

<b>Título</b>		<b>NUESTRA FERIA MEDIEVAL</b>	
<b>Tema</b>	<b>Edad Media</b>	<b>Materias</b>	
<b>Centros</b>	<b>CEIP CLARA CAMPOAMOR, CEIP JUNIPER SERRA, CEO LUJÁN PÉREZ</b>		<b>Ciencias Sociales</b> <b>Lengua castellana</b> <b>Matemáticas</b> <b>Ed. Artística</b> <b>Ed. Física</b>
<b>Duración</b>	<b>2º TRIMESTRE (hasta 20 de abril de 2017)</b>		
<b>Competencias</b>			
<b>x</b>	Lengua materna	<b>x</b>	Aprender a aprender
<b>x</b>	Idiomas	<b>x</b>	Sociales y cívicas
<b>x</b>	Matemáticas, científicas, tecnológicas	<b>x</b>	Iniciativa y emprendimiento
<b>x</b>	Digitales	<b>x</b>	Expresión cultural
<b>Web del proyecto</b>			
<b>Objetivos y productos finales esperados</b>			
<p><b>Objetivos:</b></p> <p><b>Buscamos mejorar la fiesta de final de curso, investigar y aprender de nuestro pasado y promocionar nuestro centro en nuestro entorno. Además, se pretende sumergir al alumnado en el uso de las TIC de manera lúdica (queremos ampliar nuestros conocimientos y experiencia sobre el uso de dispositivos móviles, tablets... dentro y fuera del aula). Todo va a girar alrededor de una temática común (la Edad Media)</b></p> <p><b>Trabajaremos la competencia lingüística, la competencia aprender a aprender y la competencia digital, así como diferentes conceptos de varias asignaturas relacionados con la edad media. También objetivos de educación artística (plástica y música), ciencias sociales, ciencias naturales y lengua, entre otras. Además de temas transversales como la</b></p>			

**salud.**

**Productos:**

- **Recetario medieval**
- **Representaciones teatrales de diversas índoles**
- **Acrobacias y malabares de la época (tutorial sobre Acrosport)**
- **Músicas y danzas contemporáneas al medievo**
- **Juegos tradicionales de la época**
- **Escudos y armas de la Edad Media**
- **Herbolario, artesanía... de la época medieval**
- **Carteles promocionales feria medieval**
- **Flashmob durante feria medieval**
- **Vídeos promocionales de la feria (personajes medievales)**
- **Mapa indicativo de Geolocalización de castillos de la edad media**

**PRODUCTO FINAL: FERIA MEDIEVAL**

**Proceso de trabajo y actividades**

- **Actividad 1: Selección del título**
  
- **Actividad 2: Elaboración plantilla proyecto y cronograma actividades**
  
- **Actividad 3: Realización de productos/tareas y su evaluación**
  - **1: Heráldica. Búsqueda de información sobre**

**escudos y elaboración de uno por alumno según su apellido.**

- **2: Vídeo sobre personajes históricos. Micro representaciones teatrales. En Canarias, representación del descubrimiento de América y los juglares.**
- **3: Investigación sobre diferentes aspectos de la Edad Media (Mapa con la geolocalización de castillos medievales, murales con información sobre diferentes aspectos)**
- **4: Carnaval de moros y cristianos (elaboración de disfraces, previa investigación sobre los mismos) Desde Canarias, irán subiendo a la plataforma eTwinning unos tutoriales, con imágenes, para hacerlos. Pueden utilizarlo tanto los profesores, como las familias.**
- **5: Investigación sobre manuscritos (caligrafía).**
- **6: Decoración, ambientación.**
- **7: Vídeo promocional y carteles de la feria**
- **8: Acrosport y malabares (Tutorial Acrobacias)**
- **9: Taller de elaboración de instrumentos artesanales medievales**
- **10: Elaboración de estandartes**
- **11: Elaboración de jabones**
- **12: Investigación sobre las traducciones astrológicas que se hacían en Toledo y quién las hacía, de los documentos árabes, para hacer la comparativa con la vivencia astrológica que en ese momento hacían los aborígenes canarios.**
- **13: Investigar sobre posibles restos pétreos de antiguas civilizaciones, en el entorno de vuestro centro, para completar el trabajo de campo que harán en Canarias. Y si tienen un fin astrológico ( en fechas cercanas al equinoccio de primavera)**
- **Durante el tiempo que dure el proyecto, alentaremos a nuestros alumnos a practicar juegos de mesa, de la época. Desde Canarias complementarán esta actividad, rescatando juegos antiquísimos, que se conocen a día de hoy,**

por la marca que aparece en restos pétreos, en los lugares de pastoreo. Las estrategias coinciden con juegos de la época medieval .

- **Actividad 4: Difusión del proyecto (flashmob, carteles, etc) y recogida de evidencias**

- **Actividad 5: Elaboración storyboard para la presentación de Madrid**

- **Actividad 6 : Realización de “Nuestra Feria Medieval**

**Durante la feria: - Taller de caligrafía**

**instrumentos,**

**- Exposición jabones,**

**- Exhibición Acrosport**

**- Flashmob**

**- Malabares**

**cariocas**

**- Elaboración de**

#### **Apps utilizadas (mínimo 10)**

- **Padlet**
- **Canva**
- **Genial.ly**
- **lino-it**
- **Google classroom**
- **Emaze**
- **QR creator**
- **Corel Draw**
- **Quick**
- **Thinglink**
- **Google Maps**

- **Mindomo**
- **Meme**
- **Kahoot**
- **Cámara y vídeo de las tablets**
- **S-note.**

### **Evaluación**

- **Rúbricas que se elaborarán para cada producto realizado por los niños.**
- **Thatquiz y formulario google**
- **Kahoot**

### **Seguimiento y difusión**

- **Revistas locales**
- **Internet**
- **Whatsaap**
- **Emisoras y cadena de televisión local**
- **Plataforma eTwinning**
- **Google Apps**
- **Blog de centro**