

Guía didáctica

- Concreción curricular

Concreción curricular

La concreción curricular de esta situación de aprendizaje se basa en la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (Orden publicada en el BOA el 27 de julio de 2022).

Los objetivos concretos que se pretenden son:

- Crear historias originales para fomentar la creatividad y la expresión personal en los alumnos.
- Escribir diálogos y descripciones para mejorar la comunicación y la narrativa.
- Utilizar herramientas digitales en Scratch para desarrollar sus habilidades tecnológicas.
- Colaborar en grupo para planificar y diseñar el diálogo entre los personajes, promoviendo el trabajo en equipo y la organización personal.

Los objetivos generales:

Interpretar y crear algoritmos sencillos mediante programación por bloques para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

- El alumno/a comparte sus ideas sobre teatro y Scratch con claridad y coherencia.
- El alumno/a observa y anota las técnicas de programación y narración presentadas por el profesor.
- El alumno/a programa escenas en Scratch ajustando algoritmos según la narrativa.

Modificar y optimizar algoritmos en función de diferentes condiciones para desarrollar la metacognición y la colaboración en grupo.

- El alumno/a participa activamente en la discusión grupal, aportando sugerencias para su obra.
- El alumno/a optimiza algoritmos y edita diálogos incorporando feedback recibido

Explorar la estructura de obras de teatro, identificando actos y escenas, para enriquecer las habilidades de comunicación y expresión artística.

- El alumno/a identifica y explica las estructuras y elementos de las obras de teatro analizadas.



Analizar personajes y acotaciones en el teatro, promoviendo el pensamiento creativo y la empatía en la comprensión de diferentes perspectivas.

- El alumno/a redacta un guion creativo incorporando diálogos y personajes.

Diseñar y presentar una obra de teatro sencilla que incorpore elementos de programación para integrar conocimientos de arte y tecnología y fomentar la innovación.

- El alumno/a participa activamente en la discusión grupal, aportando sugerencias para su obra.
- El alumno/a presenta su obra de teatro interactiva, mostrando fluidez y claridad en la narrativa

Desarrollar la competencia lingüística utilizando la abstracción para la comprensión oral y escrita de diferentes órdenes que permitan adquirir las estrategias necesarias para mejorar la orientación espacial; promoviendo la capacidad de trabajar en equipo, comunicarse y colaborar con otros, así como garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad. (Desafío del S.XXI y ODS 4)

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia en conciencia y expresión culturales

- CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.
- CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

Competencia en comunicación lingüística

- CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa con respeto en interacciones de comunicación, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.
- CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su desarrollo madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención



literaria a partir de modelos sencillos. (87%)

- CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social, y educativo, con acompañamiento puntual, para participar en contextos cotidianos para construir conocimiento. (86%)

Competencia digital

- CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza. (86%)
- CD3. Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar en grupo, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura y responsable ante su uso. (84%)

Competencia emprendedora

- CE3. Crea ideas planifica tareas, colabora con otros y en equipo, valora el proceso realizado y el resultado obtenido para llevar a cabo iniciativas de emprendimiento, y considera la experiencia como una oportunidad para aprender. (85%)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Lengua Castellana y Literatura

3. Producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.

4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.

7. Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer y disfrutar de su dimensión social.

8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de

intención literaria.

9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada para iniciarse en el desarrollo de la conciencia lingüística y mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita.

Matemáticas:

1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.

3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento.

4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.

6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.

8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

SABERES BÁSICOS:

Matemáticas:

Pensamiento computacional:

Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).

Lengua Castellana y Literatura:

C. Educación literaria: Creación de textos literarios de manera libre y a partir de la apropiación y explotación de los modelos dados. El teatro: actos y escenas, personajes y acotaciones.

Habilidades del siglo XXI

Pensamiento Creativo

- Crear textos literarios
- Expresar ideas de forma creativa

Pensamiento Crítico

- Caracterizar las manifestaciones artísticas

Colaboración

- Participar en actividades

Metacognición

- Mejorar el aprendizaje a través de la reflexión
- Valorar el proceso y el resultado obtenido

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Matemáticas:

- 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema seleccionando entre varias estrategias conocidas justificando la elección.
- 4.1. Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando principios básicos del pensamiento computacional en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado.
- 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros, así como diseñar nuevos algoritmos.
- 8.1. Colaborar activa, respetuosa y responsablemente en el trabajo en equipo mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.
- 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común

Lengua castellana y literatura:

- 2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando su contenido y los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales.
- 3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística y desarrollando estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional..
- 5.1. Producir textos escritos y multimodales coherentes de relativa complejidad, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizand, de manera puntualmente acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.

METODOLOGÍA:

La metodología didáctica se basa en el aprendizaje activo, colaborativo y centrado en el estudiante, donde Scratch se utiliza como una herramienta para desarrollar habilidades de programación y pensamiento computacional de manera práctica y motivadora.

En el aprendizaje basado en proyectos los/as estudiantes trabajan en grupos pequeños que les permite aplicar los conceptos de programación de manera práctica y significativa.

El trabajo en grupos pequeños fomenta la colaboración entre los estudiantes, quienes deben comunicarse, negociar soluciones y dividir tareas para completar el proyecto. Esto desarrolla habilidades de trabajo en equipo.

Los estudiantes asumen un papel activo en su aprendizaje, explorando y experimentando con Scratch para resolver el reto planteado. El docente actúa como guía y facilitador del aprendizaje.

Al programar con Scratch, los estudiantes practican habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la capacidad de descomponer problemas complejos en pasos más sencillos, lo cual desarrolla el pensamiento computacional.

Scratch permite a los estudiantes crear historias, juegos y animaciones de manera creativa, lo que estimula su imaginación y expresión todo lo cual fomenta la creatividad.

Atención a la diversidad

- Al tratarse de una situación de aprendizaje en la que los estudiantes trabajan en grupos pequeños se pueden realizar agrupaciones heterogéneas entre estudiantes, dando roles rotativos a cada uno de ellos a lo largo del tiempo que dure la actividad. De esta manera se atiende mejor a la diversidad del aula al permitir un aprendizaje personalizado, al fomentar la colaboración, al ofrecer un enfoque lúdico y creativo, al desarrollar

habilidades transversales y todo ello contando con el apoyo constante del docente.

- Aprendizaje personalizado: Scratch permite que cada estudiante progrese a su propio ritmo y nivel de habilidad, adaptándose a sus aptitudes y motivaciones individuales. Los estudiantes pueden explorar y crear proyectos de acuerdo a sus intereses y capacidades.
- Trabajo colaborativo: El trabajo en grupos pequeños fomenta que los estudiantes con diferentes niveles de conocimiento y habilidades se apoyen mutuamente, aprendiendo unos de otros. Esto permite que todos los miembros del grupo participen y se involucren en el proyecto.
- Enfoque lúdico y creativo: Scratch tiene un entorno de trabajo atractivo y divertido que motiva a los estudiantes, incluyendo aquellos con menos interés inicial en la programación. La posibilidad de crear historias, juegos y animaciones de manera creativa capta su atención e interés.

Desarrollo de habilidades del siglo XXI: Scratch no solo enseña conceptos de programación, sino que también desarrolla habilidades como resolución de problemas, pensamiento crítico y trabajo en equipo, relevantes para todo tipo de estudiantes.

- Apoyo y guía del docente: El profesor actúa como facilitador, brindando orientación y apoyo personalizado a los estudiantes según sus necesidades, manteniendo a todo el grupo motivado e involucrado. En función de las características del alumnado se pueden realizar adaptaciones de acceso (ayudas técnicas o sistemas de comunicación) o bien adaptaciones curriculares significativas (modificación de contenidos y criterios de evaluación)
- Se proponen tres niveles de dificultad del proyecto en Scratch
 - Reto 1: En el caso de que el alumnado nunca hayan trabajado con el programa. O bien para alumnado con dificultades de aprendizaje.
 - Reto 2: Es la propuesta general en esta SDA
 - Reto 3: Es la propuesta de ampliación para alumnado que concluya el nivel 2.