

# MUNDO ANIMAL

## MOTIVACIÓN

Gracias al uso de la metodología utilizada en el aprendizaje basado en proyectos, adaptamos los contenidos del currículum para trabajar temáticas actuales y cercanas a los intereses y motivaciones del alumnado. Mundo animal es el resultado de la participación de todo el grupo en la elección del tema de este último proyecto del curso. Tenían mucho interés en realizar un trabajo sobre animales pero cada uno estaba muy motivado por uno diferente. En esta fase del proyecto, utilizamos dos artículos de la revista Pantera para comenzar a investigar sobre el apasionante mundo de los animales.

**TERCER TRIMESTRE 2021-2022**

**Miembros del grupo 2**  
NGT, AFL, LFL y IPO



## OBJETIVOS

Participar en grupos de trabajo poniendo en práctica valores y actitudes propias del pensamiento científico, fomentando el espíritu emprendedor, desarrollando la propia sensibilidad y responsabilidad ante las experiencias individuales y colectivas.

Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, como instrumento de aprendizaje como para compartir conocimientos y valorar su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas, así como prevenir las situaciones de riesgo derivadas de su utilización.

## ESTÁNDARES

CN.02.01.03. Consulta y utiliza documentos escritos, imágenes y gráficos.

CN.02.01.05. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.

CN.02.01.06. Utiliza, de manera adecuada, el vocabulario correspondiente a cada uno de los bloques de contenidos.

CN.02.01.07. Expone oralmente de forma clara y ordenada contenidos relacionados con el área manifestando la comprensión de textos orales y/o escritos.

CN.02.01.08. Usa de forma autónoma el tratamiento de textos (ajuste de página, inserción de ilustraciones o notas, etc.).

CN.02.01.09. Presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia, en soporte papel y digital.

CN.02.01.10. Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.

## CONTENIDOS

Curiosidad, iniciativa y creatividad en la realización de trabajos de investigación. CN.02.01.

Curiosidad por la lectura de textos científicos adecuados para el ciclo. CN.02.01.

Curiosidad por utilizar los términos adecuados para expresar oralmente y por escrito los resultados de los experimentos o experiencias. CN.02.01.

Desarrollo de habilidades en el manejo de diferentes fuentes para buscar y contrastar información. CN.02.01.

Interés por cuidar la presentación de los trabajos en papel o en soporte digital, manteniendo unas pautas básicas. CN.02.01.

Observación in situ y posterior experimentación sobre fenómenos naturales usando adecuadamente los instrumentos y herramientas de trabajo necesarios. CN.02.01.

Participación responsable en las tareas de grupo, tomando decisiones, aportando ideas y respetando las de sus compañeros y compañeras. Desarrollo de la empatía. CN.02.01.

Planificación del trabajo individual y en grupo. CN.02.01.

CN.02.01.13. Realiza un proyecto, trabajando de forma individual o en equipo y presenta un informe, utilizando soporte papel y/o digital, recogiendo información de diferentes fuentes (directas, libros, Internet), con diferentes medios y comunicando de forma oral la experiencia realizada, apoyándose en imágenes y textos escritos.

## COMPETENCIAS CLAVE

Aprender a aprender

Competencia digital

Competencia en comunicación lingüística

Competencias sociales y cívicas

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

## ACTIVIDADES

Lectura de los artículo de la revista Pantera. **Ayanda, O. y Miyashiro, L. Si pudieras vivir en un arrecife, ¿qué animal te gustaría ser?** Ediciones Savana Books. Número 2 ISSN: 2695-3919

Visionado de vídeos educativos sobre los siguientes animales:

- Panthera
- Taipan
- Koala
- Perro

Búsqueda de información sobre la pantera, taipán, koala y perro en diferentes páginas educativas.

Usar descriptores para realizar una búsqueda en el navegador

Elaboración de preguntas y respuestas para el traslado de la información aprendida.

Diseño y elaboración de la presentación interactiva

Aprendizaje y manejo de las presentación utilizando storymapjs

Selección y búsqueda de imágenes para la ilustración de una presentación utilizando la aplicación storymapjs.

## PRODUCTOS FINALES

Cajas expositoras informativas

- [Alumna NDT](#)
- [Alumno AFL](#)
- [Alumna LFL](#)
- [Alumna IPO](#)

STORY MAP

- [Storymap sobre la Panthera de la alumna NDT](#)
- [Storymap sobre la Taipán del alumno AFL](#)
- [Storymap sobre el Koala de la alumna LFL](#)
- [Storymap sobre el Perro de la alumna IPO](#)

## RECURSOS UTILIZADOS

Ordenador con conexión a internet

APP StoryMapjs

Material reciclado y fungible para la realización de las cajas expositoras informativas.



## DIFUSIÓN Y EVALUACIÓN

Exposición de los productos finales en el aula

Difusión en la cuenta corporativa de twitter del colegio

Publicación de la experiencia en el blog específico del programa de profundización Con ojos curiosos

Rúbrica de autoevaluación

