



PROYECTO

El taller de los cuentos



Gracias a la Realidad aumentada vamos a crear un cuento acerca de un personaje o elemento al que daremos vida en la aplicación.

NÚMERO DE SESIONES:

2 sesiones

TECNOLOGÍAS:

Quiver

ETAPA:

Primaria

El taller de los cuentos

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

EL TALLER DE LOS CUENTOS

En este documento se recoge toda la información necesaria para desarrollar las actividades del proyecto de Quiver, El taller de los cuentos. 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.

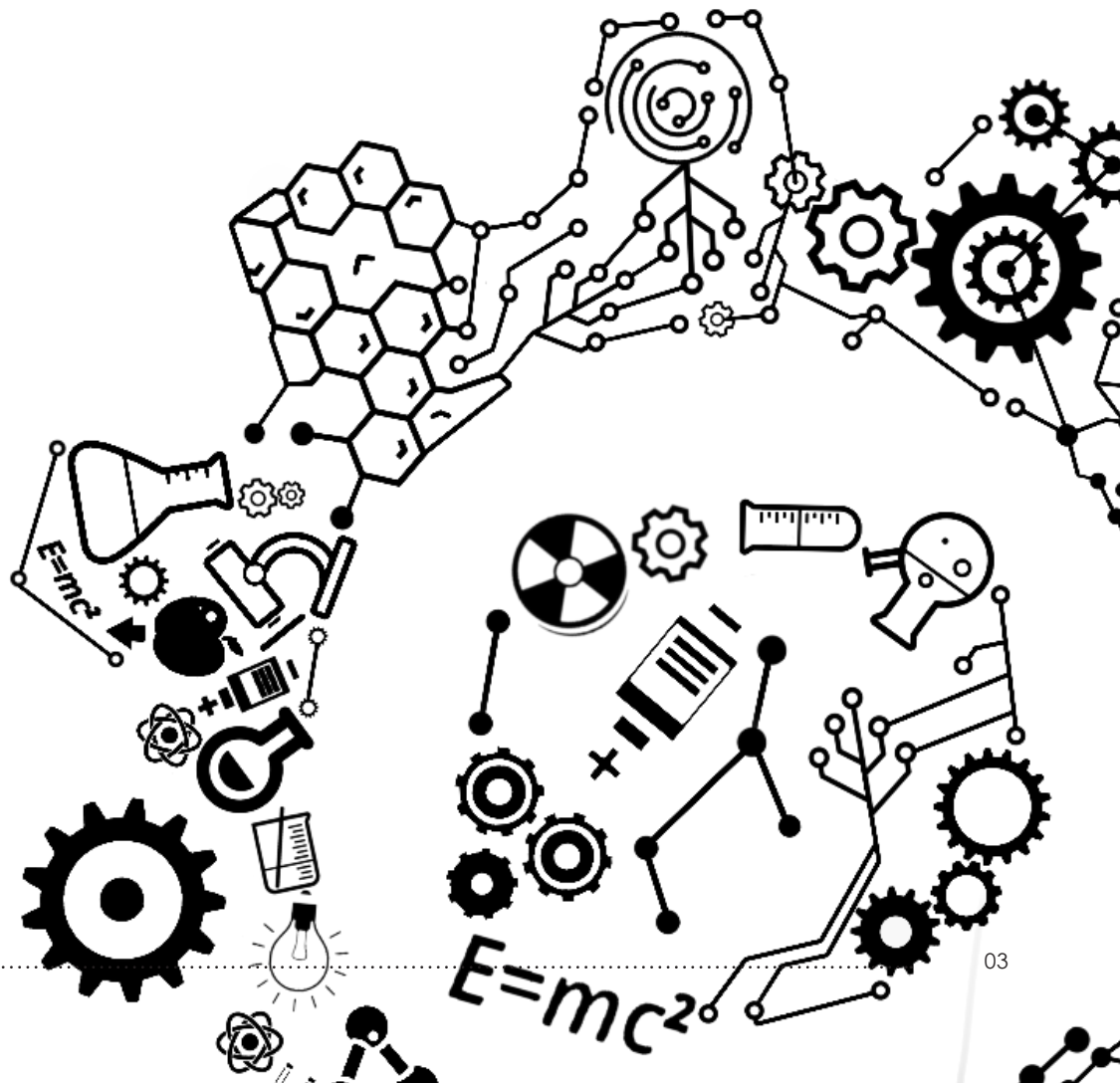
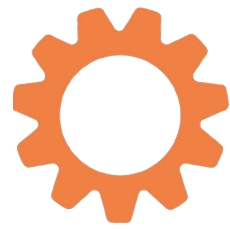


TABLA DE CONTENIDOS



QuiverVision

	CONTEXTUALIZACIÓN	EXPERIMENTACIÓN
ÁREA	Lengua Castellana y Literatura	Educación artística
SABERES BÁSICOS	Creación guiada y de acuerdo a su nivel, de textos de intención literaria (cuentos, poemas...), de textos asociados a imágenes como: anuncios, carteles, comics, chistes, con una función concreta: informar, narrar, describir, animar a una determinada acción...	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

Lengua
castellana y
literatura

En esta primera sesión, vamos a presentar a los alumnos las láminas de Quiver disponibles para esta actividad: un dragón, un globo, un gato, un zapato, un avión, una casa, una muñeca y un peluche.

A continuación vamos a realizar una asamblea en el aula que nos permite identificar cuentos conocidos por todos en los que se identifique alguno de los personajes u objetos con los que vamos a trabajar en este proyecto.

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

☀️ SOLUCIÓN

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



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play

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

Lengua
castellana y
literatura

Gracias a la plataforma de Quiver, podrán interactuar con los diferentes elementos e incluso acceder a juegos con los personajes o elementos que hayan personalizado.

En función de la ilustración que hayan elegido, podrán crear un cuento entorno a este personaje o elemento principal y escribirlo en la parte trasera de la lámina. Tendrán que incluir algunas características de los personajes o elementos y las acciones que pueden realizar dentro de la aplicación en sus cuentos (por ejemplo, el dragón echando fuego, los animales cerca de la casa, el avión despegando...)

También podrán juntarse con otros alumnos para unir personajes o elementos y crear un cuento en conjunto. Al final de la clase, cada alumno o grupo presentará a los demás su cuento a los demás.

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

SOLUCIÓN

Una vez los hayan seleccionado a sus personajes y objetos, tendrán que escribir entre todos los miembros del equipo una breve historia que tenga como protagonistas a estos elementos. Aprovecharemos la última parte de la sesión para que los diferentes equipos muestren sus historias al resto de compañeros.

Puede completar esta actividad en formato analógico o con un editor de texto en formato digital para incluir imágenes o ilustraciones que apoyen su historia de forma más sencilla.

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

Creación guiada y de acuerdo a su nivel, de textos de intención literaria



	1	2	3	4
CREACIÓN GUIADA Y DE ACUERDO A SU NIVEL, DE TEXTOS DE INTENCIÓN LITERARIA.	El alumno/a ha presentado dificultades para crear un cuento propio de manera creativa.	El alumno/a ha sido capaz de crear un cuento propio, pero sin mucho detalles en cuanto a la descripciones de las acciones o de los personajes.	El alumno/a ha sido capaz de crear un cuento propio en torno al elemento principal, con algunos detalles y descripciones de los demás personajes o acciones.	El alumno/a ha sido capaz de crear un cuento original y creativo en torno al elemento principal. Ha contado con muchos detalles y descripciones de los personajes y de las acciones.

El taller de los cuentos

Quiver



www.labpossible.com

educacion@labpossible.com

911 413 163