



PROYECTO

La bandera de clase



Gracias a la Realidad aumentada vamos a poder crear una bandera personalizada para cada grupo o para toda la clase y aprender acerca de varias banderas de países

NÚMERO DE SESIONES:

2 sesiones

TECNOLOGÍAS:

Quiver

ETAPA:

Primaria

La bandera de clase

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.



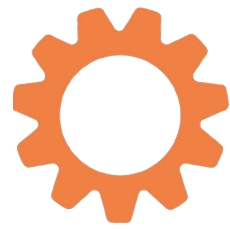
Copyright © Todos los Derechos Reservados

TABLA DE CONTENIDOS



QuiverVision

	CONTEXTUALIZACIÓN	EXPERIMENTACIÓN
ÁREA	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	Educación artística
SABERES BÁSICOS	Principales países, ciudades, ríos y cordilleras de Hispanoamérica y otros países del mundo.	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	Competencia en comunicación lingüística, Competencia en conciencia y expresión culturales	Competencia en comunicación lingüística, 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

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

En esta primera sesión, vamos a presentar a los alumnos la lámina de Quiver e intentar identificar los países de las 6 banderas representadas:

- Estados Unidos, Japón, China, Corea del Sur, España, Australia, Nueva Zelanda

En un mapamundi ubicaremos en conjunto los países y con las opciones del programa Quiver, haciendo clic en cada una de las banderas, escucharemos juntos el himno de cada país.

> **¿A qué país pertenece esta bandera?**

SOLUCIÓN

Podemos encontrar las imágenes de los banderas en este banco de recursos: <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

Educació
artística

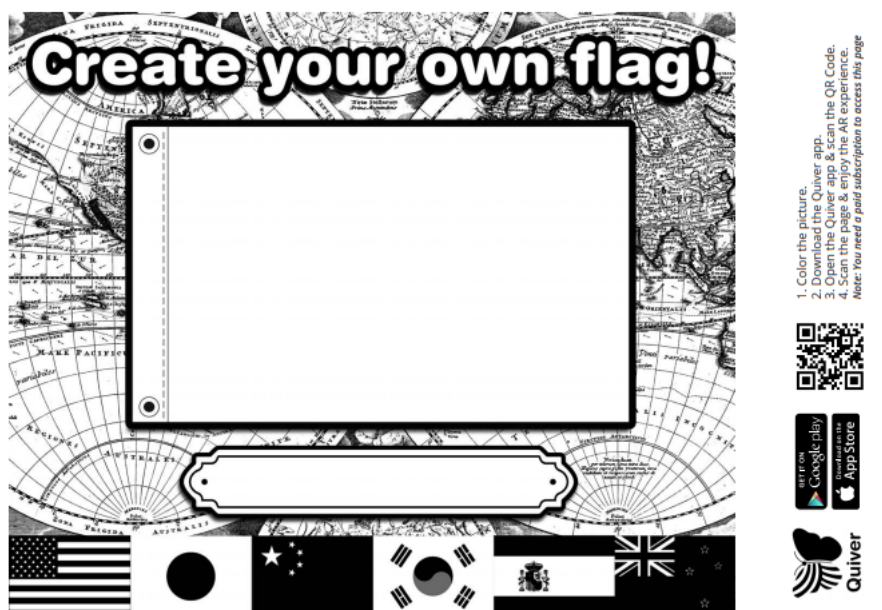
En esta segunda sesión, los alumnos imaginarán una bandera para la clase en su lámina de Quiver y esta cobrará vida gracias a la realidad aumentada. Pueden crear primera una bandera por grupos y más adelante crear una en conjunto con todos los alumnos.

Para ello, podríamos seleccionar juntos los elementos y colores que queramos que aparezcan en nuestra bandera, para darle vida más adelante en el programa escaneando una hoja con el dibujo final. Podemos usar la herramienta del mango de viento en el lado derecho de la pantalla para simular viento y ver nuestra bandera más o menos en movimiento.

> ¿Cómo es la bandera de nuestra clase?

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

Principales países, ciudades, ríos y cordilleras de Hispanoamérica y otros países del mundo.



	1	2	3	4
PRINCIPALES PAÍSES, CIUDADES, RÍOS Y CORDILLERAS DE HISPANOAMÉRICA Y OTROS PAÍSES DEL MUNDO.	El alumno/a ha presentado dificultades para identificar las banderas.	El alumno/a ha sido capaz de identificar algunas las banderas, pero no ubicarlas en el mapa.	El alumno/a ha sido capaz de identificar algunas las banderas y ubicar unos países correspondientes en el mapa.	El alumno/a ha sido capaz de identificar todas las banderas y ubicar los países correspondientes en el mapa.

La bandera de clase

Quiver

