PROYECTO STEM:
CIENCIAS APLICADAS 4º ESO IES ALHAMA 2020/2021 :

Profesorado: Carmen Patricia de Diego-Dávalos Jimenez

¿QUIERES VER EL MUNDO EN 3D?:

FIGURAS GEOMÉTRICAS

Nos basamos en la forma de trabajar de Proyectos STEM cuya base es:

- Autonomía del alumnado para investigar e indagar.

- Creatividad y motivación.

- Experimentación: hacer ciencia.

- Trabajo cooperativo: en grupos cooperan por un APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

- Uso de TIC y e imágenes que visibilicen el proyecto a nivel de centro.

- COLABORAMOS CON EL GRUPO DE TRABAJO: Realidad aumentada.

PRIMERA SESIÓN:

Materiales necesarios para el desarrollo de la actividad:

- Movil (conexión a internet)

- App descargada

- Cubo especial de la marca Merge

Lugar de la actividad: en el aula.

Objetivos de la Actividad:

- Identificar las diferentes figuras geométricas en 3D

- Que las/os alumnas/os reflexionen sobre la realidad aumentada comentado en que consiste

- Que las/ alumnas/os identifiquen usen herramienta digitales

Inicio de la sesión:

- Presentación del Taller y de la actividad. (5')

- Desarrollo de la sesión (40'):
  - El alumnado va a buscar con su móvil información sobre diferentes figuras geométricas en 3D tipo esfera, cilindro, tipos de pirámides...
    - Ponemos en común la información buscada

SEGUNDA SESIÓN:

Material necesario: pantalla digital

Lugar: en el aula.

Desarrollo de la sesión: Con la ayuda de la pantalla se ponen las diferentes figuras en 3D y se aprende a dibujarlas en el cuaderno.

El alumnado las dibuja, colorea y señala sus partes.

TERCERA SESIÓN:

• Materiales necesarios: - Pizarra

Lugar: El aula

Desarrollo de la sesión:

- Aprendemos a calcular volumenes de dichas figuras

- El alumnado practica con diversos ejercicios de volúmenes.

CUARTA SESIÓN:

Materiales necesarios:

- Móvil
- Cubo de la marca Merge
- App descargada

Lugar de la actividad: el aula

Desarrollo de la sesión:

- Los alumnos aprenden de forma divertida y dinámica la forma en 3D que sale en forma de holograma cuando utilizamos el cubo y enfocamos con el móvil.

Conclusión: Empleando herramientas digitales y realidad aumentada hemos hecho mas creativo y motivador el proceso enseñanza aprendizaje.