

Ciencias Naturales: Los Animales y sus Habitats (Grados 3º a 5º)

2001-06-01

Ciencias Naturales: Los Animales y sus Habitats (Grados 3º a 5º)

Proyecto de Clase que pretende que los estudiantes presenten a sus compañeros y al público interesado, distintos tipos de vertebrados y su hábitat. Explorando diferentes ecosistemas y consultando medios digitales y tradicionales. TIC: Internet, Presentaciones Multimedia, Editores Gráficos, Procesador de Texto.

Proyecto de Clase que pretende que los estudiantes presenten a sus compañeros y al público interesado, distintos tipos de vertebrados y su hábitat. Explorando diferentes ecosistemas y consultando medios digitales y tradicionales. TIC: Internet, Presentaciones Multimedia, Editores Gráficos, Procesador de Texto.

Ciencias Naturales

Grados 3º - 5º

Los Animales y sus Habitats

Código C35001

Descripción General

Con este proyecto, se busca que los estudiantes presenten a sus compañeros y al público interesado, distintos tipos de vertebrados y su hábitat. Para la realización del trabajo investigativo los estudiantes deben explorar diferentes ecosistemas haciendo énfasis en la fauna que los habita, consultar diferentes medios como revistas y enciclopedias, visitar sitios relacionados con el tema de Internet y usar otros medios electrónicos de información. Con los datos obtenidos, los estudiantes deberán realizar un modelo del ecosistema de alguno de los animales que se estudien. Finalmente, deben escribir un trabajo que sirva de base para la presentación pública del proyecto y del modelo por ellos escogido.

Objetivos Específicos del Proyecto

1. Desarrollar hábitos de investigación bibliográfica en Ciencias Naturales, mediante el uso de recursos tecnológicos.
2. Profundizar en el conocimiento del concepto de ecosistema para generar en el estudiante conciencia ecológica para la conservación biológica.
3. Introducir el concepto de biodiversidad para que el estudiante aprecie la riqueza faunista de su región.
4. Desarrollar habilidades de expresión oral y escrita.
5. Desarrollar habilidades para utilizar eficazmente procesadores de texto.

Estándares Básicos en Formación Tecnológica (NETS)

| GRADOS | PARA ESTUDIANTES |

| 3° - 5° | 1,2,3,4,5,6, 8,9. |

Conocimientos y Destrezas Previas del Estudiante

1. Área de ciencias: el profesor determinará los requisitos que el estudiante debe tener para poder acceder a la realización del proyecto.
2. Ayudas tecnológicas: el estudiante debe conocer la manera de hacer búsquedas en Internet, debe manejar enciclopedias electrónicas y debe conocer las funciones básicas del software para procesar texto y para hacer presentaciones

(ej: Word, Power Point, Corel, Page Maker, Kid Pix, Claris Work, etc.).

Recursos y Materiales

1. Los estudiantes pueden obtener información adicional a la que obtienen en el campo, por diferentes medios tales como:

Canales de televisión sobre animales. Enciclopedias en CD Rom o enciclopedias en línea. Sitios en Internet relacionados con el tema. 2. Se sugieren los siguientes: [Zoológico de Madrid](http://www.zoomadrid.com) (www.zoomadrid.com) Es el portal del zoológico de Madrid. (En español). Zoológico de Barcelona (www.zoobarcelona.com) Es el portal del zoológico de Barcelona. (En español). Animales (www.familia.cl/) Un portal de temas relacionados con el proyecto. (En español). Zoológico de San Diego (E.U) (www.sandiegozoo.org) Es el portal del zoológico de San Diego, California, uno de los más famosos del mundo. (En Inglés) Discovery en Español (<http://discoveryespanol.com>) Es el portal de Discovery Chanel en Español. 3. Los alumnos deben tener acceso a una sala de computadores y cada computador debe tener, por los menos, un programa instalado para:

Navegar en Internet (ej: Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator). 4. Editar gráficas, hacer diseños y montajes de imágenes (ej: Macromedia Fireworks, Adobe Photoshop, Paint Shop Pro, Corel Photopaint, Paint Brush, de los accesorios del Windows, etc.). 5. Realizar presentaciones (ej: Power Point, Corel, Page Maker, Kid Pix, Claris Work). 6. Saber utilizar el procesador de palabras o contar con la ayuda de un adulto relacionado con ellos.

Tiempo de Duración

Se sugiere un tiempo de 3 ó 4 semanas o el tiempo que el profesor estime conveniente, con base en la planificación de su programa para obtener los diversos logros que conduzcan a la aprobación de la lección por parte del estudiante.

Desarrollo de Proyecto

El Profesor deberá:

1. Dividir la clase en grupos, asignando a cada uno de ellos una especie de animales que habitan la región escogida. Se sugiere delimitar el tema a ciertas especies y animales como:

Mamíferos Acuáticos (Ballenas y Delfines). 2. Mamíferos terrestres (Osos, Pumas). 3. Reptiles (Culebras, Lagartos). 4. Aves (Loros, Gavilán, Buhos). 5. Anfibios (Cocodrilos, Ranas). 6. Establecer los lineamientos y requerimientos de la investigación, invitando al estudiante a asumirse como investigador. Para lograrlo debe solicitar a los estudiantes que elaboren un anteproyecto o borrador antes de entregar el trabajo definitivo. En éste esbozará el modelo de ecosistema en el que se desenvuelve el animal y por tanto la especie asignado a cada grupo. 7. Entregar al estudiante un cuestionario para que lo resuelva con información básica sobre los animales. 8. Enseñar a los estudiantes a guardar las imágenes que aparecen en los navegadores en Internet, para luego recuperarlas en un programa de diseño y ajustarlas a la tarea asignada

El Estudiante deberá:

1. Disponer de un tiempo determinado y de una sala con acceso a Internet en el colegio o en su casa para poder hacer la consulta, recopilación y desarrollo de la presentación de los animales y sus habitats.
2. Exponer, en una presentación en Power Point, Corel, Page Maker, Kid Pix o Claris Work, conclusiones acerca de la relación de los animales y sus habitats.
3. Explorar acerca de los animales y sus habitats, mediante la investigación de sus características, sus formas de vida, su ciclo alimenticio y los tipos de ecosistema en que se mueven.
4. Informar y explicar la dependencia de los animales con sus habitats y también, si viven en ambientes protegidos o si están en peligro de extinción.
5. Ilustrar su presentación mediante fotografías o gráficas obtenidas de algún portal de Internet. También podrán usar imágenes impresas que puedan ser digitalizadas posteriormente con ayuda del escáner.
6. Buscar los recursos para hacer la exposición: en ésta debe presentar el material elaborado, las opiniones y los medios que utilizó para la realización del trabajo. Es importante que cada grupo de estudiantes tenga el modelo sobre el

ecosistema, muy claramente definido.

7. Demostrar a manera de conclusión, la importancia de cuidar el medio ambiente, como una forma de supervivencia de los animales y del hombre.

Evaluación

1. El profesor del área de ciencias deberá diseñar un instrumento de evaluación que le permita conocer el efecto de las exposiciones de todos los grupos en la clase. Se sugiere un examen en el que se incluyan preguntas sobre todos los animales y especies, presentados por cada grupo de estudiantes. El profesor deberá evaluar cuidadosamente la calidad del modelo de ecosistema presentado por cada grupo. Para ello deberá tener en cuenta la exactitud de los datos presentados, las fuentes bibliográficas y la capacidad de análisis y síntesis, utilizada por los estudiantes para la elaboración del modelo.
2. **El profesor del área tecnológica puede evaluar la capacidad de los estudiantes de navegar en Internet para la consecución de la información adecuada para su trabajo. Esto se puede medir a través de la profundidad que muestren los estudiantes en sus exposiciones. Deberá hacerse de manera conjunta con el profesor de ciencias. En este punto es muy importante dejar grabadas las exposiciones finales en el servidor de la red para evaluarlas.**

El profesor de tecnología también deberá evaluar la calidad de la presentación final desde su perspectiva; es decir, deberá decidir sobre aspectos tales como el buen uso de los recursos tecnológicos disponibles y el empleo de las herramientas adecuadas, entre otros.

3. El profesor está en libertad de crear cualquier otro criterio de evaluación que considere pertinente, de acuerdo al desarrollo del currículo de la materia a la que corresponde el proyecto.

Nota

EDUTEKA se propone mejorar continuamente sus servicios. Por esta razón es de mucha utilidad conocer la opinión de los usuarios sobre la calidad de los proyectos que se ofrecen. Nos gustaría saber de qué manera podemos mejorar este proyecto. Si lo ha utilizado en clase o se interesó en él, por favor conteste las siguientes preguntas. Sólo tiene que presionar clic en la siguiente ENCUESTA y enviarnos sus resultados.

Créditos

Idea originalmente tomada del libro "Connecting Curriculum and Technology" de la "International Society for Technology in Education", [ISTE](http://www.iste.org) (www.iste.org), de Estados Unidos y desarrollada específicamente por:

Ellen R. López., Especialista en Introducción Tecnológica, escuela primaria Wakeland, Bradenton, Florida, U.S.A.