

LANDART



MOVIMENT MAKER
A L' EDUCACIÓ INFANTIL



DADES GENERALS DE L'ACTIVITAT

NIVELL EDUCATIU

Cicle mitjà d'educació primària

La situació d'aprenentatge està dissenyada per a alumnes de 4t.

Es realitzarà durant el tercer trimestre i tindrà una durada de 5 setmanes aproximadament.

Es portarà a terme durant les sessions de visual i plàstica i de llengua, els mestres implicats seran els encarregats d'impartir aquestes matèries.

ÀREA CURRICULAR

Àrea o àrees de coneixement

Descripció àrees on s'aplica

- Educació visual i plàstica
- Llengua catalana
- Coneixement del medi natural, social i cultural

FINALITAT

Planificar, dissenyar i construir un museu amb obres de Land Art, combinant eines digitals amb la creació manipulativa.

Els infants jugaran amb una aplicació digital per dissenyar prèviament la seva obra de Land art, utilitzant fotografies dels elements naturals recollits de l'entorn. Posteriorment, plasmaran i crearan la seva obra manualment amb els materials naturals per crear finalment un museu a l'aula.

EQUIP DE DISSENYADORS/RS



Rocío Archilla Romera, Grau d'educació primària. Menció Tecnologies Digitals.

UNIVERSITAT DE BARCELONA

Sara Ronda Nebot, Grau d'educació infantil i primària. Menció Tecnologies Digitals.

UNIVERSITAT DE BARCELONA

Blanca García-Die Sánchez, Grau d'educació infantil i primària. Menció Tecnologies Digitals.

UNIVERSITAT DE BARCELONA

Nerea Suárez Herranz, Grau d'educació infantil i primària. Menció Tecnologies Digitals.

UNIVERSITAT DE BARCELONA

Joan Muntané, Grau d'educació primària. Menció Tecnologies Digitals.

UNIVERSITAT DE BARCELONA

SITUACIÓ D'APRENTATGE

Aquesta situació d'aprenentatge té com a objectiu principal conèixer i experimentar amb el moviment artístic del Land Art a través d'una proposta que combina tecnologia digital, creativitat artística i aprenentatge manipulatiu (Moviment Maker).

El projecte parteix de la descoberta del Land Art, un corrent artístic que utilitza elements naturals de l'entorn, com fulles, pedres o branques, per crear obres artístiques integrades a la natura. Els alumnes aniran en cerca de diferents materials naturals del seu entorn per portar a terme les seves creacions. A partir d'aquí, es fotografiaran tots els elements per incorporar-los en una aplicació. Aquesta els permetrà jugar, explorar i planificar la composició de la seva obra.

Posteriorment, dins d'una proposta Maker, els infants transformaran el disseny digital en una creació artística real utilitzant materials naturals. Per fer-ho, es realitzarà una sortida al bosc, on els alumnes plasmaran la seva obra directament a la natura, utilitzant els elements que trobin a l'entorn o que hagin recollit prèviament. Durant aquest procés manipularan, experimentaran i prendran decisions per adaptar la seva idea inicial als materials disponibles, fomentant així un aprenentatge actiu basat en el principi de "aprendre fent".

Un cop finalitzades totes les obres, es començarà a planificar l'exposició, que es durà a terme creant un petit museu a l'aire lliure al mateix bosc. Per aconseguir-ho, es tindran en compte els diferents elements que configuren un museu, com ara els guies, les etiquetes informatives, les obres i la seva distribució dins l'espai. D'aquesta manera, el bosc es convertirà en un espai expositiu natural on s'exposaran les obres físiques creades pels infants, cadascuna amb la seva etiqueta i un codi QR que permetrà escanejar-lo i veure com era l'obra en el seu format digital inicial, és a dir, el disseny realitzat amb l'aplicació. Finalment, per a crear l'evidència final, s'afegiran fotografies de les creacions manipulatives al museu digital per a tenir un recull de totes les obres i les seves descripcions.



Objectius	Criteris d'avaluació
1. Conèixer i experimentar amb el moviment artístic del Land Art a través d'una proposta que combina tecnologia digital, creativitat artística i aprenentatge manipulatiu (Moviment Maker).	1.1. Participar activament en les activitats d'experimentació artística relacionades amb el Land Art, mostrant interès i curiositat pel procés creatiu. 1.2. Explorar diferents maneres de combinar materials naturals i eines digitals per crear composicions artístiques pròpies. 1.3. Relacionar el procés de disseny digital amb la creació manipulativa de l'obra, entenent les fases de planificació i construcció pròpies del moviment maker.
2. Conèixer les característiques principals del moviment Land Art i alguns artistes representatius per comprendre com la natura pot esdevenir un material d'expressió artística.	2.1. Identificar les característiques principals del Land Art a partir de l'observació d'obres i exemples d'aquest moviment artístic. 2.2. Reconèixer alguns artistes representatius del Land Art i descriure breument les seves obres o formes de treballar amb la natura. 2.3. Explicar com els elements naturals poden utilitzar-se com a materials artístics per crear composicions i expressar idees.
3. Identificar i reconèixer les principals parts de les fulles a partir de l'observació directa dels materials naturals recollits, per comprendre les característiques de les plantes.	3.1. Identificar les principals parts d'una fulla (limbe, nervis, pecíol...) a partir de l'observació directa de fulles recollides de l'entorn. 3.2. Comparar diferents tipus de fulles segons la seva forma, mida o textura, reconeixent la diversitat de les plantes. 3.3. Utilitzar les fulles com a element d'observació i inspiració en la creació artística del Land Art.



Objectius	Criteris d'avaluació
4. Utilitzar l'aplicació creada per planificar i dissenyar una obra de Land Art a partir de fotografies dels materials naturals, desenvolupant la creativitat i la competència digital.	4.1. Utilitzar de manera guiada l'aplicació digital per organitzar i combinar fotografies dels materials naturals en una composició artística. 4.2. Planificar el disseny de la seva obra de Land Art utilitzant eines digitals de manera creativa i funcional. 4.3. Mostrar autonomia bàsica en l'ús de l'aplicació digital per modificar, provar i millorar el disseny de la seva obra.
5. Crear una obra artística manipulativa seguint els principis del moviment maker, transformant la idea prèviament dissenyada en una producció artística real amb materials naturals.	5.1. Construir una obra artística utilitzant materials naturals recollits de l'entorn, aplicant la idea prèviament dissenyada. 5.2. Experimentar amb diferents formes d'organitzar els materials per adaptar el disseny digital a la creació real. 5.3. Mostrar iniciativa i capacitat de resolució de problemes durant el procés de creació artística.
6. Participar en la creació d'un museu interactiu a l'aula, compartint les obres creades i valorant les produccions pròpies i les dels companys com a part d'una exposició col·lectiva.	6.1. Presentar la seva obra artística amb un títol i una breu descripció que expliqui què representa. 6.2. Participar en l'organització del museu interactiu de l'aula col·laborant en la col·locació i presentació de les obres. 6.3. Valorar de manera respectuosa les produccions pròpies i les dels companys durant l'exposició col·lectiva.





Competències específiques

Educació artística:

Competència específica 1: Descobrir propostes artístiques de diferents cultures, èpoques i estils, mitjançant la percepció i la vivència, per desenvolupar la curiositat, el respecte i el gaudi.

Competència específica 4: Dissenyar, elaborar i difondre creacions culturals i artístiques col·laboratives, assumint diferents rols, posant en valor el procés, per desenvolupar la creativitat, el sentit de pertinença i arribar a un resultat final.

Coneixement del medi natural, social i cultural:

Competència específica 5: Analitzar les característiques de diferents elements o sistemes del medi natural, social i cultural, identificant la seva organització i propietats, establint relacions entre aquests, per tal de reconèixer el valor del patrimoni cultural i natural i emprendre accions per a un ús responsable, la seva conservació i la millora.

Competències transversals

Competència digital:

Competència específica 2: Crear, integrar i reelaborar continguts digitals en diferents formats (text, taula, imatge, àudio, vídeo, programa informàtic, etc.) mitjançant l'ús de diferents eines digitals per expressar idees, sentiments i coneixements, respectant la propietat intel·lectual i els drets d'autoria dels continguts que es reutilitzen.



Sabers i continguts

Educació artística:

- Experimentació amb diferents mitjans, suports i materials d'expressió plàstica, utilitzant tècniques bidimensionals i tridimensionals i digitals en imatges, dibuixos, pintures, modelats i construccions pròpies en les produccions artístiques treballades en diversitat de contextos.
- Planificació i experimentació de processos creatius, personals o col·laboratius en les produccions artístiques treballades a l'aula, per expressar idees, sentiments o emocions identificant i valorant-ne les fases i els resultats finals.
- Utilització d'aplicacions digitals per a la captura, creació, manipulació i creació de produccions plàstiques i visuals de grup en els processos creatius per expressar idees o emocions.

Coneixement del medi natural, social i cultural:

- Identificació de les característiques pròpies de les plantes i els animals que permeten la classificació i diferenciació en subgrups relacionats amb la capacitat adaptativa al medi: obtenció d'energia, relació amb l'entorn i perpetuació de l'espècie, i varietats autòctones.

Competència digital:

- Inserció d'imatges, vídeos, taules o altres elements en els documents presentacions.





Durada:

La situació d'aprenentatge tindrà una durada de 12 sessions aproximadament.

Orientacions metodològiques:

La proposta es basa en una metodologia activa i vivencial, on l'alumnat és protagonista del seu aprenentatge a través de l'experimentació i la creació.

Es treballa mitjançant l'aprenentatge basat en projectes i el treball cooperatiu, amb el docent com a guia. S'incorpora el Moviment Maker ("aprendre fent") i l'ús d'eines digitals per planificar les obres.

També es fomenta el contacte amb la natura i el respecte per l'entorn, així com la reflexió sobre el procés i el resultat final.

Recursos i materials:

- Materials de la natura.
- Objecte interactiu: Genially.
- Tauletes o ordinadors.
- Càmera de fotos o dispositius amb càmera.
- Cartolines, colors i materials diversos per la exposició del museu.



Avaluació i evidències

Pel que fa a l'avaluació, ens centrarem sobretot en el procés d'aprenentatge, valorant la participació, la creativitat, la capacitat de combinar eines digitals i materials naturals, i la comprensió del procés Maker.

CRITERIS	AE	AN	AS	NA
Adequació al moviment Land Art	Utilitza materials naturals i l'obra reflecteix les característiques del Land Art.	Utilitza materials naturals i l'obra mostra algunes característiques del Land Art.	Utilitza pocs materials naturals o costa identificar la relació amb el Land Art.	No utilitza adequadament materials naturals o l'obra no mostra característiques pròpies del Land Art.
Relació entre disseny digital i obra final	L'obra final correspon al disseny previ i mostra una bona planificació.	L'obra final manté bastant relació amb el disseny digital inicial.	L'obra final té poca relació amb el disseny previ o no s'hi aprecia gaire planificació.	L'obra final no guarda relació amb el disseny digital previ o no s'ha seguit cap planificació.
Composició i organització visual	L'obra està molt ben organitzada, equilibrada i cuidada visualment.	L'obra presenta una organització clara i entenedora.	L'obra mostra poca organització o distribució dels elements.	L'obra no presenta una organització clara ni una disposició coherent dels elements.
Explicació de l'obra	Presenta un títol adequat i explica clarament què representa o què vol expressar.	Presenta un títol i una explicació senzilla de l'obra.	No es presenta un títol o la descripció és poc concreta.	No es presenta un títol a l'obra o no explica què representa.
Participació en l'exposició final	Participa activament en la presentació i valora amb respecte les obres pròpies i les dels companys i companyes.	Participa en l'exposició i manté una actitud respectuosa.	Participa poc o necessita ajuda per implicar-se en l'exposició.	No participa en l'exposició o no mostra una actitud respectuosa envers les produccions dels altres.



Avaluació i evidències

Pel que fa a l'evidència final, es recolliran les creacions (digitals i manipulatives) en un museu interactiu realitzat amb Canva, on els infants podran també, afegir el títol i l'etiqueta de museu amb la descripció de la seva creació.

Museu: <https://canva.link/q792pmo6oguezkc>



Adaptacions DUA

Múltiples formes de representació

- Explicacions orals i visuals durant les activitats.
- Observació d'imatges i exemples d'obres de Land Art per facilitar la comprensió del moviment artístic.
- Ús de fotografies reals dels materials naturals per afavorir la connexió entre l'entorn i la proposta artística.
- Suport amb modelatges previs per mostrar com es pot passar del disseny digital a la construcció manipulativa.
- Utilització d'un llenguatge clar, accessible i adaptat a les necessitats de l'alumnat.

Múltiples formes d'acció i expressió

- Flexibilitat en la manera de planificar i construir la composició artística, respectant els ritmes i estils d'aprenentatge.
- Suport i acompanyament docent en l'ús de l'aplicació digital per a l'alumnat que necessiti més ajuda.
- Organització de les activitats amb materials accessibles, manipulables i variats, que permetin experimentar lliurement.
- Possibilitat de treballar de manera individual o en parelles segons les necessitats de cada infant.
- Adaptació de la demanda motriu o tècnica en cas que algun alumne o alumna presenti dificultats de manipulació, coordinació o ús de dispositius digitals.

Múltiples formes d'implicació

- Relació directa amb la natura i l'entorn proper a l'escola, afavorint l'interès i la connexió emocional amb l'activitat.
- Incorporació d'un component lúdic i creatiu a través de l'aplicació digital i del procés de construcció artística.
- Proposta oberta que permet prendre decisions, experimentar i crear de manera personal.
- Valoració del procés creatiu per damunt del resultat final, afavorint la confiança i la participació de tot l'alumnat.
- Participació en un museu interactiu final, que dona sentit i projecció social a les produccions realitzades.
- Creació d'un clima d'aula respectuós, inclusiu i cooperatiu, on es posen en valor les idees i aportacions de tots els infants.



Objecte interactiu: LAND-LAB

L'objecte interactiu és una aplicació desenvolupada amb Genially. Consta de dues pantalles. La primera és la portada, on apareix el nom de l'aplicació, Land-Lab, i un botó anomenat "Crea", que obre una finestra amb les instruccions del joc, mostrades amb text i so. Aquesta finestra inclou un altre botó que porta els usuaris a la segona pantalla: la pantalla de joc.

A la pantalla de joc, tots els materials es troben distribuïts a la dreta i a l'esquerra, mentre que al centre hi ha un llenç on els usuaris poden col·locar aquests elements per crear les seves pròpies composicions.

Tot i que Genially presenta algunes limitacions, creiem que hem aconseguit l'objectiu principal: oferir un espai on els alumnes puguin jugar i dissenyar la seva pròpia obra d'art digital a partir d'elements naturals.

El projecte va començar amb una sortida al bosc, on vam recollir diferents elements com fulles, branques i pedres. En vam fer fotografies, que constitueixen la base de l'aplicació. Aquestes imatges es van retocar per eliminar el fons i, després, es va afegir a cada peça la interacció que permet agafar-la, arrossegar-la i deixar-la anar sobre el llenç.

La finalitat principal no és només digital: primer els alumnes creen la seva obra a l'aplicació, i després la reproduiran en el món real, recreant-la al bosc i exposant-la allà mateix.

Farem servir aquesta aplicació a la sessió 7, durant la qual explicarem el funcionament de l'eina, deixarem que els alumnes experimentin i creïn, i finalment compartirem les obres que hagin realitzat.



OBJECTE INTERACTIU

Enllaç a l'objecte:

<https://view.genially.com/69b19db838a852e9af7ea23c>



AUTOAVALUACIÓ DE L'EQUIP

En aquest projecte, com a grup hem treballat de manera bastant col·laborativa, repartint tasques segons les habilitats de cadascú i ajudant-nos quan calia. Durant el procés, hem anat passant per diferents fases: fent plujes d'idees, investigar, ... i hem après molt a través de la prova-error.

Un aspecte molt positiu ha estat posar-nos en el paper dels infants, ja que ens ha ajudat a entendre millor l'activitat des del seu punt de vista. El fet d'anar a buscar elements de la natura i experimentar amb ells ens ha fet connectar més amb la proposta. A més, quan vam aplicar el joc amb els companys a l'aula, vam poder detectar aspectes a millorar, com la idea d'afegir el museu virtual també pels infants.

Vam prioritzar més l'aplicació que la presentació en si, ja que exposavem dels primers grups tot i que aquesta ja la teníem gairebé enllestida.

En general, el resultat final creiem que és satisfactori i reflecteix bastant la nostra idea inicial. Valorem positivament el projecte perquè ens ha ajudat a desenvolupar la creativitat, el treball en equip i a entendre millor com dissenyar activitats amb diferents metodologies i sobretot pensant en els infants.





MOVIMENT MAKER A L' EDUCACIÓ INFANTIL

