

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Stop motion emociones (PROYECTO WALL-E)

Sinopsis

Realización de un stop-motion basándonos en las emociones e ilustrado con dibujos de la película.

Datos técnicos

Autoría: Tomás Fariña Fariña, Lourdes Díaz González y Ana Correa Esponda

Centro educativo: CABO BLANCO

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)

Materias: Prácticas Comunicativas y Creativas (PVY)

Identificación

Justificación: SA incluida dentro del Proyecto Wall-e. Partimos de los criterios 1, 2 y 4 de la materia. Trabajamos el análisis y la reflexión sobre distintas emociones empezando con la propia experiencia del alumnado y su relación con aquellas que se plasman en la película. Se plantea un proyecto creativo grupal en el que el alumnado exprese una emoción determinada a través de imágenes en movimiento, usando la aplicación Stop Motion Studio. Se valorará la capacidad de identificar y expresar esa emoción, el empleo de medios tecnológicos adecuados al nivel para la realización del producto y, sobre todo, el comportamiento social, solidario, respetuoso, asertivo y responsable, durante el trabajo en equipo.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Prácticas Comunicativas y Creativas

Código	Descripción
SPVY01C01	<p>Expresar y comunicar emociones, sentimientos y estados de ánimo, propios y ajenos, mediante el uso de elementos y códigos artísticos, para potenciar la dimensión cognitiva, emocional y motriz en los ámbitos personal, social y escolar.</p> <p>A través de este criterio se pretende constatar que el alumnado es capaz de ejecutar producciones creativas (collage, photocall, mandala, sketch, dramatización musical, danzas sencillas, cuentos musicados...), aplicando técnicas de composición y creación en diferentes materiales, soportes y aplicaciones digitales, y atendiendo al manejo consciente de los ejercicios de relajación y respiración, la atención y la concentración. Asimismo, se comprobará que el alumnado puede diferenciar entre la simpatía, la identificación y la empatía, y así mejorar el aprendizaje y las estrategias disponibles en la resolución de problemas en situaciones abiertas. Todo ello con la finalidad de profundizar y fortalecer las capacidades afectivas, cognitivas y motrices del alumnado en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas.</p>
Competencias del criterio SPVY01C01	Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Stop motion emociones (PROYECTO WALL-E)

Código	Descripción
SPVY01C02	<p>Mostrar motivación, compromiso y cooperación mediante la realización de proyectos colectivos inclusivos, a través de la asunción de tareas y responsabilidades para desarrollar la autonomía en diversas situaciones y contextos educativos y sociales.</p> <p>Con este criterio, se comprobará que el alumnado se integra en dinámicas de grupo creativas que se reflejan en conductas observables (asimilación de roles, participación en diferentes actividades y grupos, reparto de tareas igualitarias, escucha activa...). De este modo, se fomenta un comportamiento social, solidario, respetuoso, asertivo y responsable, que lo ayude a superar inhibiciones, miedos y obstáculos comunicativos y expresivos, desarrollando y consolidando una convivencia positiva, hábitos de estudio y trabajo individual y en equipo, y preparándose así para el ejercicio responsable de la ciudadanía democrática, donde la participación sea la estrategia para lograr la corresponsabilidad en las decisiones y propuestas en diferentes contextos de aplicación, como medio de desarrollo personal y social.</p>
Competencias del criterio SPVY01C02	Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.
SPVY01C04	<p>Crear producciones artísticas individuales y colectivas con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación, mediante la planificación y desarrollo de su proceso creador, a partir de las experiencias y vivencias generadas en el aula y su entorno, para incrementar su capacidad creativa y expresiva, rechazando estereotipos y promoviendo el esfuerzo voluntario y la asertividad.</p> <p>Con este criterio, se pretende que el alumnado sea capaz de aplicar las fases del proceso creador en la realización de proyectos y participar en propuestas artísticas (piezas teatrales, flashmob, teatro de sombras, lipdub, vídeos musicales...), empleando medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual, plástica, musical y escénica, con un sentido crítico y ético, disfrutando y valorando los diversos elementos que las constituyen. Se comprobará asimismo que es capaz de diferenciar ritmos musicales y compositivos, e identificar los valores éticos en las producciones artísticas; manifestar un juicio razonado sobre estas propuestas y relacionarlas con otras, de manera que demuestre sensibilidad ante la aplicación del Arte como un medio de intervención, transformación de la realidad y conciencia social para rechazar estereotipos.</p>
Competencias del criterio SPVY01C04	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Enseñanza no directiva, Formación de conceptos, Simulación

Fundamentos metodológicos: Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo. Enseñanza globalizada para que el objeto de conocimiento se acerque al ámbito de interés del alumno. El alumnado está en una fase de aprendizaje activo, en la que ya es capaz de aprender mediante pensamiento abstracto, si necesidad de recurrir al aprendizaje concreto. Al alumnado se le demostrará que lo que aprende tiene una utilidad, y que podrá aplicarlo para entender su entorno.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Descubriendo emociones
<p>El profesorado explicará al alumnado el producto a realizar, un stop motion vinculado al proyecto Wall-e de concienciación del medio ambiente que se está trabajando de forma integrada en el centro. A través de un coloquio inicial preguntará al alumnado qué conocen sobre esta técnica y mostrará una breve explicación de la misma, acompañada de vídeos ilustrativos. La clase se dividirá en grupos de cuatro alumnos/as y se hará un brainstorming grupal sobre emociones que se les ocurran. A continuación realizaremos un vaciado en la pizarra. Se dividirán las emociones seleccionadas entre los grupos para que las definan con sus propias palabras y se contrastarán posteriormente con las definiciones que aparecen en el diccionario. El equipo debe reflejar en el producto final el trabajo realizado en cuanto a la expresión de emociones. En este sentido evaluaremos el criterio 1.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Stop motion emociones (PROYECTO WALL-E)

[1]- Descubriendo emociones						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SPVY01C01	- definición de emociones	- Grupos Heterogéneos	2	V í d e o : https://www.youtube.com/watch?v=61at-L3auWU , diccionario y folios.	Aula de música	
[2]- Cuál es tu emoción.						
<p>De entre todas las emociones planteadas se asigna una a cada equipo. Esa emoción será la protagonista del stop-motion. El alumnado deberá dibujar, colorear y recortar las letras que formen la palabra y los dibujos y elementos que utilizarán en el stop motion. Elaborarán un boceto o story board del stop motion y realizarán las fotografías con las tabletas utilizando la app Stop Motion Studio. Durante esta actividad evaluaremos el trabajo en equipo, la capacidad de cooperación, el reparto de roles, la participación activa, etc. a través de la observación directa del profesorado y con una ficha final de autoevaluación del trabajo (acta del trabajo en equipo).</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SPVY01C02	- acta trabajo del equipo - trabajo equipo - boceto o story board	- Grupos Heterogéneos	4	Folios, lápices de colores, tijeras y tabletas (app Stop Motion Studio).	Aula de música	
[3]- Vemos los stopmotions						
<p>Se proyectarán los trabajos realizados y se comentarán en gran grupo. Se hará una coevaluación en la que cada alumno/a valore distintos aspectos de los productos de sus compañeras y compañeros así como el proceso vivido en equipo.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SPVY01C04	- stop motion	- Gran Grupo	1	Ordenador y proyector.	Aula de música.	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes:

Observaciones:

Propuestas: Esta SA forma parte de un proyecto integrado. En el catálogo público de ProIDEAC podrá encontrar las SA asociadas:

El mundo de Wall-e: la descripción (PROYECTO WALL-E) LCL

Descubriendo la geometría con Wall-e (Proyecto Wall-E) MAT

Stop Motion emociones (Proyecto Wall-e) PVY

Si la tierra enferma, yo también (Proyecto Wall-e) GEH