

# PROYECTO

## Las horas



Gracias a la Realidad aumentada vamos a poder aprender y repasar la lectura de las horas en un reloj interactivo.

**NÚMERO DE SESIONES:**

**2 sesiones**

**TECNOLOGÍAS:**

**Quiver**

**ETAPA:**

**Primaria**

# Las horas

## Quiver



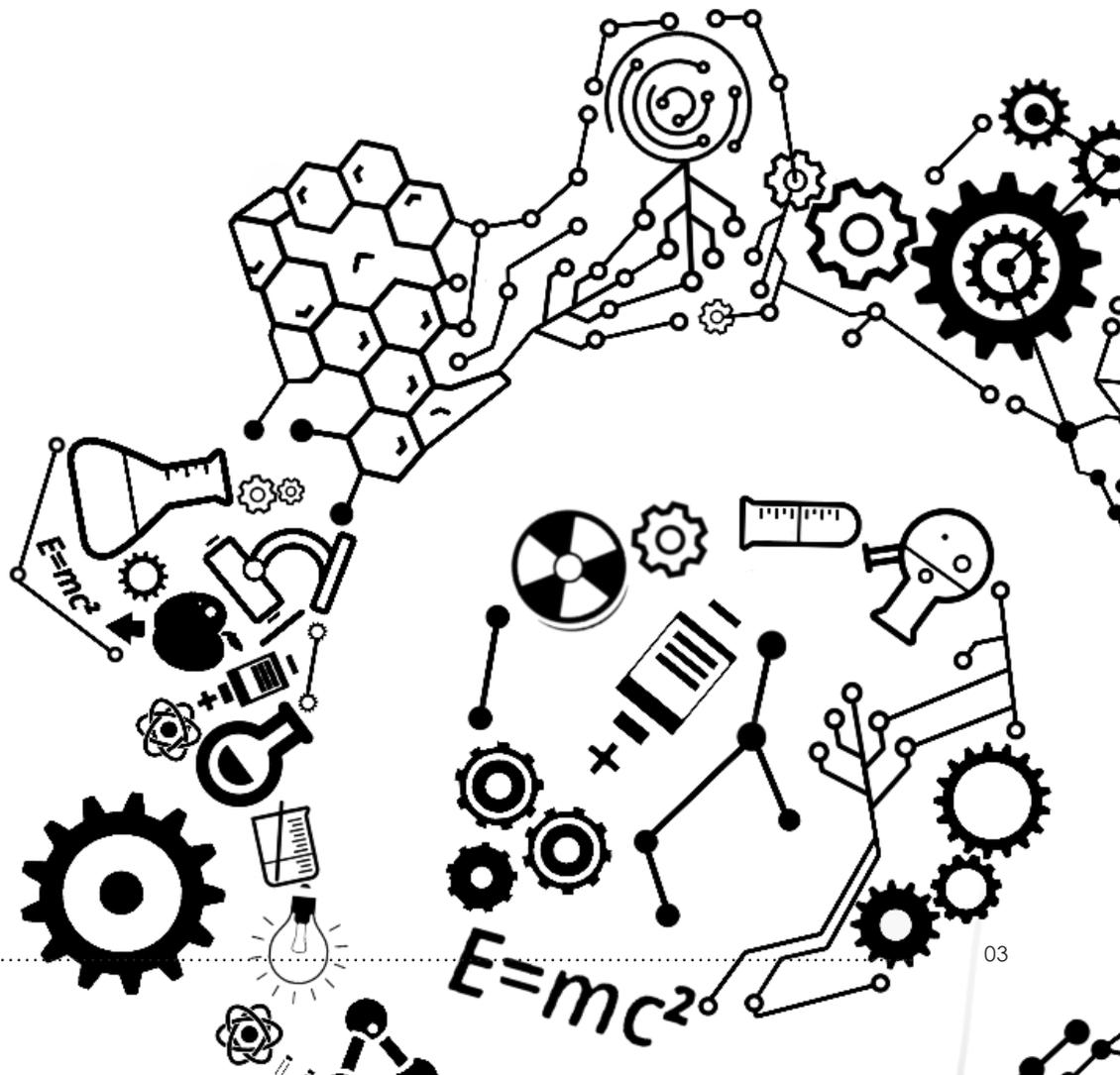
Este cuaderno de actividades dirigido al profesor de Educación Primaria pertenece a Makermania, proyecto concebido y diseñado por el Laboratorio de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento Possible Lab, de Possible evaluación y desarrollo, s.l.



Copyright © Todos los Derechos Reservados

# CADENA ALIMENTICIA

En este documento se recoge toda la información necesaria para desarrollar las actividades del proyecto de Quiver, Las horas. 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.

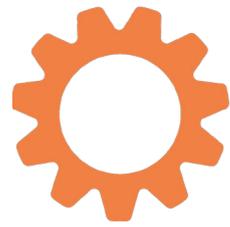


# TABLA DE CONTENIDOS



QuiverVision

	CONTEXTUALIZACIÓN	EXPERIMENTACIÓN
ÁREA	Matemáticas	Educación artística
SABERES BÁSICOS	Unidades de medida del tiempo (año, mes, semana, día y hora) en situaciones de la vida cotidiana.	Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.	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 matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería	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

Matemáticas

Mostraremos a los alumnos cómo se leen las horas en diferentes formatos, analógico, digital 12 horas y digital 24 horas.

Las propondremos que creen un horario con diferentes actividades que lleven a cabo durante el día, de tal manera que muestren en cada una de esas acciones las horas a las que la realiza, pidiendo que pongan diferentes formatos de los que hemos estudiado con anterioridad.

 **¿Qué hora marca este reloj?**

### SOLUCIÓN

Podemos proyectar en el aula este simulador para trabajar las horas en estos dos formatos. Al refrescar la imagen, podemos seguir utilizándolo de forma gratuita: <https://junior.edumedia-sciences.com/es/media/169-test-el-reloj> (Fuente: eduMedia)

En la aplicación de Genial.ly se puede seleccionar esta plantilla para diseñar el horario que se propone en la actividad inicial: <https://app.genial.ly/usetemplate/5b18d11ef24803188cf272ef>

### 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

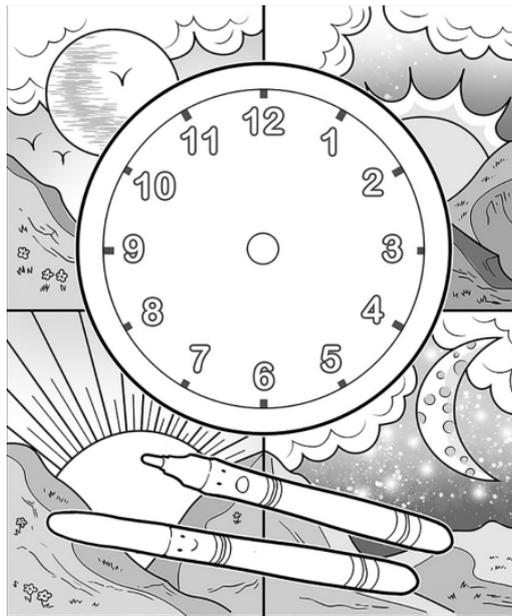
Los alumnos colorearán el reloj de la lámina y en el fondo de este reloj les pediremos que dibujen una de las acciones que llevan a cabo durante el día y que señalen la hora en el reloj de la lámina.

Después apuntaremos con la aplicación de Quiver y podremos ver nuestro reloj en Realidad Aumentada. Dentro de la lámina también podemos encontrar algunas actividades para repasar este contenido con pequeños retos.

➤ **¿Cuál es el orden de la cadena alimenticia?**

### ☀️ SOLUCIÓN

Este es un ejemplo de lámina disponible para este proyecto.



1. Color the picture.
2. Download the Quiver app.
3. Open the Quiver app & scan the QR Code.
4. Scan the name & enjoy the AR experience.

### 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

Unidades de medida del tiempo (año, mes, semana, día y hora) en situaciones de la vida cotidiana.



	1	2	3	4
UNIDADES DE MEDIDA DEL TIEMPO (AÑO, MES, SEMANA, DÍA Y HORA) EN SITUACIONES DE LA VIDA COTIDIANA.	El alumno/a ha sido capaz de leer la hora en los distintos formatos, pero no ha propuesto ejemplos de acciones cotidianas con horas concretas para la representación en la realidad aumentada.	El alumno/a ha sido capaz de leer la hora en los distintos formatos y proponer ejemplos sencillos de acciones cotidianas con horas concretas.	El alumno/a ha sido capaz de leer la hora en los distintos formatos y proponer algunos ejemplos detallados de acciones cotidianas con horas concretas.	El alumno/a ha sido capaz de leer la hora en los distintos formatos y proponer varios ejemplos detallados de acciones cotidianas con horas concretas.

# Las horas

Quiver

