



PROYECTO

Tu cuadro cobra vida



Gracias a la Realidad aumentada vamos a transformarnos en artistas y crear nuestro propio cuadro.

NÚMERO DE SESIONES:

2 sesiones

TECNOLOGÍAS:

Quiver

ETAPA:

Primaria

Tu cuadro cobra vida

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.



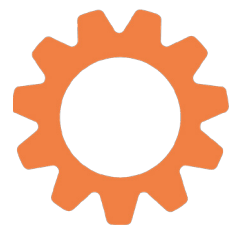
Copyright © Todos los Derechos Reservados

TABLA DE CONTENIDOS



QuiverVision

	CONTEXTUALIZACIÓN	EXPERIMENTACIÓN
ÁREA	Educación artística	Educación artística
SABERES BÁSICOS	Obras artísticas, plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.	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 conciencia y expresión culturales Competencia en conciencia y expresión culturales	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

Educación
artística

En esta primera sesión, vamos a presentar a los alumnos la lámina de Quiver disponibles para esta actividad: un cuadro en blanco con diferentes ejemplos de grandes obras en la parte inferior.

A continuación vamos a realizar una asamblea en el aula que nos permite descubrir más obras que iremos proyectando y comentando todos juntos para ayudar al alumnado con la creación de su propio cuadro en la próxima sesión.

> ¿Qué observas en esta obra de arte?

SOLUCIÓN

Podemos proyectar para esta sesión los recursos para el aula del Museo del Prado. Estos nos permiten apreciar los detalles de grandes obras como Las hilanderas, El jardín de las delicias, entre otros: <https://www.museodelprado.es/recurso/recursos-para-escolares/d3ab491a-bb6e-d8af-d378-8b116ea86a62>



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

Los alumnos dibujarán un cuadro en su lámina de Quiver y este cobrará vida gracias a la realidad aumentada.

Podemos darles indicaciones de diferentes objetos o elementos que deben aparecer en el cuadro, al igual que el uso de diversos colores en este con la finalidad de guiar la actividad para una mejor realización. Además, tendrán la opción de "Pintar" una persona o un objeto enfocándole con la cámara. Dentro de las opciones al escanear la lámina, pueden ver como la obra que han dibujado se está recreando en el lienzo en blanco como si se tratase de un pintor dibujando.

Además, en el primer botón tienen la opción de descargar obras de pintores famosos que se irán pintando por capas en el lienzo en blanco, como por ejemplo:

- La noche estrellada de Vicent Van Gogh
- El grito de Edvard Munch
- La Gran ola de Kanagawa

 **¿En qué cuento podemos encontrar a este personaje?**

SOLUCIÓN

Con esta opción, podemos motivar a los alumnos que profundicen y realicen una búsqueda acerca de los pintores u obras que les hayan llamado la atención.

Dentro de las opciones también pueden sacar una foto con tu cámara o subirla desde el dispositivo en el que están trabajando y se modelizaría como una pintura en el lienzo en blanco. Por último, pueden girar el lienzo para que la obra esté en formato vertical o bien horizontal.

Paso a paso

1 Escogemos la lámina del proyecto

3 Escanemos el código QR de la lámina

2 Pintamos la lámina del proyecto

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

Obras artísticas, plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas.



	1	2	3	4
OBRAS ARTÍSTICAS, PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES DE DIFERENTES CORRIENTES ESTÉTICAS, PROCEDENCIAS Y ÉPOCAS.	El alumno/a no ha completado del todo la ilustración, o ha dejado sin terminar algunas partes del dibujo. No ha demostrado interés en identificar obras propuestas en la aplicación y conocer los pintores.	El alumno/a ha sido capaz de completar la ilustración, usando un único color o elemento para decorarlo. No ha demostrado mucho interés en identificar obras propuestas en la aplicación y conocer los artistas.	El alumno/a ha sido capaz de completar la ilustración con uso de varios colores y elementos decorativos. Además, ha presentado interés y curiosidad en identificar obras propuestas en la aplicación y conocer los artistas.	El alumno/a ha sido capaz de completar las ilustraciones de manera muy creativa, con uso de varios colores y elementos decorativos. Además, ha identificado alguna obra propuesta o bien ha demostrado mucho interés en profundizar en el tema y conocer los artistas.

Tu cuadro cobra vida

Quiver

