

## I CONCURSO DE HISTORIA DEL BARRIO/CENTRO/LOCALIDAD

### INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta unidad es triple:

- Por un lado está el desarrollo de la creatividad en nuestro alumnado mediante la realización de una propuesta de intervención en un espacio público de la localidad, barrio o del propio centro.
- Por otro lado el desarrollo de un sentimiento de comunidad, de formar parte del entorno que se va a intervenir entendiéndolo como un espacio común donde reflexionar y que cuidar.
- Por último desarrollar, junto con la creatividad, el uso de las nuevas tecnologías así como estudiar el acceso a las mismas de la comunidad en la que se desarrolle la instalación.

### EXPLICACIÓN GENERAL

El objetivo es que nuestro alumnado realice una propuesta de intervención en un espacio público o bien de la localidad, barrio o del propio centro (dependerá de las circunstancias) para contar la historia de la antigüedad (en nuestro caso prehistoria e historia medieval), para ellos poner en práctica lo aprendido y para que con su conocimiento aprendan otros. Esta propuesta no es solo de intervención directa mediante la realización de murales en el espacio público si no que irá acompañada de unos recursos digitales que ampliarán la información.

### SESIONES

Las diferentes sesiones se dividirán de la siguiente manera:

- División del grupo clase en grupos de 7-8 alumnos (esto solo es una propuesta cada profesor decidirá en función del grupo y de las adaptaciones del proyecto).
- Cada grupo elegirá uno de los temas que el profesor les propondrá.
- División de los roles en el grupo. Los roles y sus funciones serán los siguientes (se adjunta ejemplos de tarjetas para repartir entre el alumnado)
  - o Historiadores: tendrán que ser los encargados de desarrollar la parte teórica de la propuesta, aquí con el tema seleccionado investigarán en el aula para escoger la información más relevante que consideren para dar a conocer la obra.
  - o Artistas: una vez elegido el tema tendrán que investigar sobre la técnica original en la que está realizado, estudiarán la manera en la que lo hicieron en la antigüedad, los pigmentos, herramientas etc. Siempre que sea posible se intentará hacer de la medida más fiel posible (esto dependerá de los recursos). Una vez hecho un análisis de la técnica y materiales reales se decidirá (se podrá pedir ayuda al profesorado de educación plástica y visual) en función del espacio que tengamos que realizar, la mejor técnica para su realización y se empezarán a realizar los bocetos para su realización.
  - o Desarrolladores de aplicaciones: una vez elegido el tema los desarrolladores de aplicaciones y tecnología se pondrán manos a la obra para preparar recursos que puedan estar al alcance de todos. Estos recursos podrán ser variados en función de la capacidad del alumnado y del lugar donde estemos:
    - Códigos QR con acceso a la información: se elaborarán materiales atractivos, vídeos, audios, infografías, fotografías etc. a los que se pueda acceder por medio de códigos QR. Esto dependerá de la imaginación de cada grupo.

- Realidad aumentada: uno de los recursos que se pueden desarrollar podrá ser la realidad aumentada, hoy en día muchos museos ya cuentan con recursos de este tipo en sus propias webs, por lo que desde los grupos se tendrá que proveer de gafas de realidad aumentada y un código QR con el link al mismo. Sin embargo, se puede estudiar cómo convertir imágenes en realidad aumentada (acceso a la [web](#) del MOOC de Realidad aumentada del INTEF).

## IDEAS DE TEMAS Y RECURSOS

La selección de los temas se hará en función del grupo y de los objetivos, así como del lugar de intervención. Lo más interesante de la propuesta es cuanto más diversa sea la selección más temas podrán tratar y por tanto más amplio será el campo de estudio y por tanto de conocimiento para las personas que lo visiten.

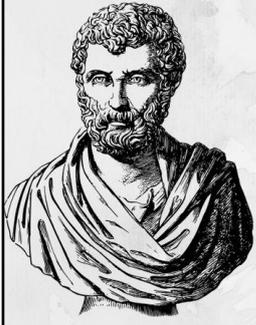
### 1º ESO:

- [Cuevas de Altamira](#)
- [Cuevas de Lascaux](#)
- [Arte rupestre del Arco mediterráneo](#)
- Sin olvidarnos de la pintura prehistórica en [África](#), [América](#) o [Asia](#).

### 2º ESO:

- Pinturas de San Baudelio de Berlanga (Soria) hoy en el [Museo del Prado](#)
- Pinturas de la Iglesia de la Vera Cruz de [Maderuelo](#) hoy en el [Prado](#)
- Pinturas de [San Clemente](#) y [Santa María](#) de Tahull hoy en el Museo de Nacional de Cataluña.
- Pinturas de [San Isidoro de León](#)
- Tapiz de [Bayueaux](#)

ANEXO (TARJETAS DE ROLES hecho con Canva)



## HISTORIADOR

*FUNCIONES:*

- Documentación teórica
- Investigación
- Selección de la información más relevante

@LauProfeHistory



## ARTISTA

*FUNCIONES:*

- Investigación sobre técnicas artísticas
- Aplicación de esas técnicas al lugar de intervención
- Realización de bocetos
- Intervención final

@LauProfeHistory



## DESARROLLADORES DE APP

*FUNCIONES:*

- Investigación sobre los mejores recursos
- Elección de los recursos
- Puesta en marcha de los recursos

@LauProfeHistory