

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:



PRESENTADORES DE LA NATURALEZA

CEIP TESLA
MARTA MARÍA GARCÍA GARCÍA
SARAY MANERO LÓPEZ
MARÍA ISABEL TOQUERO MARTÍN

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN
OBJETIVO DE TRABAJO
PRODUCTO FINAL
CONCRECIÓN CURRICULAR
COMPETENCIAS CLAVE
DESCRIPTORES OPERATIVOS
COMPETENCIA ESPECÍFICA
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
TEMPORALIZACIÓN
METODOLOGÍAS USADAS
RECURSOS EMPLEADOS
PERSONALES
MATERIALES
ORGANIZACIÓN
DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
EVALUACIÓN

DESCRIPCIÓN

Esta situación de aprendizaje fomenta el desarrollo de habilidades prácticas y cognitivas, permitiendo a los niños explorar la naturaleza de manera creativa y presentar sus descubrimientos de manera entretenida. Además, la actividad culmina con una presentación que refuerza las habilidades de comunicación y colaboración

JUSTIFICACIÓN

Esta situación de aprendizaje está destinada a que los alumnos y alumnas hagan de presentadores y presentadoras a la vez que conocen el hábitat de los distintos animales. Se trabajará la expresión corporal, la creación de diálogos, la utilización de cámara de video y el programa de edición de vídeos Capcut.

OBJETIVO DE TRABAJO

Conocer el hábitat de diferentes animales.

Grabar un programa de televisión.

Editar el vídeo con el programa capcut.

PRODUCTO FINAL

Programa de televisión presentando el hábitat de distintos animales.

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia en comunicación lingüística, supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos.

Competencia digital, implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Competencia personal, social y de aprender a aprender, implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

Competencia en comunicación lingüística

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

Competencia digital

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

COMPETENCIA ESPECÍFICA

Competencia específica 1: (Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural): Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1: (Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural): Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.

TEMPORALIZACIÓN

Esta situación de aprendizaje se lleva a cabo en el segundo trimestre en los meses de febrero y marzo.

Constará de 5 sesiones de 60 minutos cada una.

METODOLOGÍAS USADAS

Metodología lúdica, que utiliza el juego y la diversión como herramientas centrales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Metodología cooperativa, basada en el trabajo en equipo, a través del cual todos son partícipes de la actividad. Se trata de hacer grupos, donde cada alumno tendrá una función determinada. Para poder alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada.

Por último, el role playing, técnica de gran valor por trasladar al aula situaciones propias de la realidad que servirán al alumno para aplicarlas en su vida futura, realizando, en este caso, la escenificación de un conflicto verídico.

RECURSOS EMPLEADOS

PERSONALES

Tutores de Infantil, 1º y 2º de Educación Primaria.

MATERIALES

Cámara de vídeo.

Portatil. Programa Capcut

Focos y chroma verde

ORGANIZACIÓN

Aula de grabación.

DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Sesión 1: Introducción al Proyecto

- Conversación sobre presentadores y cómo presentan información.
- Visualización de videos cortos de presentadores de naturaleza.
- Discusión grupal sobre los hábitats a explorar: sabana, jungla, Polo Sur y bosque.

Sesión 2: Investigación de Animales

- Asignación de hábitats a equipos pequeños.
- Investigación en la biblioteca y en línea sobre animales específicos de cada hábitat.
- Creación de fichas con información sobre cada animal.

Sesión 3: Guión y Preparación

- Desarrollo de un guión para el video, asignando roles de presentación.
- Práctica de presentación en grupos pequeños.

Sesión 4: Grabación del Video

- Uso de cámaras para grabar las presentaciones.

Sesión 5 : Edición y Presentación

- Edición básica del video con el programa Capcut.
- Visualización del video en el aula y reflexión sobre el proceso.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a través de la observación directa del trabajo. Se usarán rúbricas para evaluar el trabajo de los alumnos y alumnas.

	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
Conoce los animales y sus hábitats.			
Participa en la creación del guión.			
Investiga los diferentes hábitats de los animales trabajados.			
Utiliza habilidades comunicativas correctas.			
Valora el trabajo de sus compañeros y compañeras.			
Colabora en la realización de murales.			

