



PROYECTO

Animales en su entorno



Gracias a la Realidad aumentada vamos a poder aprender acerca de varios animales y los ecosistemas que les rodean.

NÚMERO DE SESIONES:

2 sesiones

TECNOLOGÍAS:

Quiver

ETAPA:

Primaria

Animales en su entorno

Quiver



Este cuaderno de actividades dirigido al profesor de Educación Infantil pertenece a Makermania, proyecto concebido y diseñado por el Laboratorio de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento

Possible Lab,
de Possible evaluación y desarrollo, s.l.



Copyright © Todos los Derechos Reservados

ANIMALES EN SU ENTORNO

En este documento se recoge toda la información necesaria para desarrollar las actividades del proyecto de Quiver, Animales en su entorno. A través de distintos apartados se presentan datos básicos (contextualización, actividades, paso a paso, propuesta de actividades complementarias, rúbrica de evaluación, etc.) para lograr una adquisición completa de los conocimientos y competencias previstos en esta parte del curriculum de los alumnos.

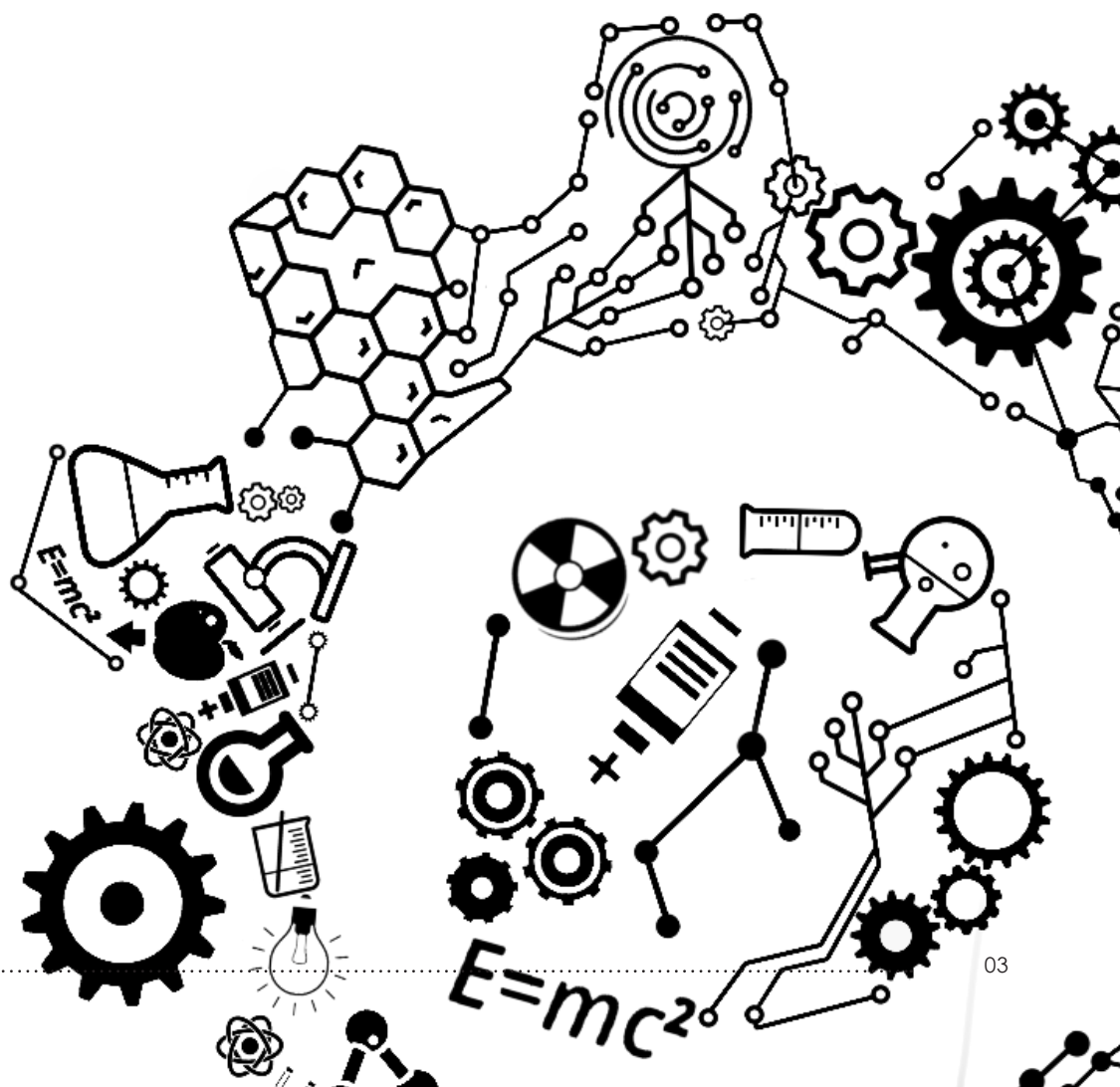
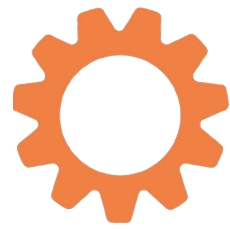


TABLA DE CONTENIDOS



QuiverVision

	CONTEXTUALIZACIÓN	EXPERIMENTACIÓN
ÁREA	Descubrimiento y Exploración del Entorno	Comunicación y Representación de la Realidad
SABERES BÁSICOS	Respeto hacia la naturaleza, los seres vivos y los derechos de los animales.	Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Interesarse por las actividades en contacto con la naturaleza y las características de los elementos naturales del entorno, mostrando respeto hacia ellos y hacia los animales que lo habitan.	Explorar las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes, utilizando los medios materiales propios de los mismos.
COMPETENCIAS	Competencia en conciencia y expresión culturales Competencia en comunicación lingüística,	Competencia en comunicación lingüística, Competencia en conciencia y expresión culturales Competencia digital



ÍNDICE

06.

AGRUPACIÓN EN EL AULA

07.

CONTEXTUALIZACIÓN

08.

EXPERIMENTACIÓN

09.

EVALUACIÓN



Para trabajar en este tipo de proyectos recomendamos introducir en nuestra aula el aprendizaje cooperativo para el desarrollo de las diferentes actividades que componen las distintas fases. Con este tipo de metodología garantizamos una experiencia integral a los alumnos a la hora de trabajar en proyectos de este tipo. Apostamos por esta metodología para lograr que los integrantes del grupo compartan objetivos y metas, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

➤ Los elementos que destacamos de este tipo de metodología son:

- La vinculación existente entre el trabajo de uno mismo con el del equipo.
- La responsabilidad individual y grupal.
- Mayor interacción entre los integrantes del equipo para favorecer su motivación.
- Trabajo de las habilidades interpersonales y grupales.
- La evaluación entre pares.

Si se quiere comenzar a trabajar con grupos cooperativos deberemos tener en cuenta el tamaño de estos, el perfil de los componentes, los roles y la cohesión entre los miembros.

Nosotros recomendamos que el profesor decida hacer los grupos de trabajo y opte por agrupaciones de 4 alumnos. Para esta tecnología se puede facilitar una lámina y un dispositivo por pareja si no se dispone de material suficiente. En caso contrario, cada miembro del equipo puede tener su material.

➤ Los roles propuestos para este tipo de proyectos son:

- Coordinador de proyecto. Entre sus funciones destaca la organización y motivación del equipo. Favoreciendo la participación de todos los integrantes.
- Portavoz del equipo. Persona responsable de transmitir todas las ideas y progresos del equipo.
- Secretario del proyecto. Entre sus funciones destaca registrar toda actividad hecha por el equipo. También tiene que recordar y comprobar todas las tareas del equipo.
- Responsable del material. Esta persona tiene que vigilar, supervisar y custodiar todo el material que se utilizará en el proyecto.

CONTEXTUALIZACIÓN

1 sesión

SABERES BÁSICOS

Descubrimiento
y Exploración del
Entorno

En esta primera sesión, vamos a seleccionar diferentes ecosistemas del planeta, por ejemplo, océanos, sabana y bosques que ubicaremos en una hoja dividida en 4 secciones. También daremos a los alumnos una lista con diferentes animales, para esto, podemos utilizar fotos o ilustraciones. Deberán recortar la plantilla que les hemos proporcionado para pegar en el lugar correspondiente los diferentes animales. Podemos crear este soporte como decoración para el aula.

Al terminar la sesión, comentaremos dónde han situado cada uno de los animales y corregiremos los posibles errores explicando a los alumnos en qué lugar podrían encontrar cada uno de esos animales.

> **¿Dónde vive este animal?**

SOLUCIÓN

Podemos encontrar las imágenes para esta actividad en este banco de imágenes: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>.



Paso a paso

- 1 Planteamos la pregunta a los estudiantes
- 2 Facilitamos los recursos necesarios
- 3 Damos respuesta a la pregunta
- 4 Presentamos el trabajo al resto de compañeros

EXPERIMENTACIÓN

1 sesión

SABERES BÁSICOS

Comunicación y Representación de la Realidad

En esta segunda sesión, los alumnos podrán completar una lámina en la que se encontrarán a diferentes animales en el entorno en el que viven, conociendo así los diferentes lugares donde podemos encontrarlos. Tienen la opción de los siguientes animales:

- Tiburón
- Caballo
- Pez
- Libélula
- Dinosaurio
- Vaca
- Mariposa.

Además, al tocar los animales podrán verlos en movimiento y analizar los movimientos que pueden realizar según con su anatomía y tamaño.

> ¿Dónde vive este animal?

 SOLUCIÓN



Paso a paso

- 1 Escogemos la lámina del proyecto
- 2 Pintamos la lámina del proyecto
- 3 Escanemos el código QR de la lámina
- 4 Jugamos con nuestro objeto en 3D

EVALUACIÓN

COMPETENCIAS



	1	2	3	4
PROCESO	El proyecto no ha sido construido de manera meditada y preparada.	El proyecto ha sido analizado y meditado, pero se ha realizado de manera desorganizada, sin seguir las fases de construcción.	El proyecto ha sido llevado a cabo de manera organizada, pero no se han tenido en cuenta las fases de construcción.	El alumno ha llevado a cabo el proyecto de manera meditada, preparando las fases de construcción.
CREATIVIDAD	No propone mejoras sobre el proyecto final.	Las propuestas de mejora no corresponden con el objetivo del proyecto.	Propone mejoras del proyecto, pero no sabe llevarlas a cabo.	Las mejoras han sido elaboradas y planteadas de manera innovadora, original y creativa.
ESTÉTICA	El producto final se ha desarrollado sin tener en cuenta la estética y la limpieza.	El producto final se ha realizado de manera caótica.	El producto final se ha desarrollado atendiendo a la estética y limpieza de forma correcta.	El producto final está realizado, según el ámbito estético y de limpieza, de manera precisa y cuidada.
COLABORACIÓN	No se ha producido ninguna interacción social en el desarrollo del proyecto.	La interacción y colaboración dentro del grupo de trabajo ha sido negativa para el desarrollo del proyecto.	Ha habido interacción y colaboración en el grupo de trabajo, pero de manera desorganizada.	Se ha producido un nivel de interacción y organización dentro del grupo muy positiva para la realización del proyecto.
RESOLUCIÓN PROBLEMA PLANTEADO	No se han analizado ni resuelto los problemas planteados a lo largo del proyecto.	Los problemas planteados en el proyecto se han entendido y analizado, pero no han sido resueltos.	Se ha dado solución a los problemas con la construcción correcta del proyecto.	Se han solucionado los problemas con la construcción del proyecto de manera eficaz y creativa.



	1	2	3	4
PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	El proyecto ha sido desarrollado sin una secuencia de instrucciones y sin una correcta contextualización con el mundo real.	El proyecto necesita mejorar la secuencia de instrucciones y su contextualización.	El proyecto sigue las instrucciones, pero carece de contextualización.	El proyecto ha sido desarrollado con una secuencia de instrucciones y una correcta contextualización con el mundo real.
PRODUCTO FINAL	El proyecto es simple o no ha sido terminado en el tiempo previsto.	El proyecto terminado no cumple todos los objetivos marcados.	El proyecto terminado cumple todos los objetivos marcados de manera correcta.	El proyecto terminado, además de cumplir los objetivos marcados, desarrolla otras aplicaciones o funcionalidades.

EVALUACIÓN

Respeto hacia la naturaleza, los seres vivos y los derechos de los animales.



	1	2	3	4
INTENCIÓN EXPRESIVA DE PRODUCCIONES PLÁSTICAS Y PICTÓRICAS.	El alumno/a ha presentado dificultades para identificar los animales y los hábitats naturales.	El alumno/a ha sido capaz de reconocer algunos de los animales, pero no ha podido identificar ninguno de sus hábitats correctamente.	El alumno/a ha sido capaz de reconocer algunos de los animales y ha conseguido relacionar varios animales con sus hábitats naturales.	El alumno/a ha sido capaz de reconocer todos los animales, ubicar e identificar correctamente sus hábitats naturales.

Animales en su entorno

Quiver

