

PLANTILLA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO: EXPLORADORES DEL MUNDO MARINO

CURSO: 4 años Infantil

Temporalización: 2 semanas

Descripción de la actividad:

Introducir a los alumnos en el conocimiento del mundo marino mediante la magia del croma, permitiéndoles sumergirse en el océano de forma lúdica y sensorial. Se trabajan la creatividad, la expresión oral, el conocimiento del entorno y el desarrollo de la competencia digital.

Objetivos de aprendizaje:

- Conocer el ecosistema marino y la diversidad de especies que lo habitan.
- Fomentar la creatividad y la expresión oral, a través de la narración de historias en escenarios submarinos.
- Introducir a los niños en el uso de la tecnología del croma de forma divertida y participativa.
- Potenciar el trabajo en equipo y la cooperación en la realización de una producción audiovisual.

Metodología:

- Aprendizaje globalizado: Integración de experiencias y aprendizajes de manera global, adaptándose a los ritmos de trabajo del alumnado.
- Aprendizaje significativo: Partir de los intereses y experiencias previas de los niños, en este caso, su curiosidad por el mundo marino, para construir nuevos conocimientos.
- Juego y experimentación: Utilización del juego como herramienta principal, fomentando la exploración, la manipulación y la experimentación.
- Participación activa: Promoción de la participación activa de los niños en la creación de historias, elaboración de disfraces y actuación en las grabaciones.
- Trabajo cooperativo: Fomento del trabajo en equipo, la cooperación y el respeto entre compañeros durante las actividades grupales.
- Uso de la tecnología: Introducción al uso del croma para desarrollar la competencia digital de manera lúdica y creativa.

PLANTILLA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

RECURSOS

Personales: tutor y maestro de apoyo.

Materiales: tela verde/pared pintada de verde; cámara o móvil con aplicación de croma Clipchamp; disfraces y accesorios marinos; fondos digitales de arrecifes de coral, cuevas marinas, barcos hundidos, etc...

Espacios: aula del futuro.

C. Específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Crecimiento en armonía: - Desarrollar progresivamente una imagen ajustada y positiva de sí mismo, identificando sus características, posibilidades y limitaciones, y actuando de manera cada vez más autónoma en las actividades habituales, aceptando las normas y hábitos de convivencia.	- Participación activa: Grado de implicación en las actividades propuestas, como la creación de historias y la actuación en las grabaciones. - Expresión y comunicación: Capacidad para utilizar el lenguaje verbal y no verbal de manera adecuada, expresando ideas y emociones relacionadas con el mundo marino. - Conocimiento del entorno: Demostración de conocimientos básicos sobre el medio marino y sus habitantes, así como la importancia de su conservación.	Conocimiento del entorno: - Características del medio marino y sus habitantes. – Importancia de la conservación del medio ambiente.

C. Específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
2. Descubrimiento y exploración del entorno: - Observar y explorar su entorno físico, natural, social y cultural, formulando preguntas y estableciendo relaciones entre elementos y hechos, mostrando curiosidad e interés por el conocimiento.	- Trabajo en equipo: Habilidad para colaborar con los compañeros, respetando turnos de palabra y aportando ideas en las actividades grupales. - Uso de la tecnología: Capacidad para interactuar con la tecnología del croma de manera básica, comprendiendo su funcionamiento y propósito.	Lenguajes de comunicación y representación: - Vocabulario relacionado con el mundo marino. – Técnicas básicas de dramatización y expresión corporal. – Introducción al uso de tecnologías audiovisuales (croma).
3. Comunicación y representación de la realidad: - Utilizar el lenguaje verbal y no verbal de forma adecuada en diferentes contextos de comunicación, desarrollando habilidades de escucha, expresión y comprensión. – Expresarse y comunicarse utilizando los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, desarrollando la creatividad y la imaginación.		Desarrollo personal y social: - Formas de convivencia y trabajo en grupo. – Desarrollo de la autonomía en la realización de tareas.

Sesiones:

1	Actividad de introducción: "Nos sumergimos en el océano". • Se inicia con un cuento interactivo "Mar de plástico" con un grupo de niños que descubren un mundo mágico bajo el mar. • Se proyectan imágenes y vídeos del océano para despertar la curiosidad. • Se pregunta a los niños: ¿Qué animales viven en el mar? ¿Cómo os moveríamos bajo el agua? ¿Cómo sonaría el océano? • Se eligen diferentes escenarios marinos: el arrecife del coral, el fondo del mar, una cueva submarina, un barco hundido, etc.
2	Preparación: "Creamos nuestra aventura submarina" • Se dividen los niños en grupos y, con ayuda del docente, crean pequeñas historias o diálogos sobre su exploración submarina. • Se elaboran disfraces y accesorios: colas de sirena, gafas de buceo, aletas, coronas de algas, etc. • Se ensayan movimientos bajo el agua: nadar lentamente, burbujear, interactuar con animales marinos imaginarios.
3	Grabación con croma: "¡Nos sumergimos en el océano!" • Se instala una tela verde (croma) en el aula y se explica cómo funciona la magia del fondo verde. • Se graban las escenas mientras los niños actúan como exploradores marinos, peces, sirenas o buzos. • Se añaden fondos digitales de arrecifes de coral, un barco hundido o el fondo del mar.
4	Visionado y reflexión: "Nuestro viaje submarino" • Se proyectan los vídeos y los niños comentan su experiencia. • Se reflexiona sobre la importancia de cuidar el océano y los animales marinos. • Se crea un mural con dibujos y fotos de la actividad.

Evaluación de la actividad:

Observación directa:

- Participación en la narración y actuación.
- Expresión oral y corporal.
- Interacción y cooperación en equipo.

Producción final:

- Grabaciones con croma como evidencia del aprendizaje.
- Mural con dibujos y fotos de la experiencia.

Evaluación de la práctica docente:

1. Planificación y Organización

- ¿Se han diseñado adecuadamente los objetivos, contenidos y actividades?
- ¿Se ha ajustado la temporalización a las necesidades del grupo?
- ¿Se han preparado los materiales de manera eficaz (fondos de croma, disfraces, recursos audiovisuales, etc.)?

2. Metodología y Desarrollo de la Actividad

- ¿Se ha seguido una metodología activa, lúdica y participativa?
- ¿Se ha fomentado el aprendizaje cooperativo y el respeto entre los niños?
- ¿Se han adaptado las actividades a la diversidad del aula?
- ¿Los niños han estado motivados e interesados en la actividad?

3. Uso de la Tecnología

- Se ha explicado de forma clara el uso del croma a los niños?
- ¿Se han utilizado aplicaciones o programas adecuados para la edición del vídeo?
- ¿Se ha promovido un uso responsable y educativo de la tecnología?

4. Interacción y Clima del Aula

- ¿Se ha fomentado un ambiente de confianza y seguridad en el aula?
- ¿Los niños han sentido libertad para expresarse y participar?
- ¿Se ha gestionado adecuadamente la dinámica de grupos y la resolución de conflictos?

5. Evaluación del Aprendizaje del Alumnado

- ¿Los niños han adquirido conocimientos sobre el mundo marino?
- ¿Han desarrollado su expresión oral y corporal?
- ¿Han comprendido el uso del croma y participado activamente en la grabación?
- ¿Han demostrado interés por la conservación del medio marino?

6. Autoevaluación y Mejora Docente

- ¿Qué aspectos han funcionado mejor y por qué?
- ¿Qué dificultades han surgido y cómo se podrían mejorar?
- ¿Qué adaptaciones o mejoras se podrían realizar en futuras experiencias?