



# PROYECTO INTERDISCIPLINAR 6º CEIP RUFINO BLANCO

<b>TÓPICO GENERATIVO:</b>	<b>SHUT UP!</b>	
<b>Hilos Conductores:</b>	¿Cómo nos sentimos cuando no nos escuchan? ¿Dónde se regulan nuestros derechos y deberes? ¿Verdad o Mentira? ¿Cómo nos persuaden y/o disuaden los partidos políticos? ¿Por qué la unión hace la fuerza? ¿Cómo ganamos al Covid-19?	
<b>PRODUCTO FINAL:</b>	<b>ÁREAS IMPLICADAS</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
Programa de debate electoral en TV	Inglés, Sociales y Arte.	4 semanas, 7 sesiones semanales.

¿QUÉ QUIERO QUE APRENDAN? Contenidos por áreas	Criterios de evaluación por áreas	Estándares de aprendizaje por áreas
<p><b>Sociales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Reflexionar sobre la Constitución y cómo les afecta.</li> <li>· Ser capaz de describir los principios básicos garantizados por la Constitución.</li> </ul> <p>Comprender qué significa una Constitución, cómo llega a crearse y elaborar su propia constitución mediante el voto y la negociación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Conocer los símbolos, objetivos e historia de la UE.</li> <li>· Estudiar las instituciones de la UE y cómo se toman las decisiones en su seno.</li> </ul> <p><b>Inglés</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vocabulario relacionado con la política.</li> <li>2. Predicciones, ofrecimiento, promesas, decisiones (will, going to) zero conditional.</li> <li>3. Prohibición y necesidad (must, musn't, needn't) Second conditional.</li> <li>4. El discurso.</li> </ol> <p><b>Educación Artística</b></p>	<p><b>Sociales</b></p> <p><b>B3.CE1.</b> Explicar la importancia que tiene la Constitución para el funcionamiento del Estado español, así como los derechos, deberes y libertades recogidos en la misma.</p> <p><b>B3.CE5.</b> Identificar la estructura y los fines de la Unión Europea, explicando algunas ventajas derivadas del hecho de formar parte de la Unión Europea.</p> <p><b>Inglés</b></p> <p>Conocer y ampliar vocabulario relacionado con el tema de interés de la unidad.</p> <p>Utilizar estrategias básicas que favorecen el progreso en el aprendizaje.</p> <p>Comprender y utilizar correctamente las estructuras gramaticales aprendidas en el proyecto.</p> <p>Producir textos escritos, un discurso, utilizando los recursos adecuados de cohesión y coherencia.</p>	<p><b>Sociales</b></p> <p><b>B3.EA1.1.</b> Identifica, respeta y valora los principios democráticos más importantes establecidos en la Constitución y explica la importancia que la Constitución tiene para el funcionamiento del Estado español.</p> <p><b>B3.EA5.1.</b> Explica qué es la Unión Europea y cuáles son sus objetivos políticos y económicos y localiza en un mapa los países miembros y sus capitales.</p> <p><b>B3.EA5.2.</b> Identifica las principales instituciones y sus órganos de gobierno en la Unión Europea, reconociendo sus símbolos y explicando en qué consiste el mercado único y la zona euro.</p> <p><b>Inglés</b></p> <p>CL2.2. Produce un discurso comprensible y adecuado a la intención de comunicación.</p> <p>CL3.2. Se comunica oralmente participando en conversaciones y en</p>



# PROYECTO INTERDISCIPLINAR 6º P CEIP RUFINO BLANCO

<p>Educación audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- A. Diferenciación entre imágenes fijas y en movimiento. La fotografía, el cartel.</li><li>- B. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda, creación y difusión de imágenes.</li></ul> <p>Expresión artística</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- C. Uso y características del color.</li><li>- D. Realización de obras plásticas haciendo uso de diferentes materiales. Utilización de las tecnologías.</li><li>- E. Realización de obras tridimensionales haciendo uso de diferentes materiales.</li></ul> <p>Dibujo geométrico</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- F. Utilización de la regla milimetrada, la escuadra, el cartabón y el compás para el trazado de líneas paralelas y perpendiculares, ángulos de diferentes medidas, segmentos, mediatrices y círculos.</li></ul> <p>Educación Musical</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- G. Juegos rítmicos sencillos con instrumentos. Utilización de medios audiovisuales.</li></ul>	<p>Participar en interacciones orales (<b>Speaking</b>): debatiendo sobre los derechos y deberes y mostrando interés con preguntas de <i>follow-up</i>.</p> <p><b>Educación Artística:</b></p> <p>A1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento clasificándolas siguiendo patrones aprendidos.</p> <p>A2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos.</p> <p>B3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.</p> <p>C2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.</p> <p>D3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.</p> <p>D4. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos.</p>	<p>simulaciones sobre temas conocidos o trabajados previamente.</p> <p>CL3.3. Interactúa oralmente en lengua extranjera con el profesorado o con los compañeros sobre temas de interés personal y tareas de clase.</p> <p>CL4.2. Extrae información específica de textos escritos adecuados a la edad, con apoyo de elementos textuales y no textuales, sobre temas variados y otros relacionados con algunas materias del currículo.</p> <p><b>Educación Artística</b></p> <p>A1.1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno y las clasifica.</p> <p>A2.5. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, añadiendo textos y utilizando la tipografía más adecuada a su función.</p> <p>B3.1. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste...) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.</p> <p>B3.2. Conoce las consecuencias de la difusión de imágenes sin el consentimiento de las personas afectadas y respeta las decisiones de las mismas.</p> <p>B3.3. No consiente la difusión de su</p>
---	--	---



# PROYECTO INTERDISCIPLINAR 6º CEIP RUFINO BLANCO

E5. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.  
F2. Iniciarse en el conocimiento y manejo de los instrumentos y materiales propios del dibujo técnico manejándolos adecuadamente.  
G3. Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes materiales, instrumentos y dispositivos electrónicos.

propia imagen cuando no considera adecuados los fines de dicha difusión.

C2.2. Conoce la simbología de los colores fríos y cálidos y aplica dichos conocimientos para transmitir diferentes sensaciones en las composiciones plásticas que realiza.

D3.1. Utiliza las técnicas del dibujo y de la pintura más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.

D3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.

D4.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de Internet, desarrollándola en bocetos y eligiendo los que mejor se adecúan a sus propósitos en la obra final, sin utilizar elementos estereotipados, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido.

E5.1. Confecciona obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y eligiendo la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final.

F2.1. Conoce y aprecia el resultado de la utilización correcta de los instrumentos de dibujo valorando la precisión en los resultados.

G3.2. Utiliza los medios audiovisuales y



# PROYECTO INTERDISCIPLINAR 6º P CEIP RUFINO BLANCO

recursos informáticos para crear piezas musicales y para la sonorización de imágenes y representaciones dramáticas.

## ¿QUÉ QUIERO QUE ENTRENEN?

Competencias Clave

### **Comunicación lingüística:**

- Expresar oralmente de manera ordenada y clara cualquier tipo de información.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor...

### **Competencias sociales y cívicas**

- Identificar las implicaciones que tiene vivir en un Estado social y democrático de Derecho refrendado por una norma suprema llamada Constitución española.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.

### **Competencia digital**

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.

## TAREAS

Tarea 0: Autoevaluación inicial a partir de la actividad motivadora o desafío, formación de equipos con su identidad propia, CSI

Tarea 1: Trabajo individual, trabajo cooperativo (construcción en consenso)

Tarea 2: Trabajo individual, trabajo cooperativo, Compara y contrasta. Diana evaluación del grupo

Tarea 3: Trabajo individual, trabajo cooperativo, (1,2,4)

Tarea 4: Metacognición, diana evaluativa, trabajo individual, muestra del producto final



# PROYECTO INTERDISCIPLINAR 6ºP CEIP RUFINO BLANCO

<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.</li> </ul> <p><b>Aprender a aprender</b></p>		
Recursos/ Alianzas	PERSONALIZACIÓN	FEED-BACK
<p>¿Qué recursos necesitaré para la realización de las tareas y actividades del proyecto?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soportes o fichas de apoyo</li> <li>- Colaboración de familias</li> <li>- Equipo informático (tablets)</li> <li>- Material de plástica.</li> <li>- Libro de texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué dificultades y potencialidades preveo en el grupo durante el desarrollo del proyecto?</li> <li>¿Cómo voy a minimizar las dificultades?</li> <li>¿Qué necesidades individuales preveo en el desarrollo del proyecto?</li> <li>¿Qué recursos y estrategias manejaré para atender a las necesidades individuales?</li> <li>Especial atención a alumnos con diversidades. Alumna de compensatoria: adaptación con banco de palabras, modelo guiado, apoyo en castellano.</li> <li>Alumnos TEA y THD: tareas más cortas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué porcentaje de alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje del proyecto?</li> <li>¿Qué es lo que mejor que ha funcionado en este proyecto?</li> <li>¿Qué cambiaría en el desarrollo del proyecto el próximo curso? ¿Por qué?</li> </ul>

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES	¿QUÉ VOY A EVALUAR? Estándares ¿QUÉ VOY A OBSERVAR? Competencias	¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? Herramientas/ Evidencias para el Portfolio
<b>Tarea 0:</b>				
Miércoles	Sociales	Role play sobre un nuevo proyecto “ficticio” del centro. A cualquier respuesta o aportación se dirá Shut up! incluidas las profesoras.	Conocimientos previos	CSI



# PROYECTO INTERDISCIPLINAR 6ºP CEIP RUFINO BLANCO

		C.S.I. ¿Cómo nos sentimos cuando no nos escuchan?	Estándares Art: B3.1 - C2.2 - D.3.2 Competencias: digital, aprender a aprender	Logo del equipo
		Puesta en común sobre los derechos y deberes.		
Miércoles	Art	Búsqueda de información en las tablets: ¿qué transmite cada color en los partidos políticos?		
	Art	Elección de un nombre y elaboración de un logo para el equipo.		
<b>Tarea 1:</b>		¿Dónde se regulan nuestros derechos y deberes?		
Jueves	Sociales	Role play. I am the king. Se asigna a un alumno/a para que sea rey por un día. Decidirá qué se puede y no se puede hacer, quién puede opinar, a qué jugar... todos deben acatarlo. Repaso de la Monarquía Absoluta.	CL2.2. Produce un discurso comprensible y adecuado a la intención de comunicación.  CL4.2. Extrae información específica de textos escritos adecuados a la edad, con apoyo de elementos textuales y no textuales, sobre temas variados y otros relacionados con algunas materias del currículo.  <b>B3.EA1.1.</b> Identifica, respeta y valora los principios democráticos más importantes establecidos en la Constitución y explica la importancia que la Constitución tiene para el funcionamiento del Estado español.	Bando Real (individual)  Writing prompt (Individual)  Elaboración de un ppt. (En grupo)
Jueves/ Viernes	Inglés	Explicación o repaso de las reglas gramaticales sobre prohibición y necesidad (must, musn't, needn't) Second conditional. King's Rules: Subjects of the Crown must, musn't, need, needn't... (Elaborar un bando real) Writing prompt: If I were the king I would...		
Viernes/ Lunes/Martes /Miércoles	Sociales	La Constitución, la Monarquía parlamentaria, las instituciones. 5 Questions (Who, what, where, when, why, how). Búsqueda de la información en el libro de texto.		



# PROYECTO INTERDISCIPLINAR 6º CEIP RUFINO BLANCO

Tarea 2:		¿Verdad o Mentira? ¿Cómo nos persuaden y/o disuaden los partidos políticos?		
Lunes-Viernes	Inglés	- "How to spot fake news" Reading passage.	CL4.2. Extrae información específica de textos escritos adecuados a la edad, con apoyo de elementos textuales y no textuales, sobre temas variados y otros relacionados con algunas materias del currículo.	-Multiple choice questions.
		- Comparar y contrastar la misma noticia de distintos podcasts y websites.		
Miércoles	Art	Compara y contrasta: señales visuales y sonoras diferentes de 2 partidos (republicanos y demócratas o populares y socialistas, ...) explicando el mensaje que quieren dar con ello.	Estándares Art: B3.1 - C2.2 - D3.1 - D3.2 - D4.1 - G3.2 Competencias: digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, conciencia y expresiones culturales.	- Ficha Comparar y contrastar (Inglés y Art)  -Slogan, logo y música -Diana
		Elaboración de un logo, slogan, y música identificativa de los diferentes partidos del debate. Son 4 partidos políticos y 8 equipos, dos equipos trabajarán en cada partido. Un equipo realiza el logo del partido y otro el slogan con la música identificativa.		
		Diana de autoevaluación del equipo cooperativo.		
Tarea 3:		¿Por qué la unión hace la fuerza? ¿Cómo ganamos al Covid-19?		
Martes/Miércoles /Jueves/Viernes	Sociales/ Inglés	"By myself or by ourselves" Cada grupo irá a un lugar asignado a realizar una tarea. Las tareas están creadas para que no puedan completarse sin la ayuda de los demás grupos.	CL3.2. Se comunica oralmente participando en conversaciones y en simulaciones sobre temas conocidos o trabajados previamente.	Tarea de grupo. 1,2,4
		Puesta en común de lo que pudo realizarse, lo que no y el por qué. (1,2,4)		
		Objetivos de la Unión europea. Timeline.	CL3.3. Interactúa oralmente en lengua extranjera con el profesorado o con los compañeros sobre temas de interés personal y tareas de clase.	UE Timeline (Individual)
		Instituciones de la Unión europea. Who are the planners, the decision-makers and the regulators? Creación de un puzzle con las diferentes instituciones, las personas que lo forman y las funciones de cada uno.		
		Research. Medidas tomadas por los distintos países afectados por el covid-19. ¡Todos a una! Creación de un "decreto" con las medidas comunes tomadas.	CL4.2. Extrae información específica de textos escritos adecuados a la edad, con apoyo de elementos textuales y no textuales, sobre temas variados y otros relacionados con algunas materias del currículo.	Puzzle (grupos)
	Art	Construcción del set de televisión para hacer el debate.: decoración del fondo, atriles, carteles de fondo ..	CL2.2. Produce un discurso comprensible y adecuado a la intención de comunicación.  <b>B3.EA5.1.</b> Explica qué es la Unión Europea y cuáles son sus objetivos políticos y económicos y localiza en un mapa los países miembros y sus capitales. <b>B3.EA5.2.</b> Identifica las principales instituciones y sus órganos de gobierno en la Unión Europea, reconociendo sus símbolos y explicando en qué	Decreto Covid-19 (grupos)  Set de televisión (foto)



# PROYECTO INTERDISCIPLINAR 6ºP CEIP RUFINO BLANCO

			consiste el mercado único y la zona euro. Estándares Art: A1.1 - A2.5 - D3.1 - D3.2 - D4.1 - E5.1 - F2.1	
<b>Tarea 4:</b>		Programa de debate electoral en TV		
Lunes/Jueves	Inglés	Debate electoral. English speech. Preparación. Partes de un debate, lenguaje formal, expresiones, preguntas a formular.	CL2.2. Produce un discurso comprensible y adecuado a la intención de comunicación.  Estándares Art: B3.2. - B3.3.	El debate electoral: guión y preguntas, vídeo y fotos  Diana de equipo  Ficha de feedback
Jueves	Inglés	Diana autoevaluación del equipo		
Viernes	Inglés, Art	Grabación del debate (role play). Reparto de los diferentes papeles: políticos, periodistas, regidores, directores, iluminación, cámaras, público.		
Viernes	Inglés	Metacognición: Autoevaluación individual sobre el aprendizaje y la participación		