

Flora and Fauna in Costa Rica

Es un catálogo multimedia interactivo en realidad aumentada, aborda el escenario de flora y fauna en Costa Rica.

Diviértase con atractivos modelos virtuales de realidad aumentada en un safari fotográfico interactivo y conozca sobre los animales salvajes, sus hábitats y las plantas de nuestro país.

La realidad aumentada le permitirá conocer con más detalle las características de las especies.

Podrá escuchar el texto y medir sus habilidades de comprensión al contestar interesantes preguntas.

Conozca las distintas especies de nuestro país y gane divertidos modelos.

Tabla de contenido

CONTENIDO	
INTRODUCCIÓN.....	3
DESCRIPCIÓN.....	4
POBLACIÓN META.....	4
COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS QUE ABARCA EL RECURSO	4
COMPRENSIÓN ORAL: ESCUCHA.....	4
COMPRENSIÓN ESCRITA: LECTURA	4
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.....	4
UBICACIÓN EN ÉL PROGRAMA DE ESTUDIO	4
ESCENARIO.....	4
APRENDIZAJE DURADERO	5
PREGUNTA ESENCIAL	5
TEMAS	5
PRE-ENSEÑANZA	9
CALENTAMIENTO.....	9
ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	9
MODELAJE	9
CLARIFICACIÓN	10
ACTIVIDAD PREPARATORIA ANTES DE LA TAREA (<i>PRE-TASK</i>).....	10
ACTIVIDADES DE PREPARACIÓN Y PRÁCTICA PARA REALIZAR LA TAREA (<i>TASK-REHEARSAL</i>).....	10
DESARROLLO DE LA TAREA.....	11
TASK COMPLETION: ESCUCHA	11
TASK COMPLETION: LECTURA	11
EVALUACIÓN DE LA TAREA (<i>TASK ASSESSMENT</i>).....	11
COMO UTILIZAR ESTE RECURSO:.....	12
A- REGISTRO	12
B- AVATAR	13
C- MENÚ DE ACCESO RÁPIDO	16
D- INTRODUCCIÓN	17
E- MECÁNICA DEL JUEGO.....	17
F- CRÉDITOS.....	20
G- LICENCIA	20

INTRODUCCIÓN

La Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación y la Dirección de Desarrollo Curricular del MEP, con el fin de dotar a la comunidad educativa con opciones pertinentes, modernas y lúdicas para el trabajo de aula, gestiona y desarrolla recursos digitales para el aprendizaje, que pone a su disposición sin ningún costo y bajo licencia CC-BY-NC-SA.

Estos recursos por lo general están acompañados de este documento de “Mediación Sugerida” o MS, ya que fueron pensados tomando en cuenta una determinada forma de emplearlos. Sin embargo, considerando que al igual que el docente, cada grupo, centro educativo y comunidad tienen características, necesidades e intereses diferentes, usted es libre de seguir las sugerencias de mediación o bien, utilizar otras que considere convenientes.

En cualquiera de los dos casos, le extendemos nuestra invitación para compartir sus experiencias en el espacio destinado para los comentarios acerca de este recurso.

DESCRIPCIÓN

El juego multimedial interactivo, aborda el escenario de “Something to Celebrate”

POBLACIÓN META

Estudiantes de I ciclo, 2° nivel.

COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS QUE ABARCA EL RECURSO

Comprensión oral y escrita: escucha y lectura.

COMPRENSIÓN ORAL: ESCUCHA

L.2. Comprender información simple sobre un objeto (nombre, color, tamaño, etc.) si la persona habla claro y despacio.

COMPRENSIÓN ESCRITA: LECTURA

R1. Reconocer palabras de alta frecuencia y frases directas en textos simples que ya se han aprendido y se acompañan de una imagen.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

L2. Reconoce información específica sobre animales salvajes y sus hábitats si la otra persona habla claro y despacio.

R1. Reconocer palabras de alta frecuencia y frases directas en textos simples que ya se han aprendido y se acompañan de una imagen.

UBICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIO

Unidad 6, Programa de Estudio de Inglés para Primaria.

ESCENARIO

APRENDIZAJE DURADERO

Los seres humanos, los animales y las plantas son seres vivos que se necesitan mutuamente.

PREGUNTA ESENCIAL

¿Cómo nos ayuda la naturaleza?

TEMAS

1. Un paseo por la naturaleza
2. Animales de la A a la Z
3. Necesidades de viaje
4. Reino Verde
5. Protegiendo a la madre naturaleza

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser y vivir en comunidad
Expresiones y estructuras gramaticales: <i>Think green!</i> <i>Green thumb</i> <i>Fresh as a daisy</i> <i>There is/are</i> Sentences using To Be: -A butterfly is _____ (beautiful, small, green) -Rocks are nonliving things. Sentences using simple present tense: -Plants need _____ (air, soil, sun, water) Imperatives: -Point to the leaf. -Don't walk on the grass. -Plant a tree. Information questions in simple present: Where do _____ (birds, squirrels, monkeys) live? _____ (Birds, Squirrels, Monkeys) live in _____ (the garden, nests, parks, the forest) What do _____ (squirrels, butterflies, birds) eat? _____ Squirrels, Butterflies, Birds) eat _____ (nuts, nectar from flowers, fruit, insects), plants, seeds) What do plants/forest animals need? Plants need _____ (water, sun, soil, rain, air), Forest animals need _____ (food, water, sun, air)	Funciones lingüísticas: Identificando seres vivos y sin vida. Reconociendo diferentes tipos de animales en diferentes hábitats en que ellos viven.	Mostrar preocupación hacia la protección del Medio ambiente. Ser sensible con los seres vivos. Cuidar la Flora y fauna. Mostar interés por el medio ambiente. Participar en actividades y celebraciones ambientales.

Vocabulary 1. A nature walk Natural Resources: <i>River, pond (small Lake), mountain, beach.</i> Non-living things: <i>-Water, air, rocks/stones, soil.</i> Habitats: <i>In (dry, cold, wet) weather, in the forest, in the soil, on a tree, on land, in water.</i> 2. Animals A to Z Forest Animals: <i>squirrel, butterfly, ant, snake, fish, frog, alligator, birds, parrot, monkey.</i> Insects: <i>butterfly, spider, bee, ant, fly.</i> 3. Green kingdom Flora: <i>tree, leaves, flower, seed, bush, grass.</i> Adjectives: <i>Beautiful</i> Sizes: <i>small, long</i> Colors: <i>black, grey, green</i> 4. Protecting Mother Nature		
---	--	--

Don't throw garbage on the rivers.

– Don't cut trees

– Don't burn trash



ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN:

Producción oral y escrita: (interacción, habla, escritura).

PRE-ENSEÑANZA

Calentamiento

Se recomiendan las siguientes estrategias: canciones sobre animales salvajes, manipulables de animales salvajes, juguetes, cuentos o historias cortas sobre animales apoyadas con material visual o uso de video.

Activación de conocimientos previos

Utilizando guiadoras preguntas tales como:

¿Cuáles animales salvajes conoces o has visto?

¿Cuál es el que más te gusta?

¿Cuáles te gustaría conocer?

Modelaje

Utilizando videos sobre animales salvajes, fotografías en una Power Point, juguetes o unos libros ilustrados les indicamos a los estudiantes que vamos a realizar un tour a un área selvática de Costa Rica, y van a conocer varios animales.

De esa forma se van presentando utilizando oraciones completas con el vocabulario requerido. Por ejemplo: This is a humming bird.

El docente modela la pronunciación para los estudiantes y promueve la repetición de las oraciones.

Clarificación

Se utilizan preguntas cerradas para verificar si los estudiantes entienden los nuevos conceptos y oraciones utilizando las fotografías o los videos.

Ejemplo: Is this a crocodile?

ACTIVIDAD PREPARATORIA ANTES DE LA TAREA (*pre-task*)

- Se repasan los conceptos y la comprensión de aquellos que se requieren para que los estudiantes puedan participar en el “photo safari” con realidad aumentada.
- Se introducen las metas de aprendizaje de escucha y lectura y los animales salvajes que los estudiantes verán en el juego.

ACTIVIDADES DE PREPARACIÓN Y PRÁCTICA PARA REALIZAR LA TAREA (*task-rehearsal*)

- Los estudiantes inician el “Photo Safari” con la guía del docente.
- Los docentes puede utilizar una computadora y un video beam y los marcadores impresos, un celular y los marcadores impresos o los celulares de los estudiantes con los marcadores impresos.
- Los estudiantes realizan cada una de las actividades del safari en forma individual o grupal con la guía del docente.
- Los estudiantes observan y escuchan las descripciones de los animales.
- Los estudiantes responden las preguntas sobre los animales que observan durante el safari.

DESARROLLO DE LA TAREA

Task completion: Escucha

Utilizando las fotografías de los marcadores, el docente crea un mapa de un Parque Nacional donde el estudiante escucha la descripción del safari e identifica los animales que se van mostrando, encerrando en un círculo o numerando los animales a medida que los van señalando y describiendo en el tour.

Task completion: Lectura

Los estudiantes escuchan y leen en voz alta una lectura sobre el safari, a la vez van encerrando en un círculo las palabras de los animales que se van presentando, luego escriben el nombre en inglés de cada animal debajo de la fotografía correspondiente.

EVALUACIÓN DE LA TAREA (*task assessment*)

Los estudiantes en parejas revisan que los animales identificados en el mapa durante el safari sean el correcto y los nombres escritos de cada animal este correcto. El docente realimenta en forma grupal el resultado de la tarea y ofrece un poster o una fotografía con el nombre correcto de cada animal.

COMO UTILIZAR ESTE RECURSO:

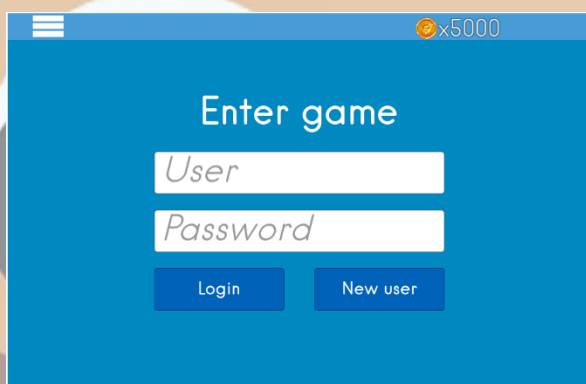
NOTA: Los marcadores de realidad aumentada se pueden bajar desde esta dirección:

http://www.mep.go.cr/sites/default/files/marcadores_ra/flora-fauna-cr.pdf

A- REGISTRO

Luego descargar la aplicación de su respectiva tienda o de abrir el recurso en su navegador, lo primero que se le pedirá al usuario que ingrese a su cuenta. En caso de no tener una cuenta podrá crearla de forma sencilla.

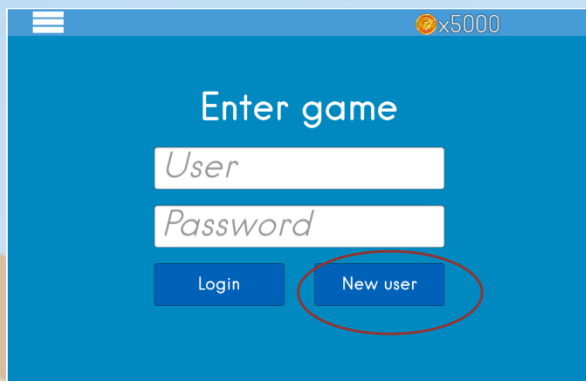
Para entrar a su cuenta:



En el campo “*User*” se ingresa el nombre de usuario registrado y en el campo “*Password*”, la contraseña registrada anteriormente.

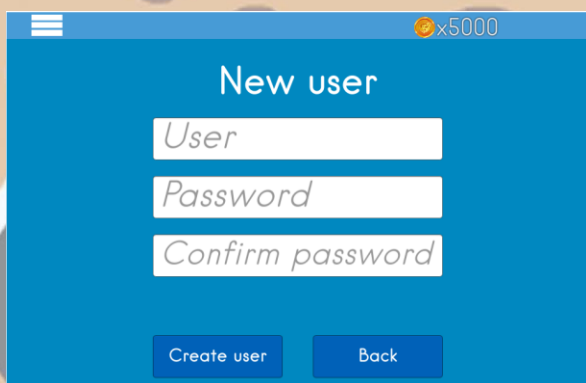
Si el usuario no tiene cuenta, desde esta misma pantalla, oprima “*New user*”.

Pantalla 1



La pantalla cambiará a esta otra:

Pantalla 2



User: En este campo el usuario debe ingresar el nombre que usara para su cuenta de usuario.

Password: Aquí se debe ingresar la contraseña que usara para su cuenta.

Confirm password: Debe ingresar la contraseña introducida anteriormente, exactamente igual a como lo hizo en el campo *Contraseña*.

Create user: Oprimiendo este botón se crea el usuario.

Back: Nos devuelve a la pantalla de registro (*pantalla 1*).

B- AVATAR

Luego de entrar a la aplicación, nos aparecerá la pantalla de la *Creación del avatar*.

Pantalla 3

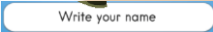


El usuario podrá personalizar el avatar que lo representará en el juego.

Lo primero será seleccionar si su avatar es hombre o mujer, utilizando los botones superiores.

Se pueden personalizar las opciones: piel, color de ojos, cabello, sombrero, lentes, bolsos, ropa superior y ropa inferior.

Are you a boy? Are you a girl?	Lo primero será seleccionar si su avatar es hombre o mujer, utilizando los botones superiores.
Skin	Esta opción nos permite seleccionar el color de la piel del avatar.
Eyes	Nos permite cambiar el color de los ojos.
Hair	Permite seleccionar el tipo de cabello.
Hat	Nos permite seleccionar si queremos colocarle un sombrero (y de qué tipo) a nuestro avatar.
Sunglasses	Nos permite seleccionar si queremos colocarle anteojos (y de qué tipo) a nuestro avatar.

	Nos permite seleccionar si queremos colocarle un bolso (y de qué tipo) a nuestro avatar.
	Nos permite seleccionar la ropa del torso y extremidades superiores.
	Nos permite seleccionar la ropa de las extremidades inferiores.
	Representación gráfica de cómo es nuestro avatar.
	En este campo de texto, el usuario ingresa el nombre del avatar.
	El selector de color, nos permite cambiar el color de: ojos, cabello, sombrero, bolsos, ropa superior y ropa inferior.
	Nos permite recomenzar la creación del avatar. Borra todo lo realizado hasta el momento.
	Guarda el avatar y comienza el juego. En otras secciones siempre significa avanzar o comenzar.

Luego de definir el avatar y oprimir el botón , el juego nos lleva a la pantalla de bienvenida.

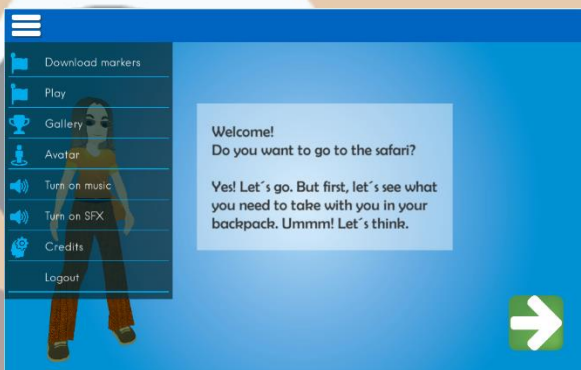
Pantalla 4



C- MENÚ DE ACCESO RÁPIDO

Al menú de acceso rápido, ingresamos oprimiendo las 3 rayas en el ángulo superior izquierdo y nos permite acceder de una forma sencilla a todas las secciones de la aplicación.

Pantalla 4B



1. **Download markers:**

Permite bajar los marcadores en formato PDF.

2. **Play:**

Nos permite comenzar un nuevo juego.

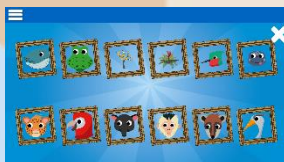
3. **Gallery:**



En la Galería encontramos las fotos que hemos conseguido de los animales.

Cuando no hemos logrado fotografiar a los animales, estos se encuentran como sombras.

Si lo hemos fotografiado lo vemos a color.



Oprimiendo sobre el icono a color podemos abrir nuevamente los modelos de Realidad Aumentada (RA).

4. **Avatar:** Muestra la pantalla de opciones del avatar.
5. **Turn on music/Turn off music:** Prende o apaga la música.
6. **Turn on SFX/Turn off SFX:** Prende o apaga los efectos de sonido.
7. **Credits:** Muestra quienes trabajaron en este recurso.
8. **Logout:** Permite salir de la cuenta de usuario

D- INTRODUCCIÓN

Luego de la bienvenida, se debe seleccionar que vamos a llevar al foto safari.

Pantalla 5.



Pantalla 6.



Se deben arrastrar hacia el bolso los elementos que se llevarán al foto safari.

Cuando el usuario coge un elemento se escucha un audio preguntándonos si lo necesitamos, simultáneamente debajo del bolso aparece escrito el nombre.

Ya con el bolso listo, podemos comenzar el foto safari.

E- MECÁNICA DEL JUEGO

En este juego se deben fotografiar 10 animales y 2 plantas.

Los animales que debemos fotografiar son:

1. Ballena Jorobada
2. Cocodrilo
3. Colibrí
4. Tortuga Baula

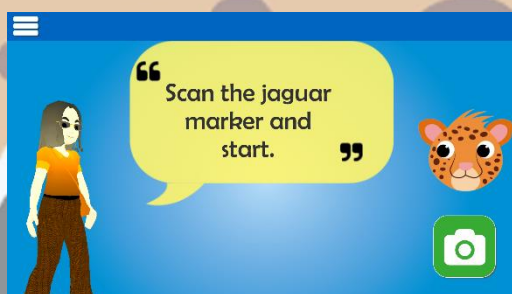
5. Jaguar
6. Lapa Roja
7. Tapir
8. Mono cara blanca
9. Coatí
10. Garza

Las plantas que debemos fotografiar son:

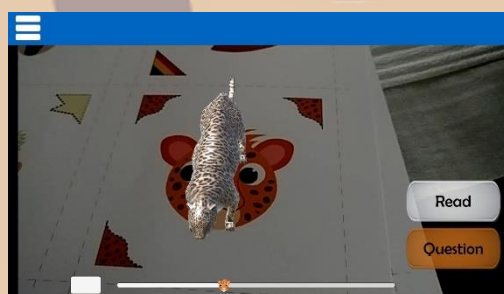
1. Corteza Amarilla
2. Bromelia

Para ello debemos habilitar la cámara del celular, escanear el marcador, escuchar y leer la información y por ultimo contestar correctamente una pregunta sobre la información que nos brindó la aplicación.

Para habilitar la cámara solamente oprimimos el ícono de la cámara:



Pantalla 7

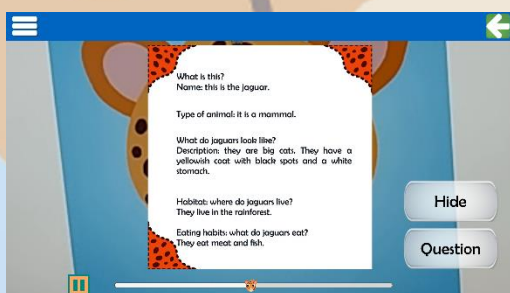


Pantalla 8

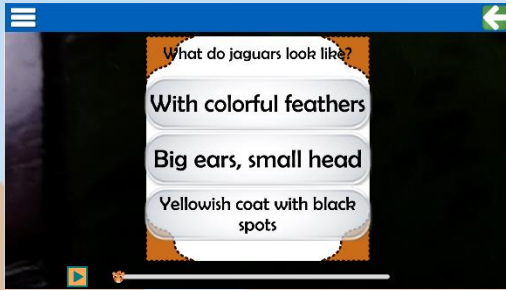
Habilitada la cámara, se enfoca el marcador y ya podemos ver el modelo y oír la información. Junto con el modelo podemos ver 2 botones: “Read” y “Question” y una barra con la cual podemos adelantar atrasar o pausar el audio.0



El boton “Read”, despliega la ficha del animal o planta.



Y el boton “Question”, despliega la pregunta que se debe contestar para conseguir la foto.



Las preguntas se eligen aleatoriamente de la base de datos del programa.

Si se contesta bien, se recibirá un mensaje similar a éste:



Esta mecánica se repite para los 12 modelos y cuando termina se invita al jugador a volver a jugar o ir al principio de la aplicación.



F- CRÉDITOS

En esta sección, nos muestra quienes hicieron posible este proyecto.

G- LICENCIA

“Flora and Fauna in Costa Rica”, por el [Ministerio de Educación Pública de Costa Rica](#), tanto las aplicaciones como este documento están licenciado bajo una licencia: [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual licencia Internacional 4.0](#).

