

TÍTULO DEL PROYECTO: *I Feria BarbarArte - Leonardo da Vinci (1519-2019)*

CENTRO EDUCATIVO: IES "Sierra de Santa Bárbara"

DIRECCIÓN: Calle Aldehuela de Jerte Nº 13, Plasencia (Cáceres)

TELÉFONO: 927424626 **FAX:** 927417947

EMAIL: ies.sierradesantabarbara@edu.juntaex.es

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	3
2. PROFESORADO PARTICIPANTE.....	4
3. OBJETIVOS GENERALES.....	5
4. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	6
4.1. Constitución del grupo de trabajo	6
4.2. Financiación	6
4.3. Promoción de la feria en los medios y participación de entidades locales y educativas	7
4.4. Temporalización y organización de los espacios y tiempos	8
4.5. Fases de las ABPs en nuestro proyecto	9
4.6. Metodologías activas del siglo XXI	11
4.7. Proyectos elaborados.....	14
4.8. Valoración de los resultados: gamificación	14
5. EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES.....	14
5.1. Criterios y procedimientos previstos para realizar el seguimiento y evaluación del proyecto	15
5.2. Estándares de aprendizaje y perfil competencias de los diferentes proyectos.....	17
5.3. Rúbrica de evaluación	23
6. DIFUSIÓN DEL PROYECTO.....	24
7. CONTINUIDAD Y PERSPECTIVA DE TRABAJO FUTURO.....	24
8. ANEXOS.....	26

“Modelo de aprendizaje que exige que el profesor sea un creador y guía que estimule a los estudiantes a aprender [...]”

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.

Desde junio de 2018, el equipo de biblioteca del **IES “Sierra de Santa Bárbara”** de Plasencia empezó a gestar la idea de elaborar una actividad integradora en la que involucrar a todos los departamentos didácticos. Nuestro centro, localizado en la periferia de la ciudad, se encuentra en una zona bastante desfavorecida de la localidad. La propuesta de elaborar **una feria de ABP** (Aprendizaje Basado en Proyectos) suponía un nuevo reto para nuestra comunidad educativa.

Con la finalidad de unir al claustro en una única propuesta, se preparó un grupo de trabajo en la biblioteca escolar para empezar a trabajar en **innovación y creatividad como modelos de buena práctica docente**. La intención no era otra que incentivar la participación del profesorado en la programación de la biblioteca. La coordinación planteó la posibilidad de aunar esfuerzos en construir un vínculo entre todos los departamentos para realizar una feria de proyectos en los que hubiera un eje común.

Repasando las efemérides de 2019, se nos ocurre la idea de dedicar la actividad a **Leonardo da Vinci**, el genial polímata florentino, del que se cumplían 500 años de su muerte. Dado que su vasto conocimiento y estudio abarcaba prácticamente todas las materias curriculares, decidimos centrar nuestra atención en él y elaborar proyectos educativos basándonos en las programaciones de aula, para poder evaluar los trabajos de manera individual además de hacerlo en conjunto como grupo de trabajo.

El nuevo proyecto de biblioteca escolar recibió durante la segunda evaluación la noticia de su **adscripción a REBEX** lo cual supuso un nuevo incentivo, sobre todo económico, ya que la mayoría de los proyectos requerían de un desembolso de dinero y el centro no podía hacerse cargo. Con estos preliminares, comenzamos a organizar nuestra feria en septiembre de 2018 y ultimamos los productos finales tras recibir el presupuesto de REBEX entre enero y febrero de 2019.

2. PROFESORADO Y PERSONAL PARTICIPANTE.

Coordinadora del Proyecto: M^a del Puerto Tovar Camacho (Coordinadora de la Biblioteca).

Departamento de Dibujo: Patricia Bernal López y Miguel Ángel García Santos.

Departamento de Lengua: Salobrar López García, Soledad Falero Santisteban, Guadalupe Castuera Redondo y Javier Marín Valle.

Departamento de Matemáticas: Julio César Bárcena Sánchez, M^a Paz León López, José Félix Jiménez Ortiz y María Rosa de los Santos Nogales.

Departamento de Biología: Marta Herrera Vallejo.

Departamento de Religión: María Cristina Santos Blázquez.

Departamento de Física de Química: Eduardo Moraga Egido.

Departamento de Tecnología: Eduardo Ginés García.

Departamento de Educación Física: Jorge Castillo Trenado y Francisco José Gómez Cabeza.

Departamento de Inglés: M^a Camino Fernández Ruano y M^a Teresa Martín Gómez.

Departamento de Restauración: Guadalupe Rivero Vicente.

Departamento de Cocina: Juan José Silva Plata, Elena Díaz Garrido y M^a Lara Peña Pereira.

Departamento de Orientación: Bárbara García Jorge, María Esperanza Daza Morales, María García García.

Departamento de Sociales: Antonio Rol Benito y Gema Álvarez Salcedo.

Departamento de Francés: María Dolores Iglesias Santos.

Departamento de Cultura Clásica: Manuela María González Saavedra y Pedro Jesús López Quintana.

Departamento de Música: José Luís Fraile Navas (Coordinador TIC).

Total: 32 profesores de 54 (supone un 60% del profesorado aproximadamente).

Igualmente, han participado de manera activa, la **Educadora Social** del instituto M^a Ángeles Morales Barriga y **los conserjes y personal administrativo**.

3. OBJETIVOS GENERALES.

Los objetivos generales de la feria se concretarán en los estándares e indicadores de logro de cada uno de los proyectos presentados, 23 en total.

- Celebrar el V Centenario de la muerte de Leonardo da Vinci como una de las efemérides culturales más importantes de 2019.
- Conocer a fondo la personalidad y el vasto trabajo del genial artista del Renacimiento, desde diferentes perspectivas.
- Valorar el espíritu humanista y emprendedor de Leonardo y sacar conclusiones sobre su carisma y su percepción de la realidad.
- Relacionar todas las materias curriculares con un fin común de estudio para la elaboración de formatos ABPs que fomenten el aprendizaje autónomo y activo del alumnado.
- Fomentar el trabajo colaborativo y en grupo así como concienciar al alumnado de la importancia de comunicar y transmitir los conocimientos adquiridos.
- Implicar al máximo a toda la comunidad educativa para facilitar el trabajo de la biblioteca como eje difusor de ideas innovadoras y creativas que favorezcan la participación y la unión del profesorado.
- Utilizar las metodologías activas, usar los dispositivos móviles, la gamificación y las nuevas tecnologías para fomentar la inclusión de la innovación educativa en los proyectos presentados.
- Concienciar de la necesidad de realizar actividades que cohesionen al alumnado, con un formato metodológico que les hace partícipes de su aprendizaje y valora las inteligencias múltiples.
- Elaborar instrumentos de evaluación acordes a las metodologías empleadas que garanticen la objetividad, sean acordes al currículo y permitan evaluar el grado de adquisición de las competencias clave.
- Buscar conexiones entre los estándares exigibles y los contenidos del proyecto para que puedan ser evaluados de forma objetiva y de acuerdo al currículum de secundaria.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO.

4.1. **CONSTITUCIÓN DEL GRUPO DE TRABAJO:** Tras constituirnos como grupo de trabajo, comenzamos con las reuniones para preparar al profesorado en el formato requerido para los proyectos. Se participó en formación del CPR de la zona en este tipo de metodologías activas para llevar un bagaje más amplio. De esta manera, nos fue más fácil empezar a trabajar. La idea era que tanto profesores como alumnos nos involucráramos en el concepto de ABP desde el comienzo hasta el final, de tal manera que no sólo fuera el alumnado el que llevara a cabo el producto, sino que, como grupo de trabajo, afrontáramos el reto de trabajar en equipo, investigar con ellos, realizar un trabajo, presentarlo a la comunidad y difundirlo.

Cada profesor estableció el grupo de alumnos con el que quería trabajar en función de las programaciones de cada departamento. De esta manera, pudimos reunirnos para comprobar que todos los niveles estaban cubiertos y que el centro en su totalidad, en todos sus niveles de ESO, Bachillerato y Ciclos participarían en la feria. Algunos profesores decidieron trabajar de manera conjunta y otros individual. Sin embargo, en muchas ocasiones las investigaciones de los alumnos y docentes daban sorpresas y algunos contenidos pudieron ser compartidos, beneficiando así en trabajo colaborativo de toda la comunidad.

La dificultad con la que nos encontrábamos era que no todos los profesores trabajaban la creatividad en sus aulas y al principio les resultó complicado empezar el proyecto. Desde la coordinación, les ofrecí ayuda para elaborarlos e ideas de planteamientos. Nos reunimos en algunas sesiones de grupo de trabajo para acercar al profesorado en el uso de las metodologías activas y la gamificación, así como en el uso de la creatividad en las aulas. Resultó gratificante observar cómo todo fluía con regularidad.

4.2. **FINANCIACIÓN:** La financiación suponía un impedimento con el que no contábamos, ya que el centro no podía hacerse cargo del proyecto y empezamos a trabajar sin materiales o gasto cero. La noticia de nuestra adscripción a REBEX el 8 de enero fue un empuje importante ya que una vez resuelto el problema monetario, la feria salía adelante a casi dos meses para su realización.

En el proyecto REBEX presentado a la Administración, se mencionaba esta feria como la **actividad estrella del curso** y se valoraba la inclusión del gasto de la misma dentro de la biblioteca escolar, como una actividad surgida íntegramente desde la biblioteca y financiada con fondos REBEX. El coste aproximado del gasto fue de 1100 € sin contar con los gastos personales extras que hicieron los profesores antes de recibir el dinero REBEX y que no se pudieron incluir en esta partida. Si hubiéramos podido contar con más ayuda, las maquetas, decoraciones y demás attrezzo hubieran sido más ambiciosos, pero desde nuestra humildad como centro de barrio desfavorecido, logramos una ambientación digna de una feria celebrada en cualquier instituto de la zona céntrica.

4.3. **PROMOCIÓN DE LA FERIA EN LOS MEDIOS Y PARTICIPACIÓN DE ENTIDADES**

LOCALES Y EDUCATIVAS: El siguiente paso fue **el anuncio del evento en redes sociales y en la prensa**. Los alumnos de Bachillerato de Arte se encargaron de realizar el cartel anunciador y el logotipo de la misma. Cuando tuvimos todos los modelos, elegimos, en grupo de trabajo, cuál era el ganador que nos representaría. Y una vez creado el cartel con todos los logos oficiales, lo mandamos a la imprenta.

Se envió la noticia al ***Periódico Extremadura*** y ***La Gaceta de Educarex***. En todos se anunciaba nuestra feria de proyectos y ya estábamos a un mes de su realización. Nuestra sorpresa llegó cuando la televisión local ***TelePlasencia*** nos llamó para presentar la feria. A tan solo dos semanas, nos fuimos a los estudios a hablar a los espectadores de nuestro ambicioso proyecto surgido del entusiasmo por el trabajo en equipo. La reportera nos propuso asistir a la feria y grabar in situ el trabajo realizado por el alumnado; y así se hizo finalmente. El programa fue emitido en horario vespertino ese mismo día.

El **día de la inauguración**, nos visitaron dos colegios de ***Educación Primaria*** de la localidad, alumnas de la ***Escuela de Bellas Artes “Rodrigo Alemán”***, profesores del ***IESO “Quercus” de Malpartida de Plasencia***, profesores y alumnos de la ***Universidad Popular “Fray Alonso Fernández”***, profesores del ***Centro de Adultos*** de Plasencia y del ***IESO “Galisteo”*** y maestros del ***CEIP “San Miguel”***, centro de Primaria de referencia en el barrio.

Igualmente asistieron miembros del **AMPA**, el escritor infantil y maestro **Antonio Rubio** y no pudieron asistir finalmente los representantes del CPR por otros eventos coincidentes. Durante las visitas, el alumnado participó de una manera muy activa y colaboró en la realización de actividades de dinamización. El centro preparó talleres especiales sobre Leonardo para los niños y niñas de infantil y primaria.

Compartimos nuestra experiencia con el **IES Valle del Jerte** de la localidad, ya que ellos han llevado a cabo unas *Jornadas de la Ciencia y el Arte* sobre la figura de Leonardo. Visitamos ese centro en abril.

4.4. **TEMPORALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y TIEMPOS:** Con respecto a la temporalización, la feria duró dos jornadas intensas organizadas de tal manera que los alumnos perdiesen el menor número de clases pero que disfrutaran de su trabajo en su puesto. Dispusimos de dos emplazamientos para colocar los 23 proyectos además del hall y los pasillos: la biblioteca escolar y el salón de actos. El informático nos instaló una nueva televisión en el hall para la visualización de los cortos realizados.

Para la colocación de los proyectos, cada profesor debía organizarse con sus alumnos con el objetivo de ser ellos mismos los que montasen y desmontasen su stand. La coordinación organizó los espacios con carteles y códigos QR para identificar cada proyecto. Decoramos paredes, los frisos de las puertas, el hall, etc. e incluso nos disfrazamos como personajes del Renacimiento para hacer la ambientación más amena al público.

Un mes antes de la realización de la feria, nos reunimos para establecer los horarios de los alumnos para la defensa de sus proyectos. Cada stand debería tener en cada período lectivo dos alumnos que fuesen los que defendiesen su actividad y la presentara a las visitas. Esta decisión fue consensuada en grupo para que no siempre estuvieran los mismos alumnos en la feria e intentáramos hacer partícipes de las presentaciones orales al mayor número de ellos. Durante cada período, a su vez, se estableció un horario de visitas de todos los alumnos del centro acompañados por los profesores que tenían clase con ellos en ese momento. Normalmente, había un par de grupos por cada período lectivo. La visita a

la feria en los recreos era libre. De este modo, todo el centro participó de una u otra manera en la feria y el movimiento que hubo durante esos dos días a nivel educativo fue excepcional.

4.5. **FASES DE LAS ABPS EN NUESTRO PROYECTO:** Nos centramos en las siguientes:

1ª Fase: Presentación del problema o tema a los alumnos. Como Leonardo fue un personaje que dominaba tantas disciplinas, poder adaptar nuestro temario y enseñar a nuestros alumnos alguna faceta de su estudio no requirió mucho tiempo. Básicamente a lo largo del mes de octubre supimos qué íbamos a trabajar con ellos. En esta fase, se satisfizo una necesidad social, para fortalecer los valores y compromiso del estudiante con el entorno. Se involucró al alumnado en una situación problemática real y de distintas áreas. Cada profesor eligió la temática más afín a su materia y durante un largo período, los proyectos eran “secretos” con el fin de no robarnos ideas y disfrutar de la incógnita de los proyectos de los demás.

2ª Fase: Investigación y trabajo en equipo. Los alumnos empezaron a trabajar en octubre y empezaron a ver los resultados a lo largo del mes de diciembre. En esta fase, el alumnado adquirió la experiencia y el espíritu de trabajar en grupo, incluyendo el desarrollo de habilidades sociales relacionadas con el trabajo en grupo y la negociación, la planificación, la conducción, el monitoreo y la evaluación de las propias capacidades intelectuales, además de la resolución de problemas.

3ª Fase: Creación del producto físico. El objetivo real de esta metodología invita al alumnado a la creatividad. Fueron ellos los que crearon sus productos para ser presentados ante la comunidad. Se compraron los materiales y tanto en casa como en las aulas, se prepararon todos los proyectos. En esta fase, se combinan positivamente el aprendizaje de contenidos fundamentales y el desarrollo de destrezas que aumentan la autonomía en el aprender.

4ª Fase: Presentación oral durante la feria. Una feria de proyectos educativos se caracteriza en su parte final por el desarrollo de la competencia oral. Las habilidades del alumnado para transmitir los conocimientos y ser capaz de que los visitantes comprendan el resultado final de sus investigaciones. Al desarrollar las inteligencias múltiples, el producto siempre será enriquecedor. Durante los días de feria, el alumnado compartió con la comunidad y los visitantes externos los resultados del aprendizaje adquirido durante las fases anteriores.

5ª Fase y final: Difusión de la feria. Durante los días de feria en nuestro centro, además de recibir múltiples visitas, nos acompañaron las cámaras de TelePlasencia para retransmitirla en directo, se difundieron fotografías por las redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter), se subieron los vídeos de presentaciones orales al blog de la biblioteca, etc.

4.6. **METODOLOGÍAS ACTIVAS DEL SIGLO XXI:** La metodología era lo que más llamaba la atención de los visitantes: que fueran los alumnos los transmisores del conocimiento desde el principio y nos hacían partícipes de toda la elaboración del producto final. El **formato ABP o Aprendizaje Basado en Proyectos** es un tipo de metodología activa que pretende hacer que el alumno sea la fuente principal de su aprendizaje, constituyéndose como eje principal del proceso de enseñanza, es decir, un aprendizaje significativo. Esta metodología permite al alumnado trabajar hacia la solución de problemas relevantes, adquiriendo conocimiento y habilidades por medio de la investigación, la práctica y la creación. Los **principales beneficios de este modelo** de aprendizaje en nuestro centro han sido:

- ✚ Los alumnos han desarrollado habilidades y competencias tales como colaboración, planteamiento de proyectos, comunicación, toma de decisiones y manejo del tiempo.

- ✚ Se ha aumentado la motivación y mejorado la satisfacción con el aprendizaje.

- ✚ Se han desarrollado de habilidades de colaboración para construir conocimiento. Desarrollan, por tanto, habilidades comunicativas y sociales.

- ✚ Se han acrecentado las habilidades para la solución de problemas.

- ✚ Se ha aumentado la autoestima. Los estudiantes se enorgullecen de lograr algo que tenga valor fuera del aula de clase y de realizar contribuciones a la escuela o la comunidad. Muchos de ellos al comienzo del proyecto se negaban a exponer.

- ✚ Se ha favorecido las fortalezas individuales de aprendizaje y las inteligencias múltiples.

Utilizar el **Aprendizaje Basado en Proyectos en nuestro IES nos ha permitido:**

- ✚ La integración de asignaturas, reforzando la visión de conjunto del currículo en un entorno habilitado exclusivamente para ello como es la biblioteca REBEX.

- ✚ Organizar actividades en torno a un fin común, definido por los intereses de los estudiantes y el profesorado, con el compromiso adquirido por ellos.

- ✚ Fomentar la creatividad, la responsabilidad individual, el trabajo colaborativo, la capacidad crítica, la toma de decisiones, la eficiencia y la facilidad de expresar sus opiniones personales.
- ✚ Colaboración entre los estudiantes, profesorado y otras personas involucradas con el fin de que el conocimiento sea compartido y distribuido entre los miembros.
- ✚ Uso de herramientas cognitivas y competencias propias del siglo XXI.

4.7. **PROYECTOS ELABORADOS:** Finalmente, se presentaron 23 proyectos en la feria. Una vez que el visitante veía todos los stands, a la salida, se le entregaba una papeleta para votar los tres proyectos que más le habían gustado. La finalidad de esta votación no era competitiva. Sin embargo, el aliciente de conseguir un premio superaba la fase de divulgación y complementaba a esta, porque el premio final sería un desayuno saludable elaborado en las cocinas del instituto por alumnos voluntarios para toda la comunidad educativa. Las votaciones estuvieron muy discutidas y el resultado final de ver a todos celebrando con un desayuno en grupo, no hizo más que engrandecer el significado de la feria desde sus inicios: trabajo cooperativo.

A continuación, presentamos **el listado de proyectos presentados:**

Proyecto 1: “*Imagen de identidad barbarArte*” (Departamento de Dibujo – Miguel Ángel García Santos). 2º de Bachillerato de Arte. Logotipo identificativo.

Proyecto 2: “*Cartel I Feria barbarArte*” (Departamento de Dibujo – Miguel Ángel García Santos). 2º de Bachillerato de Arte. Cartel identificativo de la I feria para el curso 2018-19. Exposición.

Proyecto 3: “*Les dernières années de Léonard da Vinci en France*” (Departamento de Francés – María Dolores Iglesias Santos). 2º de ESO. Recorrido cultural por la fase final de su vida en la corte de Francisco I en Francia. Panneaux informatifs et jeu “chasse au trésor”.

Proyecto 4: “*Servi-flexia*” (Departamento de Restauración – Guadalupe Rivero Vicente). 2º de Servicios de Restauración. En 1491 nació la servilleta. Leonardo, maestro de festejos de Ludovico Sforza, cambió las costumbres de protocolo. Figuras con servilletas.

Proyecto 5: “*Leonardo da Vinci y el número de oro*” (Departamento de Matemáticas – José Félix Jiménez Ortiz). 4º de ESO. La proporción áurea en las manifestaciones artísticas y naturales.

Proyecto 6: “*Artefactos voladores de Leonardo da Vinci*” (Departamento de Física y Química – Eduardo Moraga Egido y Departamento de Inglés – M^a del Camino Fernández Ruano). 4º de ESO. Dinámica y su relación con los inventos de Leonardo.

Proyecto 7: “*Vincigramas*” (Departamento de Lengua Castellana – Guadalupe Castuera Redondo y Salobrar López García). 1º,3º y 4º de ESO. Escritura en caligramas con inventos, cuadros y poemas de Leonardo da Vinci.

Proyecto 8: “*El puente autosustentante*” (Departamento de Orientación – M^a Esperanza Daza Morales y Bárbara García Jorge). 1º y 2º de ESO. Construcción de una de las obras de ingeniería de Leonardo.

Proyecto 9 “*Revelando a Leonardo*” (Departamento de Dibujo – Patricia Bernal López). 2º de Bachillerato de Arte. Impresiones fotográficas de obras de Leonardo.

Proyecto 10: “*La mirada del genio*” (Departamento de Ciencias Sociales – Antonio Rol Benito). 2º de ESO. Mostrar los cambios culturales y artísticos del Quattrocento italiano a partir de las obras de Leonardo. Puzles leonardescos.

Proyecto 11: “AMOR by Leonardo” (Departamento de Lengua Castellana – Soledad Falero Santisteban y Javier Marín Valle). 1º de Bachillerato. Recreación del amor cortés en la vida y pintura de Leonardo.

Proyecto 12: “*La imagen poética de Leonardo*” (Departamento de Orientación – María del Puerto Tovar Camacho). 2º de PMAR. “Making of” en cortometraje de la reproducción de dos retratos de Leonardo como ejemplo de poesía con imágenes.

Proyecto 13: “*La poliédrica mente de Leonardo da Vinci*” (Departamento de Matemáticas – M^a Paz León López y M^a Rosa de los Santos Nogales). 3º de ESO. Estudio y elaboración de poliedros que Leonardo dibujó para mostrar la obra de Luca Pacioli.

Proyecto 14: “*¿Qué vemos en la obra de Leonardo?*” (Departamento de Ciencias Sociales – Gema Álvarez Salcedo). 2º de Bachillerato. Iconografía, temática y técnicas del Renacimiento en las obras de Leonardo.

Proyecto 15: *“Versionando a Leonardo”* (Departamento de Dibujo – Patricia Bernal López). 1º y 2º de Bachillerato de Arte. Reproducir dibujos de Leonardo aplicando diferentes técnicas a las utilizadas por él.

Proyecto 16: *“A Leonardo da Vinci Tour in London”* (Departamento de Inglés – Teresa Martín Gómez). 3º de ESO Bilingüe. Elaboración de una guía con los lugares emblemáticos de Londres en los que se puede admirar la obra de Leonardo.

Proyecto 17: *“Armas de guerra de finales de la Edad Media: la catapulta de Leonardo da Vinci”* (Departamento de Tecnología – Eduardo Ginés García). 4º de ESO y PRAGE. Construcción de la catapulta para comprobar las transformaciones de energía: elástica, potencial y cinética.

Proyecto 18: *“Dando cuerpo a las ideas”* (Departamento de Educación Física – Jorge Castillo Trenado y Francisco José Gómez Cabeza). 4º de ESO. Inventos y bocetos de Leonardo ilustrados con figuras de acrosport.

Proyecto 19: *“El rostro armónico”* (Departamento de Matemáticas – Julio César Bárcena Sánchez). 2º de ESO. Relación de la armonía y los cánones de belleza con la proporción y los trabajos de Leonardo da Vinci.

Proyecto 20: *“La Última Cena”* (Departamento de Cocina – Mª Lara Peña Pereira, Juan José Silva Plata y Elena Díaz Garrido). 1º y 2º de Cocina y 1º de FPB. Talleres culinarios. Draw my life: “Monalisa”.

Proyecto 21: *“Vitruvio en Leonardo”* (Departamento de Cultura Clásica – Manuela María González Saavedra). 1º de Bachillerato de Letras. Postulados de Vitruvio sobre las proporciones humanas y arquitectónicas.

Proyecto 22: “Monalisa” (Departamento de Orientación – María del Puerto Tovar Camacho) 2º PMAR. Interpretación mural de la obra de Leonardo.

Proyecto 23: *“Naturaleza especular: dibujos y apuntes de anatomía humana, botánica, fauna y astronomía a través del espejo”* (Departamento de Biología – Marta Herrera Vallejo). 3º de ESO. Estudio y elaboración de murales científicos con escritura especular.

4.8. **VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS: GAMIFICACIÓN:** Cuando los docentes usamos las rúbricas de evaluación para establecer los indicadores de logro en la consecución de los estándares, en la mayoría de las ocasiones los resultados son producto de la observación sistemática del alumnado, las pruebas escritas y orales o el trabajo en clase. Una feria cuyo objetivo era trabajar en grupo tenía que disponer de una forma original de llevar a cabo esos indicadores. La coordinadora de la biblioteca, *M^a del Puerto Tovar Camacho*, le propuso a *Javier Marín Valle*, profesor de Lengua Castellana y Literatura y fan de los juegos de mesa con un uso didáctico, la posibilidad de llevar a cabo una **ESCAPE ROOM** en la biblioteca con la finalidad de **evaluar los conocimientos adquiridos sobre la vida y obra de Leonardo**, que era uno de los objetivos generales de nuestro proyecto. Con gran entusiasmo, emprendimos la elaboración compleja de un **BREAKOUT EDU, es decir, un juego de escape en el que los alumnos deberían lograr resolver enigmas para poder abandonar la biblioteca.**

El objetivo era resolver el ROBO DE LA MONALISA, acontecimiento histórico que dio fama universal a la tabla de Leonardo. El breakout consistía en varias mesas dispuestas por la biblioteca escolar llenas de enigmas a resolver, que utilizaban recursos propios de la biblioteca, juegos de mesa, imágenes de las obras de Leonardo y la gamificación con apps (Wallame, para la realidad aumentada, por ejemplo). La Monalisa debía ser recompuesta y devuelta al Museo del Louvre.

Durante la realización de las pruebas, el alumnado pudo repasar las pinturas del artista, sus máquinas voladoras, sus apuntes matemáticos, sus estudios de anatomía, su pasión por la observación de la realidad, su concepción poética de la obra de arte, en definitiva, todos los contenidos trabajados durante la feria, eran evaluados con una rúbrica gamificada que obtuvo grandes resultados. Una vez realizada, evaluamos a los alumnos de acuerdo a los estándares e indicadores de logro de la actividad.

5. EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES.-

A continuación, exponemos la evaluación del proyecto, cómo los profesores han evaluado a su alumnado en estándares, incluyendo la rúbrica del proyecto.

5.1. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS PREVISTOS PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO

Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO. El proyecto tiene un diseño emergente, ya que se adapta a las características y necesidades de nuestro centro educativo. Se lleva a cabo dos tipos de evaluaciones, la primera de ellas *formativa*, con la finalidad de evaluar las actuaciones realizadas; la segunda evaluación a realizar es *sumativa* y tiene como finalidad conocer el grado de desarrollo de los objetivos planteados.

➤ Evaluación formativa.-

1. Inicial: La evaluación inicial tiene como objeto detectar las necesidades del centro educativo para poder elaborar las intervenciones y las estrategias necesarias para superarlas. Para ello, se realizarán entrevistas dirigidos a la comunidad educativa. Algunos ejemplos de estos instrumentos son: entrevistas con los docentes para poder ajustar la figura de Leonardo Da Vinci a las diferentes programaciones de aula, realizando un aprendizaje colaborativo e intentado dar una visión de este personaje desde las diferentes áreas. **REUNIONES DEL GRUPO DE TRABAJO EN LA BIBLIOTECA.**

2. Proceso: Esta fase intermedia de la evaluación es muy importante, porque la información recogida es empleada para modificar las actividades durante su desarrollo. De esta manera, se alcanzan de manera más satisfactoria los planteamientos fijados. Los instrumentos a emplear durante este proceso son la observación directa, cuestionarios y entrevistas semiestructuradas. Algunos ejemplos de estos instrumentos son: cuestionario mixto con escala de valoración de 1 a 5, donde 5 es totalmente de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo, dirigido al alumnado participante en la feria. Cabe destacar en esta fase que durante la aplicación y evaluación de la programación existe una continua retroalimentación con los coordinadores de los proyectos. **REUNIONES Y EVALUACIÓN DE CADA PROFESOR CON SUS ALUMNOS.**

3. Final: Las intervenciones son evaluadas de manera individual, de manera que se pueda obtener información concreta de cada una de ellas. Los instrumentos a utilizar serán entrevistas semiestructuradas, rubricas y listados de control. Algunos ejemplos de estos instrumentos son: rúbrica integrada por los diferentes estándares de aprendizaje trabajada desde cada proyecto.

➤ **Evaluación sumativa.-**

El objetivo de la evaluación sumativa es conocer el grado de adquisición de los objetivos planteados. Para ello, en la Tabla 1: *Evaluación sumativa de la Feria de Leonardo Da Vinci*, se establece una relación entre los objetivos, indicadores observables y los instrumentos de evaluación. Por último, se ha elaborado una memoria, al final del proyecto, donde se señalan los logros alcanzados, las dificultades encontradas y los aspectos que necesitan ser mejorados.

Objetivos	Indicadores	Instrumentos de Eval.
Celebrar el V Centenario de la muerte de Leonardo da Vinci como una de las efemérides culturales más importantes del año 2019.	El 80% del alumnado conoce aspectos de la biografía de Leonardo Da Vinci y sus inventos.	<i>Técnica cuantitativa:</i> Cuestionario. <i>Técnica cualitativa:</i> Entrevista semiestructurada.
Valorar el espíritu humanista y emprendedor de Leonardo y sacar conclusiones sobre su carisma y su percepción de la realidad.	El 75% del alumnado incluye en la exposición de su proyecto la visión humanista detrás de los inventos de Leonardo.	<i>Técnica cuantitativa:</i> Cuestionario. <i>Técnica cualitativa:</i> Observación participante.
Relacionar todas las materias curriculares con un fin común de estudio a través del uso de metodologías activas que fomenten el aprendizaje autónomo y activo del alumnado.	El 100% de los departamentos didácticos participan en el proyecto relacionando la figura de Leonardo con sus programaciones a través del Aprendizaje Basado en Proyectos.	<i>Técnica cualitativa:</i> Entrevista semiestructurada.

<p>Elaborar instrumentos de evaluación acordes a las metodologías empleadas que garanticen la objetividad, sean acordes al currículo y permitan evaluar el grado de adquisición de las competencias clave.</p>	<p>EL 100% del profesorado evalúa algún aspecto del proyecto a través de rúbricas.</p> <p>El 100% del alumnado participante evalúa su propio aprendizaje a través de rubricas de autoevaluación, durante la exposición pública de su proyecto.</p>	<p><i>Técnica cuantitativa:</i> Rúbrica.</p> <p><i>Técnica cualitativa:</i> Entrevista semiestructurada.</p>
<p>Implicar al máximo a toda la comunidad educativa para facilitar el trabajo de la biblioteca como eje difusor de ideas innovadoras y creativas que favorezcan la participación y la unión del profesorado.</p>		<p><i>Técnica cuantitativa:</i> Cuestionario.</p> <p><i>Técnica cualitativa:</i> Entrevista semiestructurada.</p>

5.2. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y PERFIL COMPETENCIAL DE LOS DIFERENTES PROYECTOS.

A continuación, se exponen los estándares utilizados por cada profesor y redactados tal cual se nos han remitido.

PROYECTOS 1 Y 2: DIBUJO. IMAGEN DE IDENTIDAD barbarArte. CARTEL I FERIA BARBARARTE.

- Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
- Materializa la propuesta de diseño y presenta y define el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.
- Planifica el proceso de realización desde la ideación hasta la elaboración final de la obra.

- Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la edición y la identidad.
- Usa de forma adecuada la tipografía con criterios acertados en su elección y composición.
- Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

PROYECTO 3: FRANCÉS. LES DERNIÈRES ANÉES DE LÉONARDO DA VINCI EN FRANCE.

- Entiende la idea general y los puntos principales de documentos extraídos de internet formulados de manera simple y clara.
- Escribe textos en lengua francesa que resumen el contenido de los últimos años de Leonardo en Francia.
- Sintetiza las ideas fundamentales de un texto en lengua francesa a través de la elaboración de textos breves en paneles informativos y murales.
- Explica de manera breve la información contenida en los carteles.

PROYECTO 4: SERVICIOS DE RESTAURACIÓN.SERVI-FLEXIA.

Fue Leonardo Da Vinci quien inventó la servilleta en 1491 para ofrecer en los banquetes una manera de limpiarse las manos. Resultado de aprendizaje número 2. Sirve todo tipo de elaboraciones culinarias, reconociendo y aplicando las técnicas de servicio y de protocolo.

Criterios de evaluación:

- d) Se ha descrito el mobiliario y utillaje propio de los servicios especiales.
- e) Se han reconocido normas de protocolo aplicables a cada servicio.

PROYECTO 5: MATEMÁTICAS. LEONARDO DA VINCI Y EL NÚMERO DE ORO.

- Elabora documentos digitales propios como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante y los comparte para su discusión y difusión.
- Utiliza recursos tecnológicos interactivos para crear figuras geométricas y observar sus propiedades y características.

PROYECTO 6: FÍSICA Y QUÍMICA. ARTEFACTOS VOLADORES DE LEONARDO DA VINCI.

- Identifica las fuerzas implicadas en fenómenos cotidianos en los que hay cambios en la velocidad de un cuerpo.

- Representa vectorialmente el peso, la fuerza normal, la fuerza de rozamiento y la fuerza centrípeta en distintos casos de movimientos rectilíneos y circulares.
- Identifica y representa las fuerzas que actúan sobre un cuerpo en movimiento tanto en un plano horizontal como inclinado, calculando la fuerza resultante y la aceleración.
- Interpreta fenómenos cotidianos en términos de las leyes de Newton.
- Calcula la presión ejercida por el peso de un objeto regular en distintas situaciones en las que varía la superficie en la que se apoya, comparando los resultados y extrayendo conclusiones.

PROYECTO 7: LENGUA CASTELLANA. VINCIGRAMAS.

- Resume textos, de forma oral, recogiendo las ideas principales e integrándolas, de forma clara, en oraciones que se relacionen lógicamente y semánticamente.
- Interviene y valora su participación en actos comunicativos orales.
- Realiza presentaciones orales.
- Se ciñe al tema, no divaga y atiende a las instrucciones del moderador en debates y coloquios.
- Evalúa las intervenciones propias y ajenas.
- Conoce y utiliza herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, participando, intercambiando opiniones, comentando y valorando escritos ajenos o escribiendo y dando a conocer los suyos propios.

PROYECTO 8: ORIENTACIÓN. EL PUENTE AUTOSUSTENTANTE.

- Describe y estima el papel relevante de la razón y la libertad para configurar con sus propios actos la estructura de su personalidad.
- Explica por qué el ser humano es social por naturaleza y valora las consecuencias que tiene este hecho en su vida personal y moral.

PROYECTO 9 Y 15: DIBUJO. REVELANDO A LEONARDO. VERSIONANDO A LEONARDO.

- Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.
- Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).

- Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.

PROYECTO 10: CIENCIAS SOCIALES. LA MIRADA DEL GENIO.

- Distingue la periodización histórica (Edad Moderna, Renacimiento).
- Identifica rasgos del Renacimiento y del Humanismo en la historia d Europa.
- Conoce obras y legado de artistas, humanistas y científicos de la época.

PROYECTO 11: LENGUA CASTELLANA. AMOR BY LEONARDO.

- Se expresa oralmente con fluidez.
- Utiliza las TICS para documentarse.
- Identifica las características temáticas y formales relacionándolas con el contexto, movimiento y género al que pertenece y la obra del autor.
- Planifica la elaboración de trabajos de investigación escritos o presentaciones sobre temas, obras o autores de la literatura.

PROYECTO 12: ORIENTACIÓN. LA IMAGEN POÉTICA DE LEONARDO.

- Comprende la poesía del Renacimiento a partir del contexto y la vida de sus autores, y de la evolución de temas y formas en este periodo
- Lee y comprende el contenido de un fragmento de una égloga de Garcilaso de la Vega para justificar su género y su forma, y reconocer algunas figuras literarias.
- Conoce la vida y el contexto de los poetas renacentistas para comprender los temas y las formas de su poesía.
- Conoce los rasgos que permiten justificar la pertenencia de un texto a su corriente renacentista.
- Explica qué es el humanismo e investiga acerca de tres humanistas destacados.
- Reconoce los principales artistas del Renacimiento italiano y sus obras más importantes.

PROYECTO 13: MATEMÁTICAS. LA POLIÉDRICA MENTE DE LEONARDO DA VINCI.

- Maneja las relaciones entre ángulos definidos por rectas que se cortan o por paralelas cortadas por una secante y resuelve problemas geométricos sencillos.

- Reconoce triángulos semejantes y, en situaciones de semejanza, utiliza el teorema de Tales para el cálculo indirecto de longitudes en contextos diversos.
- Identifica los principales poliedros y cuerpos de revolución, utilizando el lenguaje con propiedad para referirse a los elementos principales.
- Calcula áreas y volúmenes de poliedros, cilindros, conos y esferas, y los aplica para resolver problemas contextualizados.
- Identifica centros, ejes y planos de simetría en figuras planas, poliedros y en la naturaleza, en el arte y construcciones humanas.

PROYECTO 14: CIENCIAS SOCIALES. ¿QUÉ VEMOS EN LA OBRA DE LEONARDO?

- Explica las características esenciales del Renacimiento italiano y su periodización.
- Especifica las características de la pintura renacentista italiana y explica su evolución desde el Quattrocento hasta el Manierismo.
- Identifica, analiza y comenta las obras pinturas del Renacimiento italiano.

PROYECTO 16: INGLÉS. A LEONARDO DA VINCI TOUR IN LONDON.

- Hacer presentaciones breves y ensayadas sobre la vida y obra de Leonardo.
- Participa en conversaciones informales cara a cara en las que establece un contacto social e intercambia información.

PROYECTO 17: TECNOLOGÍA. ARMAS DE GUERRA DE FINALES DE LA EDAD MEDIA: LA CATAPULTA DE LEONARDO DA VINCI.

- Resuelve problemas de transformaciones entre energía cinética y potencial gravitatoria, aplicando el principio de conservación de la energía mecánica.
- Resuelve problemas en los que, dada la velocidad inicial y el ángulo de salida de un proyectil, calcula: el alcance del proyectil, la altura máxima, velocidad en el eje X e Y, así como el tiempo de vuelo del proyectil.
- Determina la energía disipada en forma de calor en situaciones donde disminuye la energía mecánica.
- Identifica el calor y el trabajo como formas de intercambio de energía, distinguiendo las acepciones coloquiales de estos términos.

- Halla de energía el proyectil, dada su masa y velocidad inicial.
- Halla el trabajo y la potencia asociados a una fuerza, incluyendo situaciones en las que la fuerza forma un ángulo distinto de cero con el desplazamiento, expresando el resultado en las unidades del Sistema Internacional u otras de uso común como la caloría, el kWh y el CV.

PROYECTO 18: EDUCACIÓN FÍSICA. DANDO CUERPO A LAS IDEAS.

- Presenta propuestas creativas de utilización de materiales y de planificación para utilizarlos en su práctica de manera autónoma.
- Valora las diferentes actividades físicas distinguiendo las aportaciones que cada una tiene desde el punto de vista cultural.
- Comunica y comparte información e ideas en los soportes y entornos apropiados.
- Verifica las condiciones de práctica segura usando convenientemente el equipo personal y los materiales y espacios.

PROYECTO 19: MATEMÁTICAS.EL ROSTRO ARMÓNICO.

- Expresa verbalmente de forma razonada el proceso de resolución de un problema.
- Reconoce figuras semejantes y calcula la razón de semejanza y la razón de superficies y volúmenes de figuras semejantes.
- Resuelve problemas de realidad utilizando los lenguajes geométrico y algebraico.
- Calcula la media aritmética, la mediana, la moda y el rango.

PROYECTO 20: COCINA. LA ÚLTIMA CENA.

- Poner a punto el lugar de trabajo, preparando espacios, maquinaria, útiles y herramientas.
- Realizar la decoración/terminación de las elaboraciones, según necesidades y protocolos establecidos, para su conservación o servicio.
- Cumplir con los objetivos de la producción, actuando conforme a los principios de responsabilidad y manteniendo unas relaciones profesionales adecuadas con los miembros del equipo de trabajo.
- Mantener el espíritu de innovación, de mejora de los procesos de producción y de actualización de conocimientos en el ámbito de su trabajo.

- Participar de forma activa en la vida económica, social y cultural, con una actitud crítica y responsable.

PROYECTO 21: CULTURA CLÁSICA. VITRUBIO EN LEONARDO.

- Describe los principales hitos históricos de la civilización latina y su influencia en el devenir posterior.
- Describe las principales manifestaciones escultóricas y pictóricas de arte romano.
- Describe las características de las grandes obras públicas romanas y su influencia en modelos urbanísticos posteriores.

PROYECTO 22: ORIENTACIÓN. MONALISA.

- Asumir tareas dentro del trabajo cooperativo.
- Empezar tareas con planificación y responsabilidad.
- Desarrollar la capacidad creativa en las actividades de invención.
- Convertir ideas propias en algo creativo.
- Desarrollar la creatividad individual y compartir las nuevas ideas con el grupo.

PROYECTO 23. BIOLOGÍA. NATURALEZA ESPECULAR.

- Busca, selecciona e interpreta la información de carácter científico a partir de la utilización de diversas fuentes.
- Transmite la información seleccionada de manera precisa utilizando diversos soportes.
- Utiliza la información de carácter científico para formarse una opinión propia y argumentar sobre problemas relacionados.
- Localiza los principales huesos y músculos del cuerpo humano.
- Conoce la estructura y la anatomía del corazón.

5.3. RÚBRICA DE EVALUACIÓN GLOBAL DE LA FERIA.

La rúbrica global nos servirá para dar sentido a la actividad como centro educativo. Si los resultados obtenidos son positivos, lo ideal sería dar continuidad al proyecto en años sucesivos.

Por ser un archivo complejo, este **ANEXO 3** lo adjuntamos separado de la memoria.

6. DIFUSIÓN DEL PROYECTO.-

La *I Feria BarbarArte: Leonardo da Vinci (1519-2019)* ha sido un producto fruto del trabajo de seis meses. Para difusión, hemos elegido los cauces habituales:

- ✚ Blog de la biblioteca escolar.

<http://dondenaveganlosviolines.blogspot.com/2019/02/ya-esta-aqui-i-feria-barbararte.html>

- ✚ Facebook del IES Sierra de Santa Bárbara Plasencia.

- ✚ Página web del instituto.

<https://iessierradesantabarbara.educarex.es/index.php?start=49>

- ✚ Instagram de la biblioteca: [@bibliotecasantabarbara](https://www.instagram.com/bibliotecasantabarbara)

- ✚ Periódico Extremadura. FERIA.

https://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/plasencia/ies-santa-barbara-organiza-feria-arte_1142711.html?fbclid=IwAR3YTTsf56uI3IMvpzaznqhXHOaOpO7xTMXpkAD6ocurR9LqHYPA-08n6dl

- ✚ Periódico Extremadura. BREAKOUT EDUCATIVO.

https://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/plasencia/recuperando-mona-lisa_1158045.html?fbclid=IwAR3IXH3FTMXdRnRhLAGN8asDn9lsRQTBLiNT_xjudFq3GLRHt3f3EQLAETA

- ✚ La Gaceta de Educarex.

<http://lagaceta.educarex.es/leer/art0542.html?fbclid=IwAR2SDW7HFnlgnHePprRfQKgRgA8OUQpuliYqHFq1z7oiHDSH4fcCWPHgE>

- ✚ Entrevista en TelePlasencia.

- ✚ Grabación de la Feria por los reporteros de TelePlasencia.

- ✚ Cartelería en otros centros educativos y en el CPR de la ciudad. Trípticos incluidos.

7. CONTINUIDAD Y PERSPECTIVA DE TRABAJO FUTURO.-

Se decide en Consejo Escolar presentar la feria a los *Premios Tomás García Verdejo* a las buenas prácticas educativas. Nuestra feria ha contribuido a la adquisición de valores de cooperativismo, solidaridad y tolerancia, ha fomentado la igualdad (participación del 90% del

alumnado), ha tenido repercusión a nivel local y educativo, ha sido original en su diseño y en la realización creativa de cada proyecto, hemos hecho uso de las nuevas tecnologías, de los dispositivos móviles, la realidad aumentada, la gamificación, se ha difundido en redes sociales, en la prensa, en la televisión local, en la Gaceta de Educarex, la hemos implementado en el blog de la biblioteca escolar y en la página web del instituto, han colaborado entidades locales y educativas, el AMPA, personal no docente, se ha evaluado el perfil competencial del alumnado y todos los proyectos han sido evaluados acorde al currículo con los estándares establecidos para cada materia. Se aportan los materiales complementarios en archivos por ser vídeos, fotos y capturas de las redes, con la finalidad de facilitar el trabajo a quien lea este proyecto.

Si se consiguiera el galardón, parte del premio se destinaría **a organizar otra feria de proyectos** para continuar la labor de este curso. La temática saldría de las **propuestas que han salido de la evaluación de la feria actual**, ya que se ha preguntado a los participantes por ideas nuevas en las que integrar a todas las disciplinas curriculares.

Durante este curso se han desarrollado infinidad de actividades interdisciplinares en la biblioteca escolar y la mayoría requieren de financiación. El resto del premio se destinaría a **fomentar la participación del profesorado en actividades colaborativas en el centro**, nunca individuales y que engloben la mayor parte del alumnado, preferentemente con la colaboración de la biblioteca o instituciones del entorno (colegios, asociaciones culturales).

8. ANEXOS.-

Anexo 1. FOTOS DE LOS PROYECTOS.-

<p>PROYECTO 1</p> 	<p>PROYECTO 2</p> 
<p>PROYECTO 3</p> 	<p>PROYECTO 4</p> 
<p>PROYECTO 5</p> 	<p>PROYECTO 6</p> 
<p>PROYECTO 7</p> 	<p>PROYECTO 8</p> 

PROYECTO 9



PROYECTO 10



PROYECTO 11



PROYECTO 12



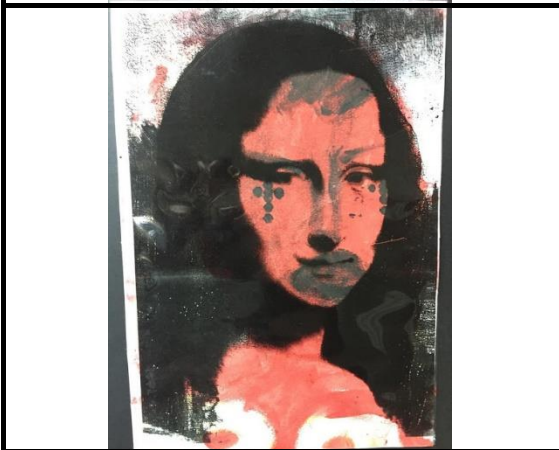
PROYECTO 13



PROYECTO 14



PROYECTO 15



PROYECTO 16



PROYECTO 17



PROYECTO 18



PROYECTO 19



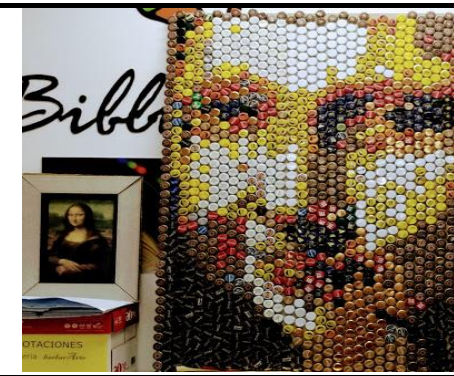
PROYECTO 20



PROYECTO 21



PROYECTO 22



PROYECTO 23



Anexo 2. FOTOS DE LA BREAKOUT EDU: EL ROBO DE LA MONALISA.-



COMUNIDAD EDUCATIVA		INDICADOR DE LOGRO	NIVELES DE ADQUISICIÓN			
			1	2	3	4
AGENTES INTERNOS	PROFESORADO	Aspecto metodológico	El proyecto promueve aprendizajes basados en la memorización.	El proyecto desarrolla aprendizajes que pretenden que los estudiantes cambien su forma de ver el mundo, sean creadores de su realidad y se fomenta la metacognición.	El proyecto desarrolla aprendizajes que pretenden que el alumnado sea creador de su realidad y Además hay un espacio de reflexión específico sobre el proyecto.	El proyecto propone además estrategias de aprendizaje que están basadas en el interés de del alumnado por la materia y las utilizan para el desarrollo integral de sus capacidades, además de satisfacer su curiosidad. Es decir, el uso de metodologías activas.
		Evaluación	Se evalúan los aprendizajes curriculares de manera cuantitativa por parte del profesorado.	Se evalúan los aprendizajes curriculares adquiridos por parte de todos los miembros de la comunidad.	Se evalúan los aprendizajes curriculares adquiridos por parte de todos los miembros de la comunidad de manera formativa y sumativa.	Se evalúan los aprendizajes curriculares adquiridos por todos los miembros de la comunidad de manera global, con el objetivo de mejora para las próximas ediciones.
	ALUMANDO	Participación	El alumnado no interviene en la preparación ni en las decisiones sobre el contenido ni el desarrollo del proyecto.	El alumnado puede opinar y dar su parecer sobre el proyecto. Se les anima a opinar o valorar el proyecto y hay un espacio determinado para ello. Es una participación consultiva.	El alumnado participa en la definición del proyecto, en la determinación de su sentido y de sus objetivos. También participa en el diseño, la planificación, la ejecución y la valoración. La participación es proyectiva.	El alumnado genera nuevos espacios y mecanismos de participación en el proyecto. Además de establecer lazos de colaboración y cooperación entre alumnado de distintos niveles educativos.
		Competencias	El alumnado es capaz de trabajar su perfil competencial durante el proyecto.	El alumnado a través del proyecto incide en el desarrollo de las competencias clave y de los elementos transversales.	El alumnado fomenta el desarrollo de su perfil competencial en relación con el área en la que se encuentra además de trabajar los elementos transversales.	El alumnado desarrolla su perfil competencial de manera integral, junto con los elementos transversales y despierta su espíritu investigador e innovador.

	PERSONAL NO DOCENTE		El personal no docente del centro no se involucra en el desarrollo del proyecto.	El personal no docente del centro se involucra en el proyecto de centro pero de manera no sistemática.	El personal no docente del centro se involucra en el proyecto de centro de manera sistematizada.	El personal no docente del centro se involucra en el proyecto de manera sistematizada y adecua sus funciones a las necesidades emergentes del mismo.
	INSTITUCIÓN	Accesibilidad	La institución no muestra su apoyo ni facilita recursos o espacios para la realización del proyecto.	La institución muestra interés de manera no sistematizada por aspectos del proyecto y flexibiliza horarios para garantizar la participación del profesorado.	La institución proporciona los recursos didácticos y espaciales necesarios para el desarrollo global del proyecto, así como la colaboración de todos empleados del centro.	La institución recoge en sus documentación oficial el apoyo y reconocimiento a la elaboración del proyecto, facilita los materiales necesarios para su participación en red y favorece el reconocimiento social a través de premios y ayudas.
AGENTES EXTERNOSS	FAMILIAS	Participación				
	OTRAS COMUNIDADES EDUCATIVAS	Trabajo en red	Las diferentes comunidades escolares y sociales de la zona participan de forma pasiva en el desarrollo del proyecto.	Las diferentes comunidades escolares y sociales de la zona parten de un mismo elemento para crear un proyecto en torno a un personaje con apoyo de las diferentes instituciones sociales.	Las diferentes comunidades escolares y sociales de la zona elaboran un proyecto común el cual se añade a otros similares proveniente de otros contextos, pero con el mismo personaje central.	Las diferentes comunidades escolares y sociales de la zona elaboran un proyecto común el cual se añade a otros similares proveniente de otros contextos, pero con el mismo personaje central, con la finalidad de intercambiar reflexiones y fomentar la riqueza del aprendizaje.