

PROYECTO

Animales por el mundo



Gracias a la Realidad aumentada vamos a poder aprender acerca de varios animales y los lugares de los cuales provienen.

NÚMERO DE SESIONES:

2 sesiones

TECNOLOGÍAS:

Quiver

ETAPA:

Primaria

Animales por el mundo

Quiver



Este cuaderno de actividades dirigido al profesor de Educación Primaria 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 POR EL MUNDO

En este documento se recoge toda la información necesaria para desarrollar las actividades del proyecto de Quiver, Animales por el mundo. 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.

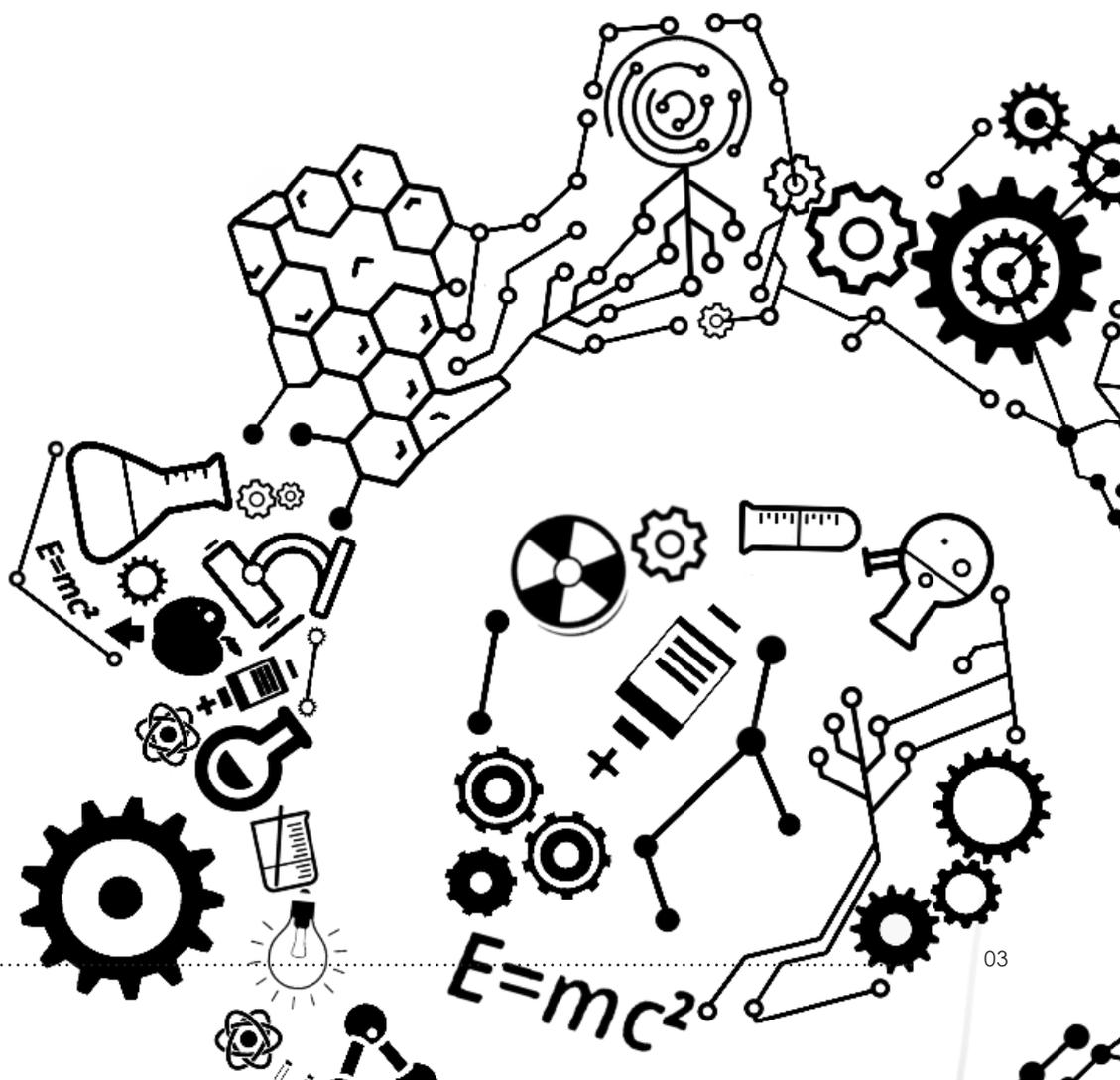
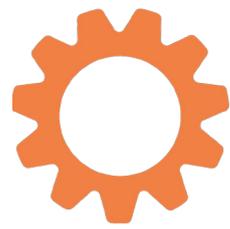


TABLA DE CONTENIDOS



QuiverVision

	CONTEXTUALIZACIÓN	EXPERIMENTACIÓN
ÁREA	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	Educación artística
SABERES BÁSICOS	<p>Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos y al entorno en el que viven, evitando la degradación del suelo, el aire o el agua.</p> <p>Las expresiones y producciones artísticas a través del tiempo.</p>	Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.	Tomar parte en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas de forma respetuosa y utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.
COMPETENCIAS	<p>Competencia en comunicación lingüística,</p> <p>Competencia en conciencia y expresión culturales</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística,</p> <p>Competencia digital</p>



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

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

Vamos a preparar un mapamundi para los alumnos en el que deberán dibujar en diferentes partes del planeta los animales que creen que viven allí. Para esta tarea les podemos dar algún tipo de apoyo visual con imágenes de internet o algún mapamundi con animales ya preparado. Les preguntaremos si conocen los lugares de interés de cada ilustración (el Machu Picchu, el Cristo redentor, la Gran muralla china, Petra, el Taj Mahal, Chichen Itza y el Colosseum) y comentaremos con ellos las características de algunos de ellos.

Antes de terminar la sesión les pediremos que muestren a sus compañeros los animales que han ubicado en cada lugar del mundo, ayudando a comprender tanto la geografía mundial como la distribución de los diferentes animales y los lugares claves de algunos de los países del mundo.

➤ **¿Qué animales podemos encontrar en este lugar?**

☀️ SOLUCIÓN



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

Educación
artística

Una vez seleccionada una lámina con un animal y lugar de referencia, los alumnos podrán personalizarlo y colorearlo. Gracias a las opciones del programa, podrán acceder a datos de interés acerca del lugar (facts), ampliar la ilustración del lugar concreto para ver desde más cerca los detalles y modificar el color del dibujo para que aparezca el color real del animal. De este modo, podremos relacionar de manera lúdica algunos animales con lugares emblemáticos a nivel mundial tales como: el Machu Picchu, el Cristo redentor, la Gran muralla china, Petra, el Taj Mahal, Chichen Itza y el Colosseum.

> ¿Qué animales podemos encontrar en este lugar?

SOLUCIÓN

Este es un ejemplo de lámina disponible para este proyecto.



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

Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos.



	1	2	3	4
LAS RELACIONES ENTRE LOS SERES HUMANOS, LOS ANIMALES Y LAS PLANTAS. CUIDADO Y RESPETO A LOS SERES VIVOS Y AL ENTORNO EN EL QUE VIVEN, EVITANDO LA DEGRADACIÓN DEL SUELO, EL AIRE O EL AGUA. LAS EXPRESIONES Y PRODUCCIONES ARTÍSTICAS A TRAVÉS DEL TIEMPO.	El alumno/a ha presentado dificultades para identificar los animales y los hábitats naturales y para identificar los lugares asociados.	El alumno/a ha sido capaz reconocer algunos de los animales, pero no ha podido ubicar sus hábitats o países de origen en el mapa ni identificar los lugares asociados.	El alumno/a ha sido capaz reconocer los animales, pero no ha conseguido relacionar cada animal con su hábitat natural. Ha podido identificar algunos de los lugares presentados en la realidad aumentada.	El alumno/a ha sido capaz de reconocer todos los animales, ubicar e identificar correctamente sus hábitats naturales. Además, ha podido identificar los distintos lugares presentados en la realidad aumentada y comentar datos claves acerca de cada uno de ellos.

Animales por el mundo

Quiver

