



Aprendizaje pixelar



Área de conocimiento: **Matemática**



Modalidad de trabajo: **Individual y/o grupal**

Contexto

Esta propuesta está basada en una serie de actividades del CLE (Cuaderno para leer y escribir) y el CPHM (Cuaderno para hacer matemática), por lo que abarca varias áreas del conocimiento según qué punto va desarrollando; estas son:

MATEMÁTICA
Numeración
La fracción como operador La noción de escala
Magnitudes y medidas
El perímetro de figuras regulares
Geometría
Los paralelepípedos. Desarrollo plano
LENGUA
Oralidad
La exposición de temas de estudio
Lectura
La búsqueda bibliográfica en las bibliotecas, librerías y red virtual
Escritura
El resumen
NATURALES
Geología
Los tipos de rocas Las propiedades físicas del suelo



Aprendizaje pixelar



Área de conocimiento: **Matemática**



Modalidad de trabajo: **Individual y/o grupal**

SOCIALES
Geografía
Las representaciones espaciales convencionales: el plano y el mapa El paisaje en el Uruguay
Construcción de ciudadanía
El cooperativismo como forma de organización social
ARTÍSTICO
Artes Visuales
El retrato

Objetivos

Esta actividad tiene como finalidad principal generar un entorno de aprendizaje lúdico y motivador que contribuya a desarrollar las diversas áreas del conocimiento.

Actividades planteadas

Actividad 1 - Reconociendo nuestro espacio de trabajo

Realizaremos un primer acercamiento al entorno de Minecraft recorriendo un entorno ya establecido, en este caso, el salón de clases.

Cada estudiante tendrá asignado un espacio con un piso con una combinación de colores determinada, de modo que se vea en un mapa que estará colocado en el salón de clases. (En clase)

Propondremos que cada niño y niña realice en ese espacio la construcción que desee, puede ser su cuarto, un lugar de juego, etcétera. (Domiciliaria)

Actividad 2 - Retrato

2.1 - CLE 4º: página 9. (Domiciliaria)

2.1 - En Minecraft: Los y las estudiantes crearán un autorretrato en un cuadrado de 8x8 bloques de superficie.

Realizaremos un mapa para capturar todos los retratos. (Comienza en clase, se finaliza de forma domiciliaria).

2.2 - CPHM 4º: página 74. (Domiciliaria con socialización en clase)

2.3 - Cubo de cartulina: Identificamos el cuerpo geométrico con el que se representan las cabezas de los personajes: cubo. Entregaremos un desarrollo plano de un cubo, en el que las caras están cuadrículadas con la misma grilla del retrato generado en Minecraft (Actividad 2.1). (En clase)

Actividad 3 - Pared matemática

Los y las estudiantes ingresarán a un mundo donde tendrán varias "paredes matemáticas". Estas paredes tendrán distintos rectángulos de colores.

De cada rectángulo indicarán en pizarrones:

- Perímetro
- Superficie
- Fracción del total

Actividad 4 - Construyendo con superficies

Consignamos realizar figuras planas (sin superponer bloques) partiendo de la misma cantidad de bloques. Propondremos realizar tres figuras distintas con la misma cantidad (igual superficie). (En clase)

Posteriormente, calcularán el perímetro de cada figura. (Domiciliaria con socialización en clase)

Actividad 5 - Relieve: En equipos

5.1 - Búsqueda de información y elaboración de ficha temática sobre un paisaje de Uruguay. (En clase)

5.2 - Elaboración del entorno en Minecraft: De acuerdo a lo estudiado y en un mundo compartido por niños y niñas de cada grupo, deberán reproducir colaborativamente el paisaje asignado, atendiendo a su relieve, flora y fauna. (En clase y domiciliaria)

5.3 - Organización de la presentación. (En clase)

5.4 - Presentación al colectivo con el recurso de Minecraft y la exposición oral. (En clase)

*Consideramos que el software tiene muchas potencialidades y que niños y niñas están más familiarizados con él. Por ello, su experiencia será muy importante para formular futuras actividades, así como para reformular en caso de ser necesario las actividades ya planificadas.

Forma de evaluación

Si bien la forma de evaluación dependerá de las realidades de cada docente y cada aula, se recomienda que los y las estudiantes realicen entregas de sus mundos para la resolución de cada una de las actividades. Para esto nos podemos apoyar con capturas de pantalla y/o exposiciones de los y las estudiantes en clase.