



## **EDAD ANTIGUA – Escenario de Enseñanza VEGA**

**Tema:** Entendiendo la Edad Antigua – Cultura Egipcia.

**Materia(s):** Historia

**Edad / Grado:** 12+

**Breve descripción de los juegos VR/AR en este escenario:**

**MOZAIK 3D (AR/VR)** La aplicación móvil mozaik3D es una herramienta para explorar más de 1200 escenas y videos educativos en 3D, interactivos actividades, juegos... con la ayuda de un smartphone o tablet.

Escenas educativas interactivas que están relacionadas con la historia, la tecnología, la física, las matemáticas, la biología, la química, la geografía y las artes visuales hacen que la experiencia de aprendizaje sea una aventura. La mayoría de nuestras escenas 3D contienen narración, animaciones integradas, así como etiquetas, divertidas actividades animadas y otros elementos visuales. Cree una cuenta de usuario gratuita y abra 5 escenas educativas en 3D de forma gratuita cada semana.



Las escenas 3D están disponibles en varios idiomas, lo que también ofrece una excelente oportunidad para aprender y practicar idiomas.

[DISCOVR EGYPT \(VR\)](#) Explore las ruinas del antiguo Egipto para ver lo que podrían tener que decir sobre la vida y la cultura de las primeras civilizaciones. 1323 aC: una época en que Egipto es una potencia mundial reconocida. Su joven líder, el rey Tutankamón, falleció y fue enterrado en lo que se convertiría en uno de los íconos más grandes del Antiguo Egipto. La tumba está llena de tesoros y artefactos simbólicos de la cultura del Antiguo Egipto. Siglos más tarde, el arqueólogo británico Howard Carter descubre la tumba, y ahora tú también puedes explorar la tumba. Mira a tu alrededor e infórmate sobre su contenido Modo Descubrimiento, o toma todo el tesoro antes de que se acabe el tiempo en Treasure Hunt.



[COSPACEEDU\(AR\)](#) CoSpaces Edu es una aplicación de creación ampliamente utilizada en escuelas de todo el mundo que permite a los niños crear fácilmente su propio contenido virtual. Al funcionar simplemente como un sitio web dentro del navegador, pero también como una aplicación para dispositivos móviles y tabletas, CoSpaces Edu permite a los estudiantes construir, codificar y explorar sus propias creaciones en VR o AR, mientras demuestran sus aprendizajes y desarrollan habilidades digitales esenciales.



Crear en CoSpaces Edu es un simple proceso de arrastrar y soltar que utiliza una variedad de funciones de creación que incluyen objetos 3D, bloques de construcción, codificación basada en bloques y mucho más. CoBlocks, el lenguaje de codificación visual de CoSpaces Edu, es ideal para programadores jóvenes y una gran introducción al pensamiento computacional. Los profesores pueden seguir el trabajo de sus alumnos e incluso observarlo en tiempo real en línea desde su clase en la sección "Estudiantes".

Los profesores obtienen acceso automáticamente a las tareas de sus alumnos, así como a cualquier CoSpace creado en Free Play.

## **Introducción al escenario**

La etapa de historia está dedicada al estudio de las civilizaciones antiguas. Tomando como ejemplo la civilización egipcia, se desarrollará un proyecto para crear un museo con VR. Mediante una metodología activa y cooperativa, los alumnos realizarán tareas de investigación y síntesis de la información necesaria para la posterior creación del museo. El objetivo es trabajar en profundidad sobre una civilización antigua como la egipcia y aprender más sobre ella.

Se trata de un período tradicional, muy utilizado en la periodización de la historia humana, definido por la aparición y desarrollo de las primeras civilizaciones que dispusieron de la escritura, por ello denominadas "civilizaciones antiguas". Ha sido tradicionalmente el período inicial de la historia propiamente dicha, a partir de la invención de la escritura, precedida por la prehistoria. Algunos esquemas periódicos consideran que existe una etapa denominada "protohistoria", entre la prehistoria y la Edad Antigua, definida por la aparición de las primeras civilizaciones sin escritura.

Durante la Edad Antigua surgieron y se desarrollaron cientos de grandes civilizaciones en todos los continentes, muchas de las cuales generaron productos, instituciones, conocimientos y valores que aún hoy están presentes, desde Sumeria (IV milenio a. C.) y el Antiguo Egipto, pasando por las antiguas civilizaciones védicas en India, la antigua China, las antiguas Grecia y Roma, el Imperio Aqueménida en Persia, la antigua América del Sur, entre muchos otros.

El objetivo es trabajar en profundidad sobre una civilización antigua como la egipcia y aprender más sobre ella.

Los estudiantes tendrán la posibilidad de obtener una percepción visual de cómo funciona todo en conjunto y podrán mantenerse motivados. Esta tarea se puede ajustar fácilmente a todos los estudiantes.

## **Resultados de aprendizaje:**

Los alumnos son capaces de:

- Comprender la forma de vida en las civilizaciones antiguas. Específicamente el Antiguo Egipto
- Conoce la sociedad egipcia
- Conoce la agricultura egipcia
- Conoce la cultura egipcia
- Conoce la vestimenta
- Conoce la Mesopotamia y la religión egipcia
- Crea un Museo AR sobre el Antiguo Egipto
- Busca Modelos 3d en internet
- Trabaja con EcoSpacesEdu y Clase Aumentativa para desarrollar contenidos digitales

## **Una selección de resultados de aprendizaje del currículo español**

El currículo de Historia de la ESO se organiza en diferentes bloques. En este caso, los contenidos pertenecen al bloque 4: Historia.

- Las primeras civilizaciones: Mesopotamia y Egipto.
- Nociones relacionadas con el tiempo histórico: marcos cronológicos (millones de años, miles de años, siglos), formas convencionales de representar el tiempo, duración, simultaneidad formas convencionales de representar el tiempo, duración, simultaneidad, cambio y sucesión

En cuanto a los criterios de evaluación que siguen estos contenidos, son los siguientes.

- Distinguir diferentes marcos temporales en la Prehistoria y la Antigüedad de los principales procesos de cambio seleccionando la escala en la línea de tiempo utilizada para representarlos y mostrando la duración y simultaneidad de los principales procesos de cambio. la escala en la línea de tiempo utilizada para representarlos y mostrar la duración y simultaneidad de estos procesos en una o más líneas de tiempo. estos procesos en una o más líneas de tiempo y mapas históricos.

Este criterio de evaluación está relacionado a nivel competencial con las competencias sociales y cívicas y con la competencia de aprender a aprender.

En cuanto a los indicadores de progreso relacionados con los contenidos, son:

- Distinguir diferentes marcos temporales en la Prehistoria y la Antigüedad relacionados con los principales procesos de cambio (hominización, formación de las primeras sociedades agrarias e imperios antiguos) a la hora de seleccionar la escala de la línea temporal (cientos de miles de años, miles de años, siglos, etc.) para representarlos.
- Establece cadenas de causas y consecuencias para explicar los cambios que dieron lugar a la formación de las primeras sociedades humanas de cazadores y recolectores, las sociedades agrícolas, la aparición de las religiones, la creación de los primeros estados e imperios o las expansiones griega y romana.

## Rúbrica de autoevaluación de los estudiantes

Esta rúbrica está hecha para ayudar a comprender lo que es importante con los juegos o cualquier nuevo medio en general. Un maestro experimentado puede prescindir de él, pero esto es para ayudar a los nuevos maestros a evaluar lo que es valioso.

La idea es que cada FILA sea solo UNA variable (por ejemplo, recuperación, transferencia, resolución de problemas, etc.). Lees la primera columna y das una 'calificación'. Las descripciones solo están ahí para dar una 'calidad' si la necesita.

<b>Rúbrica de evaluación del estudiante</b>				
Contenido del conocimiento	1	2	3	4
Recordar información El	estudiante no puede recordar la información cubierta en el juego	estudiante puede recordar parte de la información cubierta en el juego	estudiante puede recordar la mayor parte de la información cubierta en el juego	El estudiante puede recordar toda la información del juego
Transferir	El estudiante no puede t conectar la información del juego con la información de los libros o de otros medios	El alumno puede transferir cierta información del juego a otros medios El	alumno puede transferir la mayoría de la información del juego a otros medios	El alumno puede conectar muy bien la información del juego con los contenidos demedias
Habilidades	1	2	3	4
Resolución de problemas El	estudiante no trató de resolver problemas en el juego / durante la actividad	El estudiante estuvo algo activo en la resolución de problemas durante la actividad El	estudiante trabajó bastante activamente en la resolución de problemas durante la clase.	estudiante trabajó muy activamente en la resolución de problemas durante la clase
. Colaboración El	estudiante no pudo/no quiso colaborar con otros.	El estudiante participó, pero no fue particularmente activo en la colaboración.	El estudiante colaboraba activamente mientras trabajaba.	El estudiante colaboraba muy activamente mientras trabajaba.

Creatividad	El estudiante no consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos	El estudiante proporcionó algunas ideas y soluciones creativas durante la actividad EI	estudiante consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos	estudiante consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos
	1	2	3	4
ejercicio EI	estudiante no pudo completar las tareas del juego EI	estudiante pudo completar algunas de las tareas del juego EI	estudiante pudo completar la mayoría de las tareas del juego EI	estudiante pudo completar todas (o casi todas) las tareas en el juego
Compromiso	estudiante no participó durante la clase EI	estudiante estuvo poco involucrado durante la clase EI	estudiante estuvo involucrado durante la clase EI	estudiante estuvo muy involucrado durante la clase

## **Evaluación formativa**

**La parte principal del escenario (cantidad de lecciones):**

**Parte uno (dos lecciones - 45min)**

**Lección 1**

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

- 24 estudiantes (2 estudiantes/grupo)
- Dos lecciones: 2 días hábiles x 45 min

**Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):**

Al menos 15 móviles o tabletas (según el número de alumnos o grupos)

) Instalar y descargar MOZAIK3D

Crear cuentas gratuitas para MOZAIK3D

- APP TRAILER  
<https://www.youtube.com/watch?v=VoaWX6-WFcU>
- CÓMO USAR E INSTALAR MOZAIK3D  
<https://www.youtube.com/watch?v=U93cA9V10kg>

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

- maestro presentará civilizaciones antiguas en clase Dedicará una clase a la introducción de los contenidos con materiales audiovisuales como videos de animación, documentales , juegos interactivos, etc.

dentro de ABU SIMBEL

<https://www.youtube.com/watch?v=UrsxgJE4UXo>

<https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>

- Aprenda cómo funcionan las funciones básicas y cómo usa el controladores (haga un manual para los controladores si los estudiantes no los han usado antes)
- Cree una tarea en el aula de Google con la descripción y los objetivos del proyecto (la misma tarea para tres lecciones)

Todo el material que los estudiantes necesitan está incluido en la tarea

- Divida a los estudiantes en grupos de máximo dos estudiantes /informática



## Preparación

En clase los alumnos visualizan el contenido de los siguientes vídeos:

[https://www.youtube.com/watch?v=8\\_Tbv7anqXk](https://www.youtube.com/watch?v=8_Tbv7anqXk)

<https://www.youtube.com/watch?v=DovySvtHDgg>

Uso de móviles y tablets con Cardboard , descargando MOZAIK3D, los estudiantes divididos en equipos para cubrir todos los temas. Un dispositivo por cada equipo:

guía grupal MOZAIK30 (cartón) sobre estos temas:

- PIRÁMIDES
- EGIPCIA DIOSES
- DEL ANTIGUO EGIPCIO CASA EGIPCIA DE LA EDAD ANTIGUA
- AGRICULTURA EN EL VALLE DEL NILO
- ROPA EN EL ANTIGUO EGIPTO
- LOS TEMPLOS DE ABU SIMBEL Informe

### **a los estudiantes al final de la primera lección**

- ¿Qué aprendiste que no sabías antes?
- Selecciona un tema para desarrollar en profundidad con tu equipo: agricultura, indumentaria, alimentación, vida diaria,...
- Busca y recopila información y material sobre el tema
- Elabora 1 infografía sobre el tema desarrollado.
- ¿Cómo funciona la cooperación en vuestro grupo?

## Lección 2

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

- 24 estudiantes (4 estudiantes/grupo)
- Dos lecciones: 2 días hábiles x 45 min

### Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

DISPOSITIVO HTC u OCULUS QUEST conectado a la computadora

STEAM CUENTA

DISCOVR EGYPT Juego VR descargado

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

<https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>

- Aprenda cómo funcionan las funciones básicas y cómo se usa los controladores (haga un manual para los controladores si los estudiantes no los han usado antes)

CÓMO CONFIGURAR HTC VIVE

<https://www.youtube.com/watch?v=Wy94FrtIP-g>

CÓMO USAR discoVR Egypt

[https://www.youtube.com/watch?v=So\\_1dioAsUM](https://www.youtube.com/watch?v=So_1dioAsUM)

- Cree una tarea en el aula de Google con la descripción del proyecto y los objetivos (la misma tarea para tres lecciones)

Todo el material que necesitan los estudiantes está incluido en la tarea

- Divida a los estudiantes en grupos de máximo 4 estudiantes / grupo

## **Preparación**

Cree diferentes categorías: agricultura, DIOSES, cultura, dispositivos, Ropa, Pirámides, Estatus social

POR GRUPOS Los estudiantes deben explorar la Tumba y encontrar todos los PUNTOS CLAVE IMPORTANTES. Deben crear un GLOSARIO de términos que aparecen en DISCOVER.

Los estudiantes deben seleccionar un tema y deben preparar una infografía y explicar a otros socios. (en la forma en que otros estudiantes exploran Tumba.

Todos los estudiantes deben votar para identificar el mejor resumen infográfico.

Explore las 3 salas de la tumba del antiguo Egipto del rey Tutankamón con el HTC Vive para ver lo que podrían tener que decir sobre la vida y la cultura de las primeras civilizaciones . 1323 aC: una época en que Egipto es una potencia mundial reconocida. Su joven líder, el rey Tutankamón, falleció y fue enterrado en lo que se convertirá en uno de los íconos más grandes del Antiguo Egipto. La tumba está llena de tesoros y artefactos simbólicos de Cultura egipcia antigua.

Siglos más tarde, la tumba es descubierta por el arqueólogo británico Howard Carter, y ahora tú también puedes explorar la tumba.

Mira a tu alrededor y aprende sobre su contenido en **el modo Descubrimiento**, o toma todo el tesoro antes de que se acabe el tiempo en **Treasure Hunt**.



### Lección 3

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

- 24 estudiantes (4 estudiantes/grupo)
- Dos lecciones: 2 días hábiles x 45 min

**Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):**

Una computadora por grupo

de estudiantes Cuenta gratuita de EcoSpacesEdu

Navegar por Internet para encontrar modelos egipcios en 3D

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

- El maestro debe entender cómo funciona EcoSpaceEdu:
  - CÓMO UTILIZAR ECOSPACESEDU  
<https://www.youtube.com/c/CoSpacesEdu>
  - TUTORIAL  
<https://www.youtube.com/watch?v=KnP4iBlqs44>
  - DESCARGA DE MODELOS DE THINGIVERSE Y CARGA EN TINKERCAD  
<https://www.youtube.com/watch?v=ChszmeRV72w>
  
  - Crea una tarea en el aula de Google con la descripción y los objetivos del proyecto (la misma tarea para tres lecciones)
- Todo el material que los estudiantes necesitan está incluido en la tarea
- Divida a los estudiantes en grupos de máximo 4 estudiantes / grupo

**Preparación**

Cree un museo AR en la escuela sobre la cultura egipcia. Todos los alumnos participarán seleccionando diferentes temas y encontrando modelos 360 y 3d.

Coloca paneles con las infografías preparadas por los estudiantes

. Crea diferentes categorías: agricultura, DIOS, cultura, dispositivos, Ropa, Pirámides, Estatus social.

Asigna a cada estudiante una o varias categorías para encontrar recursos.

Descarga de modelos 3D de los repositorios Thingiverse, FreeCAD, TurboSquid.

Uso de EcoSpacesEdu y/o Clase aumentativa para crear marcas

Uso de EcoSpacesEdu para preparar MUSEUM

**Todas las escuelas pueden visitar nuestro Museo AR...**

#### **Lección 4**

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

- 24 estudiantes (2 estudiantes/grupo)
- Uno lección: 1 día laboral x 45 min

**Preparativos:**

#### **INTRODUCCIÓN A VRCCHAT**

<https://www.youtube.com/watch?v=L-qtmSIH3nM>

#### **MUSEO ANTIGUO**

<https://www.youtube.com/watch?v=rXADNLLo6DY>

#### **antiguo visita**

Se trata de visitar el mundo de los Museos Antiguos en VRCCHAT en OCULUS QUEST o DESK COMPUTER.

Deben identificar el mayor número de civilizaciones antiguas. Después de la visita, responderán un breve cuestionario de 10-12 preguntas sobre las exhibiciones en el museo.

**Evaluación sumativa:**

Grados 5-10	5	6	7	8	9	10
Actividad y compromiso	El estudiante ha tenido desafíos para terminar la tarea. El estudiante no ha mostrado signos de compromiso ni en la escuela ni en casa.	El alumno sólo ha mostrado interés por el trabajo en ocasiones y ha tenido dificultades para encontrar motivación.	El alumno ha mostrado mayor interés por el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El estudiante ha mostrado interés y compromiso con el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El alumno ha mostrado gran interés y compromiso tanto en las clases como en casa.	El estudiante ha mostrado gran interés, responsabilidad y compromiso tanto en las clases como en casa.
La imagen general de la obra una vez finalizada.	El estudiante pierde varias partes de su trabajo y varios puntos no están marcados en la lista.	Al estudiante le faltan varias partes de la lista de verificación en su trabajo.	Al estudiante le faltan ciertas partes de la lista de verificación, pero en gran parte está completa.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación y puede ver que el estudiante se ha esforzado por incluir todas las partes.	El alumno ha realizado todas las partes de la lista de verificación y se puede ver que el alumno ha procesado el contenido.

<p>Aplicación de contenido</p>	<p>La infografía se presenta con información incompleta.</p> <p>La estructura no es clara, mezclando conceptos e ideas.</p> <p>Las fotografías no describen ni respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es breve e incluso incompleta.</p>	<p>La infografía se presenta con información completa.</p> <p>La estructura es difusa pero se diferencian conceptos e ideas.</p> <p>Las fotografías brindan poco apoyo al contenido.</p> <p>La presentación oral es breve.</p>	<p>La infografía se presenta con información completa.</p> <p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es de buena extensión y claridad.</p>	<p>Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.</p> <p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías respaldan y describen el contenido.</p> <p>La presentación oral es de buena extensión y claridad.</p>	<p>Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.</p> <p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías apoyan y describen el contenido, formando un diseño creativo.</p> <p>La presentación oral tiene buena extensión y claridad y es original.</p>	<p>Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.</p> <p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías apoyan y describen el contenido, formando un diseño creativo.</p> <p>La presentación oral tiene buena extensión y claridad y es original.</p>
--------------------------------	---	--	--	---	---	---



Imágenes y leyendas	El estudiante carece de imágenes.	El estudiante tiene pocas imágenes y no tiene subtítulos.	El estudiante tiene imágenes pero no leyendas.	El estudiante tiene imágenes con texto adjunto.	El estudiante tiene varias imágenes y leyendas descriptivas.	El alumno dispone de imágenes polivalentes y texto descriptivo y explicativo.
Mostrar responsabilidad por la realización del trabajo. Cooperación y respuesta de los compañeros	El estudiante tuvo dificultad para cooperar con su grupo y no escuchó a sus compañeros. El estudiante no dio una respuesta de sus compañeros y no tuvo en cuenta lo que el grupo le dio como respuesta.	El estudiante tuvo algunas dificultades para cooperar con su grupo y escuchar a sus compañeros. El estudiante dio retroalimentación a sus compañeros sin seguir las instrucciones. El alumno no tuvo en cuenta la respuesta dada por el grupo.	En general, el estudiante cooperó bien con su grupo. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo casi siempre de acuerdo con las instrucciones. La respuesta fue mayoritariamente constructiva.	El estudiante mostró responsabilidad y sobre todo una buena capacidad de cooperación. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo. La respuesta fue constructiva.	El estudiante mostró evidencia de buena responsabilidad y una buena capacidad de cooperación. El estudiante dio una respuesta versátil y tomó en cuenta la respuesta que recibió de su grupo.	El estudiante mostró evidencia de excelente responsabilidad y una excelente capacidad de cooperación. El estudiante hizo un esfuerzo por formularse de manera constructiva y valiosa para la tarea con el fin de ayudar a su grupo a avanzar en su trabajo. El alumno recibió una respuesta de su grupo y la tuvo en cuenta en su propio trabajo.

Destrezas	El alumno muestra evidentes carencias en la comprensión de la materia.	El estudiante muestra algunas deficiencias en la comprensión del tema.	El estudiante muestra evidencia de cierta comprensión y algún conocimiento aprendido del tema. .	El alumno demuestra una buena comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia.	El alumno demuestra una excelente comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia pero le faltan algunos conocimientos.	El estudiante muestra evidencia de una excelente comprensión y domina completamente el contenido.
Aprendizaje de idiomas/inglés	El estudiante tiene grandes dificultades para aprender las palabras en inglés.	El estudiante tiene dificultades y tiene algunos desafíos con las palabras en inglés.	El estudiante conoce los conceptos y palabras más importantes en inglés.	El estudiante muestra evidencia de entender la mayoría de las partes en inglés.	El estudiante tiene una buena comprensión y ha aprendido la mayoría de los conceptos y conoce todas las palabras en inglés.	El estudiante domina todos los conceptos y palabras en inglés.
Aplicación de contenido	La infografía se presenta con información incompleta.  La estructura no es clara, mezclando conceptos e ideas.	La infografía se presenta con información completa.  La estructura es difusa pero se	La infografía se presenta con información completa.  La estructura es clara donde los conceptos e ideas se	Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.	Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.	La infografía se presenta con información incompleta.  La estructura no es clara, mezclando conceptos e ideas.

	<p>Las fotografías no describen ni respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es breve e incluso incompleta.</p>	<p>diferencian conceptos e ideas.</p> <p>Las fotografías brindan poco apoyo al contenido.</p> <p>La presentación oral es breve.</p>	<p>diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es de buena extensión y claridad.</p>	<p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías respaldan y describen el contenido.</p> <p>La presentación oral es de buena extensión y claridad.</p>	<p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías apoyan y describen el contenido, formando un diseño creativo.</p> <p>La presentación oral tiene buena extensión y claridad y es original.</p>	<p>Las fotografías no describen ni respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es breve e incluso incompleta.</p>
Resoluciones de ejercicios	Producen una infografía y presentación incompleta.	Elaboran una infografía completa y una expresión oral corta Elaboran	una infografía completa y una presentación oral de buena extensión y bastante completa Elaboran	una infografía completa, incluyendo información adicional y una presentación oral de buena extensión y	Elaboran una completa infografía, incluyendo información adicional y con un diseño creativo.	Elaboran una infografía completa, incluyendo información adicional y con un diseño creativo.

				contenido muy completo.	Realizan una presentación oral con una buena extensión, muy completa en cuanto a contenido y muy original	
Habilidades	<p>No hay actitud hacia la actividad.</p> <p>Distorsiona la actividad del grupo.</p>	<p>Tiene una actitud resolutiva.</p> <p>Trabaja de forma individual.</p> <p>No muestra motivación en la actividad.</p>	<p>Tiene una actitud resolutiva y asertiva.</p> <p>Desarrolla su rol en el grupo.</p> <p>Trabaja cooperativamente.</p>	<p>Muestra motivación en la actividad.</p> <p>Tiene una actitud resolutiva y asertiva.</p> <p>Desarrolla su rol en el grupo.</p>	<p>Muestra motivación en la actividad.</p> <p>Tiene una actitud resolutiva y asertiva.</p> <p>Desarrolla su rol en el grupo.</p> <p>Trabaja creativamente.</p>	<p>Muestra motivación en la actividad.</p> <p>Tiene una actitud resolutiva y asertiva.</p> <p>Desarrolla su rol en el grupo.</p> <p>Trabaja creativamente.</p>