



PROYECTO

Una celebración especial



Gracias a la Realidad aumentada vamos a poder aprender más acerca de varias celebraciones de nuestra sociedad.

NÚMERO DE SESIONES:

2 sesiones

TECNOLOGÍAS:

Quiver

ETAPA:

Primaria

Una celebración especial

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

TABLA DE CONTENIDOS



QuiverVision

	CONTEXTUALIZACIÓN	EXPERIMENTACIÓN
ÁREA	Crecimiento en Armonía	Comunicación y Representación de la Realidad
SABERES BÁSICOS	Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás: Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno.	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.	Expresar emociones y sentimientos desarrollando de manera progresiva la conciencia emocional y estrategias de regulación emocional.
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

Crecimiento en
armonía

En esta primera sesión, vamos a pedir a los alumnos que traigan a clase recortes de revista o fotos de elementos de diferentes festividades, de esta forma, vamos a trabajar diferente vocabulario relacionado con alguna de las festividades propuestas (Navidades, Pascuas...) asociando imágenes con palabras.

Además, cada alumno puede contar un recuerdo que tenga de una festividad e ilustrarlo con la decoración o la comida que recuerda. Al final, los alumnos podrán poner en común todas sus creaciones y comparar experiencias, recuerdos e incluso tipos de celebraciones en el caso de diversidad cultural en el aula.

> **¿Qué están celebrando?**

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 elegirán las festividades de las láminas de Quiver que prefieran conocer y personalizar:

- Navidad
- Pascua
- Halloween

Gracias a las opciones del programa, podrán interactuar con el dibujo y descubrir las animaciones de cada uno de ellos en relación con el festivo correspondiente, obtener más información y jugar con la ilustración de la realidad aumentada.

> ¿Qué están celebrando?

☀️ 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

Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás: Celebraciones, costumbres y tradiciones.



	1	2	3	4
INTERACCIÓN SOCIOEMOCIONAL EN EL ENTORNO. LA VIDA JUNTO A LOS DEMÁS: CELEBRACIONES, COSTUMBRES Y TRADICIONES.	El alumno/a no ha relacionado varios elementos para ilustrar una celebración propuesta.	El alumno/a no ha podido relacionar varios elementos para ilustrar una celebración propuesta.	El alumno/a ha sido capaz de reconocer algunos elementos de celebraciones, seleccionar contenidos adecuados y representar los festivos.	El alumno/a ha sido capaz de reconocer varios elementos de celebraciones y seleccionar contenidos adecuados y representar los festivos y aportar detalles de su experiencia personal.

Una celebración especial

Quiver

