

PROYECTO

Animales marinos



Gracias a la Realidad aumentada vamos a poder aprender más acerca del ciclo del agua y las distintas fases que lo componen.

NÚMERO DE SESIONES:

2 sesiones

TECNOLOGÍAS:

Quiver

ETAPA:

Primaria

Animales marinos

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.



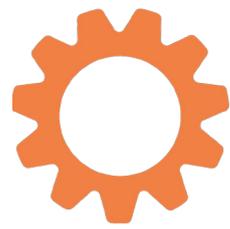
Copyright © Todos los Derechos Reservados

TABLA DE CONTENIDOS



QuiverVision

	CONTEXTUALIZACIÓN	EXPERIMENTACIÓN
ÁREA	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	Educación artística
SABERES BÁSICOS	Clasificación de los animales según el medio en el cual habitan: terrestres, acuáticos, aéreos. Identificación de algunos animales de estos grupos.	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, proyectaremos ilustraciones o fotos de animales del océano y asignaremos a cada grupo de alumnos para que busquen información en internet:

- Su hábitat
- Características del animal (físicas, colores...)
- Alimentación

Tras haberlo investigado, presentarán al resto de compañeros lo que han podido encontrar en un dibujo con información clave acerca de este animal.

> ¿Conoces a este animal?

☀️ SOLUCIÓN

Este recurso puede ayudarte a trabajar este contenido en clase: <https://www.oceanografic.org/visita-virtual/>. Es una visita virtual al Oceanographàfic de Valencia, la cual puedes proyectar en el aula para descubrir diferentes especies que habitan en el océano.

Podemos encontrar las imágenes de los animales 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, dejaremos que los alumnos elijan el animal que más les guste entre las opciones de las láminas de Quiver:

- Pulpo y Raya de Richardson
- Tiburón Bocanegra
- Pez Rojo y Corral Bubblegum

Tras colorearlos podrán verlos en su entorno con realidad aumentada desde la aplicación e interactuar con ellos.

> ¿Conoces a este animal?

SOLUCIÓN

Gracias al botón de información, además de datos relacionados con los animales, pueden acceder a datos acerca de los lugares del mundo en los cuales se pueden observar estas especies:

- Pulpo y Raya de Richardson en el monte submarino de las Hébridas (Escocia)
- Tiburón Bocanegra en el complejo Arrecifal Mingulay (Escocia)
- Pez Rojo y Corral Bubblegum en el observatorio LoVe (Noruega)

Además, una vez que todos los alumnos hayan leído las informaciones y experimentado con la app, podremos proponerles que investiguen acerca de esos centros de estudio del mundo submarino y ubicar juntos en el mapa los distintos observatorios mencionados.

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

Clasificación de los animales según el medio en el cual habitan: terrestres, acuáticos, aéreos. Identificación de algunos animales de estos grupos.



	1	2	3	4
CLASIFICACIÓN DE LOS ANIMALES SEGÚN EL MEDIO EN EL CUAL HABITAN: TERRESTRES, ACUÁTICOS, AÉREOS. IDENTIFICACIÓN DE ALGUNOS ANIMALES DE ESTOS GRUPOS.	El alumno/a ha presentado dificultades para de identificar algunas especies y seleccionar información relevante.	El alumno/a ha sido capaz de identificar algunas especies y recopilar información descriptiva.	El alumno/a ha sido capaz de identificar varias especies, recopilar información relevante.	El alumno/a ha sido capaz de identificar varias especies, recopilar información relevante y ha tenido curiosidad para profundizar en el tema.

Animales marinos

Quiver

