

ACTIVIDADES ADF

**Segundo y Tercer nivel de Educación Infantil:
Eva, Paula y Rocío**

1. - SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Conocer los animales, sus características, sonidos y alimentación.
- Los alumnos trabajarán de manera individual y en grupos.

2.- DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

- Actividad 1: Hablamos de los animales, qué conocen respecto a su alimentación, qué sonidos realizan, etc.
- Actividad 2: lámina con imágenes de animales para colorear de forma individual (león, mono, unicornio, perro, conejo, etc).
- Actividad 3: Visionado en youtube de “cómo describir animales”.
- Actividad 4: Mostramos las láminas de la clase para que, con la aplicación “quiver”, vean en 3D los animales de sus compañeros.
- Actividad 5: Describimos los animales, por grupos según hayan elegido el mismo animal. Cada alumno señalará una característica de ese animal en el vídeo.
- Actividad 6: Visionado por parte del grupo de la actividad anteriormente realizada.

ACTIVIDAD 1 Y 2

¿Qué sabemos? Coloreamos láminas de animales:

En gran grupo, hablamos sobre los animales.

El alumnado cuenta sus experiencias y conocemos aquello que saben sobre el tema.

Posteriormente, mostramos las láminas y vamos señalando aspectos específicos de cada animal (colores, sonidos...)

Finalmente, el alumnado elige el animal que quiere y lo colorea de manera individual.

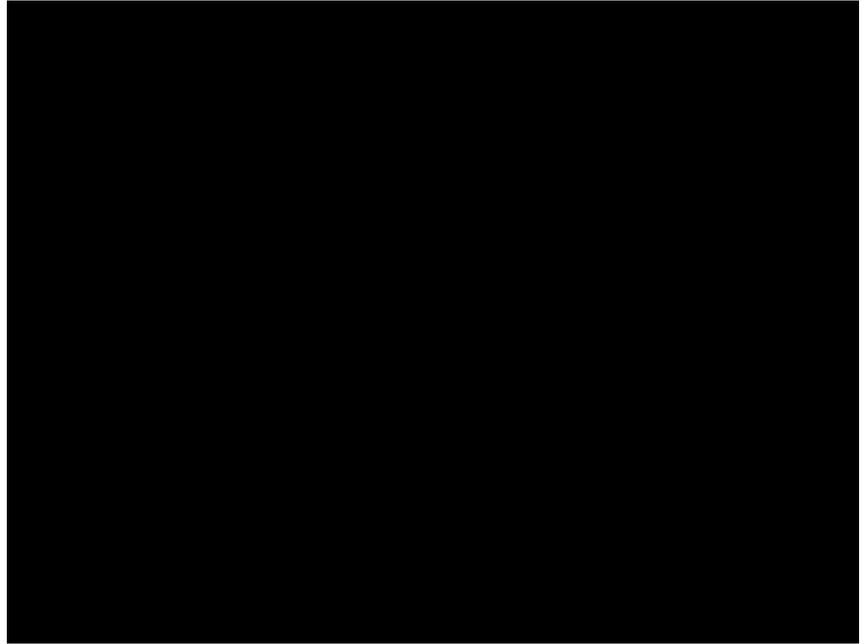


ACTIVIDAD 3

Visionado de “cómo describimos a los animales” en youtube.

En la pantalla interactiva proyectamos un vídeo sobre cómo describimos a los animales.

En gran grupo observamos el vídeo y posteriormente comentamos aquellos aspectos más destacables.



ACTIVIDAD 4

Utilizamos la aplicación “quiver”

Extendemos las láminas coloreadas por el espacio para que, de manera individual, el alumnado vaya enfocando las láminas con las tablet.

De esta manera pueden ver en realidad aumentada los animales creados por sus compañeros a través de la aplicación “quiver”.

ACTIVIDAD 5

Describimos los animales:

En pequeño grupo, el alumnado va describiendo los animales con los que han trabajado.

Aprovechamos la app “quiver” para proyectar el animal en la cara de los educandos mientras están describiendo su animal, y mientras realizamos la grabación de lo mismo.

ACTIVIDAD 6

Una vez trabajado los animales y realizadas las actividades anteriores, finalizamos el proyecto con el visionado de las descripciones realizadas por los alumnos.

Ahora, ya es gran grupo, y apoyándonos en la pantalla interactiva, mostramos los vídeos realizados en la actividad anterior para que todos puedan disfrutar del trabajo realizado por sus compañeros.

3. - NIVEL EDUCATIVO

- 2º nivel de Educación Infantil (4 años)
- 3er nivel de Educación Infantil (5 años)

4.- TEMPORALIZACIÓN

- 4 sesiones, aproximadamente.

5. - ZONAS ADF

- Zona explora
- Zona interactúa
- Zona crea
- Zona presenta

6. - TECNOLOGÍA Y MATERIALES

- Tablet (app “quiver”).
- Láminas “quiver mask”.
- Ceras de colores.
- Pantalla interactiva.

7.- PAPEL ALUMNOS Y PROFESOR

- Profesores: Guía y apoyo.
- Alumnos: protagonista activo de su propio aprendizaje.

8. - EVALUACIÓN

- Realizaremos una evaluación continua y global durante todo el proceso, a través de la observación y seguimiento de una rúbrica.
- Coevaluación