

Geografía/Historia e Informática/Deambular – Escenario de Enseñanza VEGA

Tema: Geografía/Historia - **Algunas Maravillas del Mundo**. Los estudiantes aprenden sobre algunas de las maravillas hechas por el hombre más grandes del mundo a través de la búsqueda en la web y la aplicación VR WANDER.

Materia(s): Geografía/Historia y Tecnología de la Información

Edad/Grado: 12+/7th+

Introducción al escenario (*incl. posibles aplicaciones, alternativas, riesgos y posibles desafíos*):

Monumentos famosos del mundo: una lista de verificación. Encuentre una ciudad/lugar, tome y guarde una foto en VR que el maestro recibe como confirmación.

Los estudiantes reciben una lista de los nombres de algunas de las principales estructuras del mundo. Necesitan averiguar sobre cada artículo buscando información en línea y completando un formulario, nombre el punto de referencia, la ciudad y el país donde se encuentra. También necesitan encontrar el lugar relevante en *Wander*, tomar una foto y enviársela al maestro. Los estudiantes se turnan para usar gafas de realidad virtual y trabajar en una computadora.

Puzzling Places es una aplicación relajante en la que los estudiantes pueden descifrar algunos de los lugares que encontraron en el proyecto, para usar una vez que la lista esté completa.

Breve descripción de [Wander](#) and [Puzzling Places](#):

- **Wander:** Recorre el mundo abiertamente a través de la magia de la realidad virtual. Puede teletransportarse a casi cualquier parte del mundo, ya sea que desee cruzar el Puente de Londres, pasear por los jardines del Taj Mahal o presenciar la enormidad de las Grandes Pirámides de Egipto: ¡le esperan exploraciones ilimitadas! La aplicación utiliza datos de Google StreetView pero no es un producto oficial de Google.
- **Puzzling Places:** Puzzling Places es un relajante y completo juego de rompecabezas en 3D en el que reúnes miniaturas hiperrealistas de hermosos lugares de todo el mundo. Puzzling Places es una versión moderna de un pasatiempo antiguo que es divertido para toda la familia, gracias a sus reglas simples, controles fáciles y estilos de juego cómodos.

aprendizaje:

- Aprenda sobre algunas de las principales maravillas del mundo creadas por el hombre.
- Aprenda a usar la última tecnología para obtener información y experimentar con sus propios ojos algunas de las maravillas más grandes del mundo.
- Trabajar juntos en proyectos y, por lo tanto, desarrollar habilidades de comunicación y cooperación. .

Un estudiante es capaz de:

- obtener información en línea
- aprovechar la última tecnología para aprender sobre el mundo
- trabajar con otros para resolver problemas
- presentar una tarea a sus compañeros y al maestro

Plan de estudios:

- fortalecer la capacidad de los estudiantes para comprender y percibir su entorno de diversas maneras mediante la expansión y profundización de su mundo de experiencia
- utilizar la información en una variedad de formas para la adquisición y difusión de conocimientos
- Capacitar a los estudiantes en la capacidad de utilizar una variedad de medios y ayudas de manera responsable en la búsqueda de información y apoyo en sus estudios.

- Los estudiantes pueden analizar y discutir información sobre mapas y tumbas y otros tipos de imágenes.
- Pueden aprovechar al máximo el potencial de varios equipos técnicos de manera eficiente y específica.

Número de estudiantes: Duración (tiempo estimado/número de lecciones):

- Trabajo en parejas, tantos pares como gafas VR disponibles.
- Aproximadamente 5 lecciones, 60 minutos cada lección

Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

- Gafas VR, p. ej. Oculus Quest2 con las aplicaciones y *Puzzling Places Wonder*
- Buena conexión Wifi
- Introducción sobre el tema e instrucciones claras para el estudiante
- Hoja del profesor con una lista de verificación - incluida (Google Classroom)
- Cuestionario Kahoot sobre las maravillas del mundo que se mencionan en el escenario - incluido ([Cuestionario Kahoot](#)).

Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro):

- Familiarícese con el proyecto y aprenda sobre la aplicación Wander
- Prepare una presentación del proyecto para los estudiantes
- Asegúrese de que las gafas VR y los controles remotos estén completamente cargados
- Enseñe a los estudiantes cómo usar VR y cómo toma una foto con sus lentes y envíesela a un maestro (si usas lentes Oculus Quest, es una buena idea crear una cuenta especial en Facebook para la enseñanza a la que los estudiantes puedan enviar fotos en Messenger)
- Configurar el proyecto en Google Salón de clases (copia para cada pareja) e invitar a los estudiantes (ver la lista de estructuras en la parte inferior del programa)
- Preparar para dividir a los estudiantes en grupos de trabajo, parejas
- Preparar un juego de preguntas Kahoot con los elementos de la lista (se incluye en



El principal parte del escenario (cantidad de lecciones):

Plan de la lección:

Primera parte (dos lecciones 2x60min)

Lección 1 y 2

- El proyecto explicado a los estudiantes
- Admisión del profesor sobre el proyecto, división de tareas y el papel de los estudiantes
- El el maestro divide a los estudiantes en pares que trabajan juntos, una computadora y un VR por par
- Los estudiantes obtienen lentes VR, van a Wander y prueban la aplicación, ven cómo funciona (Es bueno comenzar permitiendo que ambos estudiantes encuentren su ciudad natal o casa)
- Estudiantes inicie sesión en Google Classroom y descargue el documento de trabajo Las
- parejas comienzan su trabajo; el estudiante 1 busca la primera estructura en la lista en línea, ingresa la información solicitada y completa el documento. El estudiante 2 busca la misma estructura en la aplicación Wander, toma una foto en VR y se la envía al maestro a través de Messenger. Los estudiantes se turnan para usar la computadora y la RV.

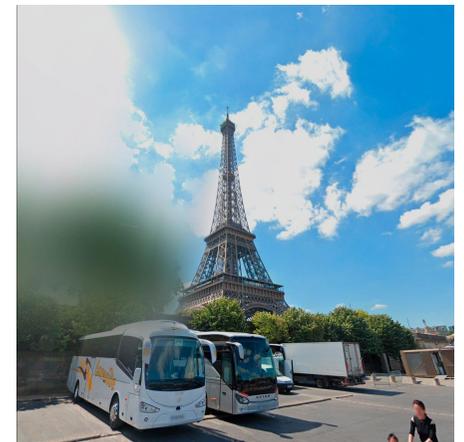
Resumen con los estudiantes después de las dos primeras lecciones.

- ¿Cómo va el proyecto y la colaboración?
 - ¿Todos entienden el proyecto y para qué sirve?
 - ¿Con qué quieren los estudiantes que comience un maestro la próxima vez?
-

Segunda parte (dos lecciones 2x60 min)

Preparación del profesor

- Ver fotos de los alumnos en Messenger y marcar qué elementos proceden de qué pareja
- ¿Cómo va el trabajo en pareja?



- ¿Necesitas cambiar el horario de la próxima lección?
- Haz una lista de las aplicaciones en realidad virtual que los estudiantes pueden elegir cuando completan el proyecto

. Si un maestro ha recibido sugerencias de los estudiantes, comienza la lección con esas reflexiones.

- Los estudiantes continúan mirando las estructuras en la lista y completan hasta que todas están listas.
- Los que completan la lista se turnan para usar las gafas de realidad virtual, pueden elegir un proyecto de una lista del maestro, las aplicaciones que se han descargado en la realidad virtual y el maestro quiere que el alumno elija. Por ejemplo, la aplicación **Puzzling Places** es una buena opción aquí, también está usando algunas maravillas del mundo.

Resumen con los estudiantes después de la segunda parte

- ¿Cuál es el estado del proyecto?
- ¿Tuviste suficiente tiempo para resolverlo?
- ¿Cómo fue el trabajo de pareja?

Tercera parte (una lección de 60 min).

Preparación del maestro:

preparado [preguntas Kahoot](#) sobre las estructuras en la lista de estudiantes.



Lección 5

Se supone aquí que todos los grupos han enviado a Google Classroom una lista completa de todas las estructuras, ya no se espera tiempo para ese trabajo.

- Discusiones en clase;
 - ¿Qué estructuras te parecieron más interesantes y por qué?
 - ¿Hay alguna estructura que cree que falta en la lista y por qué?
- La segunda parte de la lección es trabajar en **Kahoot**, sobre algunas de las grandes maravillas del mundo.

Al final del proyecto, el maestro revisa los documentos enviados por los estudiantes, evalúa su trabajo y les devuelve sus comentarios en Google Classroom.



Evaluación del maestro - cada estudiante

Nombre: _____

	Sobresaliente	Muy bueno	Bueno	Necesita práctica	Significativamente deficiente
Responsabilidad e interés	Asume toda la responsabilidad del tema y muestra mucho interés.	Se responsabiliza del tema y muestra interés.	Asume cierta responsabilidad por el tema y muestra interés.	Se responsabiliza un poco del tema y muestra un poco de interés.	No se responsabiliza del tema y no muestra interés.
Tasa de trabajo	Actividad en clase ejemplar	Actividad en clase fue buena.	La actividad en clase fue bastante buena	La actividad en clase no fue lo suficientemente buena.	Sin actividad en clase
Comportamiento	El estudiante siempre fue educado y considerado. Comportamiento ejemplar.	El estudiante fue educado y considerado. Buen comportamiento El	estudiante fue muy educado y considerado. El comportamiento fue bastante bueno.	Fue bastante grosero y no mostró consideración a otros estudiantes. El comportamiento no fue lo suficientemente bueno	Fue grosero y no mostró consideración a otros estudiantes. El comportamiento fue malo.
Conocimiento y comprensión	Muy buen conocimiento y comprensión del tema.	Buen conocimiento y comprensión del proyecto	Bastante buen conocimiento y comprensión del proyecto	Poco conocimiento y comprensión del proyecto	Muy poco conocimiento y comprensión del proyecto
Documentación	Ha buscado en una variedad de fuentes. Las fuentes son confiables.	Ha buscado buenas fuentes e información relevante.	Ha buscado en varias fuentes y poca información.	Ha buscado poca información y le está costando encontrar fuentes y procesarlas.	Se ha esforzado poco en buscar fuentes y es muy difícil obtener y procesar fuentes.
Organización y acabado	El contenido está bien organizado y el acabado es muy bueno.	El contenido está organizado y el acabado es bueno	El contenido está organizado y acabado bastante bien.	El contenido no está bien organizado y el acabado no es bueno.	El diseño y el acabado son malos.

Autoevaluación	Muy buen trabajo puesto en la autoevaluación	Buen trabajo puesto en la autoevaluación	Bastante buen trabajo puesto en la autoevaluación	Poco trabajo puesto en la autoevaluación	Ningún trabajo puesto en la autoevaluación
-----------------------	--	--	---	--	--

Algunas maravillas del mundo - la lista:

1. La Gran Muralla China - China

- a. City:
- b. Descripción - ¿Cómo se ve?:
- c. Imagen de WANDER:

2. Machu Piccu - Peru

- a. City:
- b. Descripción:
- c. Imagen de WANDER:

3. Taj Mahal - India

- a. City:
- b. Descripción:
- c. Imagen de WANDER:

4. Christ the Redeemer - Rio de Janeiro

- a. :

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

5. Petra -

a. Ciudad de Jordania:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

6. Chichén Itzá -

a. :

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

7. Coliseo -

a. Ciudad de Roma:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

8. Gran Pirámide de Giza - Egipto

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

9. **Stonehenge - Inglaterra**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

10. **Acrópolis - Grecia**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

11. **Haga Sophia - Turquía**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

12. **Angkor Wat-Cambodia**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

13. **Moai - Chile**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

14. **Tombuctú - Mali**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

15. **Alhamra - España**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

16. **Plaza Roja - Rusia**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

17. **Kiyomizu-dera - Japón**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

18. **Neuschwanstein - Alemania**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER:

19. **Estatua de la Libertad - EE. UU.**

a. Ciudad:

b. Descripción:

c. Imagen de WANDER: