

PROYECTO

Las casas por el mundo



Vamos a conocer cómo viven las personas en diferentes partes del mundo descubriendo sus casas

NÚMERO DE SESIONES:

5 sesiones

TECNOLOGÍAS:

Scratch Jr

ETAPA:

Primaria

Las casas por el mundo

Scratch Jr



Este cuaderno de actividades dirigido al profesor de Educación Primaria pertenece a Makermania, proyecto concebido y diseñado por el Laboratorio de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento

Possible Lab,
de Possible evaluación y desarrollo, s.l.



Copyright © Todos los Derechos Reservados

¿CÓMO NOS SENTIMOS?

En este documento se recoge toda la información necesaria para desarrollar las actividades del proyecto de Scratch Jr, Las casas por el mundo. A través de distintos apartados se presentan datos básicos (contextualización, actividades, paso a paso, propuesta de actividades complementarias, rúbrica de evaluación, etc.) para lograr una adquisición completa de los conocimientos y competencias previstos en esta parte del curriculum de los alumnos.

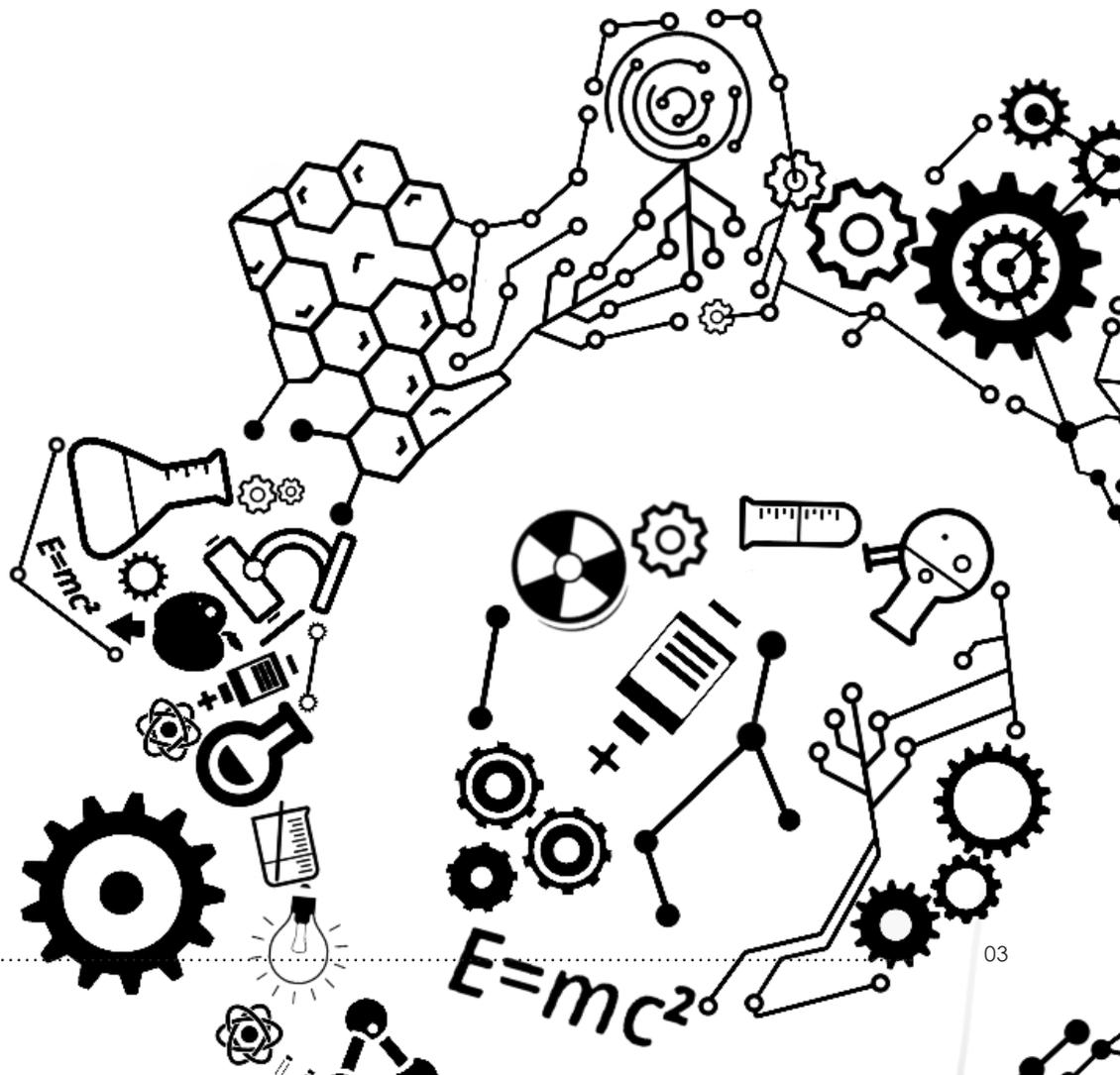
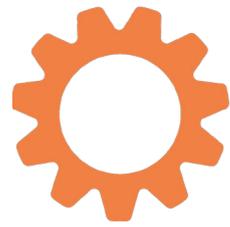


TABLA DE CONTENIDOS



	CONTEXTUALIZACIÓN	PROGRAMACIÓN	EXPERIMENTACIÓN
ÁREA	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismo, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo y mejorarlo.	Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismo, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo y mejorarlo.	Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismo, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo y mejorarlo.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.	Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.	Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.
COMPETENCIAS	Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender.



ÍNDICE

07.

CONTEXTUALIZACIÓN

09.

PROGRAMACIÓN

10.

EXPERIMENTACIÓN

11.

EVALUACIÓN



Para trabajar en este tipo de proyectos recomendamos introducir en nuestra aula el aprendizaje cooperativo para el desarrollo de las diferentes actividades que componen las distintas fases. Con este tipo de metodología garantizamos una experiencia integral a los alumnos a la hora de trabajar en proyectos de este tipo. Apostamos por esta metodología para lograr que los integrantes del grupo compartan objetivos y metas, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

➤ Los elementos que destacamos de este tipo de metodología son:

- La vinculación existente entre el trabajo de uno mismo con el del equipo.
- La responsabilidad individual y grupal.
- Mayor interacción entre los integrantes del equipo para favorecer su motivación.
- Trabajo de las habilidades interpersonales y grupales.
- La evaluación entre pares.

Si se quiere comenzar a trabajar con grupos cooperativos deberemos tener en cuenta el tamaño de estos, el perfil de los componentes, los roles y la cohesión entre los miembros.

Nosotros recomendamos que el profesor decida hacer los grupos de trabajo y opte por agrupaciones de 4 alumnos.

➤ Los roles propuestos para este tipo de proyectos son:

- Coordinador de proyecto. Entre sus funciones destaca la organización y motivación del equipo. Favoreciendo la participación de todos los integrantes.
- Portavoz del equipo. Persona responsable de transmitir todas las ideas y progresos del equipo.
- Secretario del proyecto. Entre sus funciones destaca registrar toda actividad hecha por el equipo. También tiene que recordar y comprobar todas las tareas del equipo.
- Responsable del material. Esta persona tiene que vigilar, supervisar y custodiar todo el material que se utilizará en el proyecto.

CONTEXTUALIZACIÓN

2 sesiones

SABERES
BÁSICOS

Conocimiento del
Medio Natural,
Social y Cultural

SESIONES 1

Antes de comenzar con la actividad de programación en la que los estudiantes crearán diferentes viviendas, les introduciremos en el contenido mostrando algunos ejemplos y planteando algunas preguntas para que los alumnos analicen las diferentes casas y comprendan por qué están construidas de esa manera y con esos materiales. De esta manera tendrán información en la que basar el desarrollo de sus programas en Scratch Jr.

➤ **¿De qué están hechas estas casas? ¿Por qué creéis que son así?**



☀️ SOLUCIÓN

Dejaremos que diferentes alumnos contestes a estas preguntas, planteándolas de manera individual para que puedan responder correctamente.

Podemos consultar este enlace o compartirlo con el aula para ayudar a profundizar en el tema ya que contiene descripciones e imágenes de diferentes tipos de casas: <https://casasincreibles.com/tipos-casas-tradicionales-existen-mundo/> (Fuente: Blog casas increíbles, 2018)

El ejemplo que proponemos es un iglú. Este tipo de casa la utilizan los esquimales que viven en la Antártida y Alaska. Está construida con bloques de hielo hechos de la nieve de ese lugar. Este tipo de casa son muy resistentes cuanto más voluminosas son. Ayuda a refugiarse las bajas temperaturas de esas zonas.

Otros tipos de casas con los que podemos trabajar son: los palafitos, los tipis, las cabañas, los hanok o las yurtas, entre otros.

Después les asignaremos por grupos un tipo diferente de vivienda que podemos encontrar a lo largo del mundo. De esta forma, deberán buscar información relacionada con el lugar de origen y el porqué de ese tipo de construcción.

SESIÓN 2

Tras haber presentado en la sesión anterior las viviendas disponibles, esta segunda sesión se centrará en finalizar el documento digital en el que habrán recogido la información. Esta puede basarse en imágenes, enlaces a contenido consultado o texto elaborado por los propios alumnos y alumnos.

Finalizaremos esta primera parte del proyecto con la exposición por grupos de su contenido elaborado para contextualizar la fase de programación.

Paso a paso

- 1 Mostramos a los alumnos diferentes ejemplos de viviendas
- 2 Planteamos la pregunta a nuestros estudiantes
- 3 Repartimos los diferentes tipos de viviendas
- 4 Buscamos información relacionada con la vivienda asignada
- 5 Presentamos al resto de la clase nuestro trabajo

PROGRAMACIÓN

2 sesiones

SABERES BÁSICOS

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

En estas sesiones los alumnos deberán plantear en Scratch Jr. el tipo de vivienda que les ha tocado, pudiendo dibujarla en el propio programa. También deberán añadir las diferentes características de la casa.

Para su presentación pueden escribir o grabar diferentes audios que muestren al resto de compañeros el tipo de casa que han tenido que investigar y toda la información que han encontrado.

Recuerda

Los estudiantes deberán ir localizando las piezas que quieran usar para la programación en la parte inferior de la pantalla, es decir, en el espacio de trabajo. Además tendrán que programar cada uno de los personajes que hayan seleccionado para este proyecto.

Pueden escoger todos los que deseen. En el vídeo que puedes visualizar en la plataforma de Makermania, puedes consultar los que hemos propuesto para esta actividad,

Para este proyecto utilizaremos el bloque Decir para narrar la historia. Se encuentra en la sección Apariencia de la aplicación. Lo puedes identificar por el color púrpura. También se ha utilizado el bloque Esperar, localizado en la sección naranja de Control.



Paso a paso

- 1 Usamos la información recogida con anterioridad para organizar el programa en Scratch Jr
- 2 Creamos los objetos y personajes necesarios para mostrar la información
- 3 Añadimos las acciones que deben realizar los diferentes personajes

EXPERIMENTACIÓN

1 sesión

SABERES BÁSICOS

Conocimiento del
Medio Natural,
Social y Cultural

Cuando los alumnos hayan terminado con la programación de sus casas podemos pedirles que las muestren al resto de compañeros. De esta forma podemos comentar sus viviendas y la información que han sido capaces de adquirir el resto de los estudiantes.

- > Al enseñar un cuento preguntaremos al resto ¿qué sabéis ahora de las casas del mundo?
¿Por qué tienen aspectos y materiales tan diferentes?**

SOLUCIÓN

Dejaremos que el resto de los estudiantes respondan a las preguntas con la intención de conocer si el grupo ha planteado correctamente la información de la vivienda que les ha tocado utilizar en su proyecto de programación.

Después plantearemos el resto de preguntas a los alumnos para comentar el contenido que han presentado y e invitar a investigar y descubrir más sobre las diferentes construcciones.

Esta actividad le realizaremos todos juntos en una asamblea en la que concederamos el turno de exposición al portavoz del grupo, apoyado por el resto de miembros de su equipo.

Paso a paso

- 1 Comenzamos con la presentación de los proyectos por grupo
- 2 Planteamos las preguntas de la asamblea al resto de la clase
- 3 Comentamos la información utilizada en la programación del proyecto
- 4 Damos propuestas de mejora

EVALUACIÓN

COMPETENCIAS



	1	2	3	4
PROCESO	El proyecto no ha sido construido de manera meditada y preparada.	El proyecto ha sido analizado y meditado, pero se ha realizado de manera desorganizada, sin seguir las fases de construcción.	El proyecto ha sido llevado a cabo de manera organizada, pero no se han tenido en cuenta las fases de construcción.	El alumno ha llevado a cabo el proyecto de manera meditada, preparando las fases de construcción.
CREATIVIDAD	No propone mejoras sobre el proyecto final.	Las propuestas de mejora no corresponden con el objetivo del proyecto.	Propone mejoras del proyecto, pero no sabe llevarlas a cabo.	Las mejoras han sido elaboradas y planteadas de manera innovadora, original y creativa.
ESTÉTICA	El producto final se ha desarrollado sin tener en cuenta la estética y la limpieza.	El producto final se ha realizado de manera caótica.	El producto final se ha desarrollado atendiendo a la estética y limpieza de forma correcta.	El producto final está realizado, según el ámbito estético y de limpieza, de manera precisa y cuidada.
COLABORACIÓN	No se ha producido ninguna interacción social en el desarrollo del proyecto.	La interacción y colaboración dentro del grupo de trabajo ha sido negativa para el desarrollo del proyecto.	Ha habido interacción y colaboración en el grupo de trabajo, pero de manera desorganizada.	Se ha producido un nivel de interacción y organización dentro del grupo muy positiva para la realización del proyecto.
RESOLUCIÓN PROBLEMA PLANTEADO	No se han analizado ni resuelto los problemas planteados a lo largo del proyecto.	Los problemas planteados en el proyecto se han entendido y analizado, pero no han sido resueltos.	Se ha dado solución a los problemas con la construcción correcta del proyecto.	Se han solucionado los problemas con la construcción del proyecto de manera eficaz y creativa.



	1	2	3	4
PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	El proyecto ha sido desarrollado sin una secuencia de instrucciones y sin una correcta contextualización con el mundo real.	El proyecto necesita mejorar la secuencia de instrucciones y su contextualización.	El proyecto sigue las instrucciones, pero carece de contextualización.	El proyecto ha sido desarrollado con una secuencia de instrucciones y una correcta contextualización con el mundo real.
PRODUCTO FINAL	El proyecto es simple o no ha sido terminado en el tiempo previsto.	El proyecto terminado no cumple todos los objetivos marcados.	El proyecto terminado cumple todos los objetivos marcados de manera correcta.	El proyecto terminado, además de cumplir los objetivos marcados, desarrolla otras aplicaciones o funcionalidades.

EVALUACIÓN

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural



	1	2	3	4
IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS DIFERENTES ELEMENTOS O SISTEMAS DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL, ANALIZANDO SU ORGANIZACIÓN Y PROPIEDADES Y ESTABLECIENDO RELACIONES ENTRE LOS MISMO, PARA RECONOCER EL VALOR DEL PATRIMONIO CULTURAL, CONSERVARLO Y MEJORARLO.	No expone correctamente el uso de los diferentes materiales usados para la construcción de las viviendas ni los relaciona con las realidades sociales ni el entorno.	Expone algunos motivos por lo que la vivienda usa diferentes materiales pero no los relaciona con las realidades sociales ni el entorno.	Expone algunos motivos por los que la vivienda usa diferentes materiales relacionados con las realidades sociales y naturales del entorno.	Expone correctamente los motivos de la forma y los materiales utilizados para la construcción de las viviendas atendiendo a las realidades sociales y naturales del entorno.

Las casas por el mundo

Scratch Jr

