

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 movilizándolo, 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.

Revision #8

Created 2024-09-20 18:46:25 CEST by Miguel Cortés

Updated 2025-06-02 01:29:37 CEST by Miguel Cortés