contenidos específicos** de su currículo:

Science: Seres vivos, a través de las plantas (tipos, necesidades...)

Educación Física: Bloque 2 de acciones motrices de oposición. Situaciones luctatorias.

Matemáticas: Razonamiento lógico, resolución problemas y calculo.

Lengua: Expresión oral y escrita, lectura y la descripción

Literacy: Comprensión oral, adquisición de nuevo vocabulario, dramatización, trabajo de la rima y expresión escrita guiada.

Música: Melodías, tono y danzas

Plástica: Colorear, recortar y pegar.

9

¿Cómo y con qué evaluamos?



En cada una de las áreas hay propuestos **diferentes instrumentos de evaluación** con sus respectivos criterios de calificación. Destacar la presencia en todas ellas de procedimientos como la **autoevaluación** o la **Coevaluación**, debido a que estos son procesos donde el alumnado adquiere un papel protagonista en el proceso de recogida de información referido a su aprendizaje.

Por otro lado, se recogen **dos instrumentos de evaluación sobre el proyecto** y su propuesta formativa, con el objetivo de mejorar las secuencias didácticas o la organización del mismo. Un instrumento lo completa el alumnado, mientras que otro los docentes.

TÍTULO: EL TRIPLE ARBOL DE LAS EMOCIONES

2

¿Cuál es la producción final?



El triple árbol de las emociones:

- Crear un **árbol de papel continuo en el aula**, donde pegaremos hojas de colores (según emoción) a la vuelta del recreo
- Pintar en comunidad un **árbol en una pared del patio de recreo**, como referente emocional de este espacio escolar.
- Plantar un **árbol en un lugar del centro** (a poder ser en patio).

4

¿Cuánto durará y cuándo?



2 semanas completas. 2º trimestre (Inicio marzo, después de Carnaval)

7

¿Qué recursos necesitamos?



- Cañón/proyector y pantalla o PDI.
- Materiales de cara área (ver carpetas)
- Móvil o cámara de vídeo
- Ordenador
- Cartulinas de colores
- Folios
- Papel continuo marrón, celo de doble cara... (árbol papel)
- Pintura, pinceles, brochas, soporte pintura, escalera (árbol pintado)
- Plantón de árbol, saco de tierra siembra, pala, agua regar (árbol plantado)

8

¿Cómo lo difundiremos?



Al culminar el proyecto se dará a conocer a la comunidad educativa a través de un vídeo realizado por los grupos, que se colgará en:

- Web/blog del centro.
- Facebook del AMPA
- Infografía del proyecto con QR del vídeo.

5

¿Cómo lo presentamos al alumnado?



Como se ve en el punto 1 de la plantilla, abrimos un debate y mediante una lluvia de ideas llegamos al **triple árbol de las emociones** como objetivo para aprender a reconocer, identificar y autogestionar las emociones básicas de cada uno. Para llegar a este producto final desde cada una de las áreas se les encomienda una **misión**, la cual conocen en forma de **carta** enviada por Chorch Popoter y el Monstruo de Colores.

6

¿Qué tienen que hacer?



Partiendo de un **desencadenante** (vídeo Corto LOU), acordamos en grupo el **producto final** (Triple Árbol de las emociones). Para llegar a este producto final cada una de las áreas deben trabajar pequeñas **misiones** (subproductos) encomendados por el mago *Chorch Popoter*.

El desencadenante se produce la semana previa a empezar el proyecto, en la hora de tutoría. Posteriormente durante 2 semanas siguientes, las áreas que participan en el proyecto se dedicarán en pleno a las secuencias didácticas planteadas en cada una de ellas. Todo ello culminará con la creación del triple árbol de las emociones, donde plasmar los aprendizajes adquiridos (ver en el punto 3)

