




Elige tu propia aventura

 Área de conocimiento: **Propuestas Variadas**

 Modalidad de trabajo: **Grupal**

Contexto

Esta propuesta no posee un área del conocimiento en concreto, ya que se realizará un recorrido por diferentes áreas del conocimiento del programa de 4° de Primaria de ANEP-CEIP y la temática accesibilidad.

Objetivos

Generar un diseño universal de aprendizajes. Explorar contenidos del programa de 4° año de Educación Primaria en las diferentes áreas del conocimiento.

Articular los contenidos del programa con Minecraft Education.

Trabajar de forma colaborativa y exploratoria propiciando nuevas experiencias. Fomentar la educación para todos y todas, educación como derecho.

Fundamentación: Como representante del Centro de Recursos en Discapacidad Motriz, la propuesta es flexible conforme a la población de 4° año en donde se implemente. Se pretende abarcar a todas las personas interesadas para trasladar los contenidos presentados a otros contenidos del programa de 4° año, así como fomentar la educación para todos y todas en todas las instituciones (la educación como derecho).

Desarrollo de la actividad

"Elige tu propia aventura" es un mundo creado en Minecraft Education con diferentes recorridos representantes de los contenidos de las áreas del conocimiento del programa de 4° año y un tema extra (accesibilidad).

Descripciones del Mundo en Minecraft Education: aventuras para recorrer

Accesibilidad:

Pensar en una escuela accesible desde el enfoque de las barreras físicas. Realizar un punteo de aspectos a considerar (características del lugar físico previo a la entrada de la institución, pensar en los NPC que brinden información en la entrada a la institución y los NPC dentro de la institución como maestras, auxiliares, asistente de BPS, estudiantes, características físicas de la institución).

Considerar espacios sin escaleras, amplios para el desplazamiento de las sillas de ruedas, espacios que abarquen diferentes actividades (lectura con bibliotecas y alfombras), iluminación (ventanas y luces), escritorios con y sin bancos (para las sillas de ruedas), puertas con sistemas automáticos (palancas y botones), otros espacios accesibles, hacer un mapa para ubicar la institución.

Generar una maqueta colaborativa que represente los punteos a considerar. En Minecraft Education: Realizar en Minecraft Education la Escuela Accesible. Sacar fotos y generar un pdf con el proyecto resultante para compartir. Hacer una exposición con la maqueta y las fotos realizadas, presentar en una computadora la Escuela Accesible con Minecraft Education, hacer una exposición oral del proceso y los resultados.

Área del Conocimiento Matemático: Números racionales: El intervalo entre fracciones. Una fracción entre otras dos fracciones dadas.

Lectura de "Tatetí del 1" de la página 78 del CHM de 4° (Cuaderno para Hacer Matemática). Dividir en dos subgrupos y jugar al "Tatetí del 1". Jugar al tatetí formando 1 con las fracciones.

En Minecraft Education: Representar con bloques fracciones entre otras fracciones dadas, colocar en el mundo una pizarra para que otro/a compañero/a anote las fracciones representadas.

Área del Conocimiento de Lenguas (Oralidad, Lectura, Escritura):

A partir de los textos "El lobo calumniado" y "El testimonio de Caperucita Roja" del CLE de 4° año (Cuaderno de Lectura y Escritura, págs. 51 y 52), leerlos e identificar los personajes. Realizar las actividades de las páginas 53- 60.

Contenidos del Programa articulados para trabajar en Minecraft Education:

- a. Lectura: La ampliación del reservorio lingüístico: la memorización de cuentos para ser narrados. Leer los textos de las páginas 51 y 52. Dividir en subgrupos para repartir el testimonio del lobo y el de Caperucita Roja.
- b. Escritura: Las narraciones con más de un episodio. Escribir el cuento clásico de "Caperucita Roja", buscar elementos comunes y diferentes del cuento a partir del testimonio del lobo y de Caperucita Roja.
- c. Oralidad: El debate a través de la exposición de opiniones. Argumentos y contraargumentos. A partir del cuento clásico y los testimonios de los personajes, en subgrupos armar argumentos y contraargumentos. Exponerlos.

En Minecraft Education: Representar los personajes y el entorno del cuento. Utilizar elementos del inventario. Sacar fotos y generar un pdf para mostrar.

Área del Conocimiento Artístico: La luz y la sombra en la composición. La luz interior/externa en los objetos arquitectónicos y su relación con la vida social.

Jugar con una linterna y con la luz del ambiente sobre los objetos del salón, ir al patio y observar la luz del sol sobre los objetos. En hojas, apoyar objetos y pintar la sombra con crayola; compartir las sombras representadas.

En Minecraft Education: Generar una construcción de cuatro paredes, con ventanas y antorchas. Observar los cambios de día-noche del mundo, dentro y fuera de la construcción. Con papel de calco copiar las luces y las sombras (aumentar el brillo de la pantalla de la computadora para visualizar mejor la copia sobre el papel de calco). Sacar fotos y generar un pdf para mostrar y comparar con lo calcado.

Área del Conocimiento de la Naturaleza: La flotación y la fuerza de empuje.

Experimentamos: En un recipiente con agua colocar un hielo y observar qué sucede (densidad), colocar una pelota de ping-pong y observar qué sucede (empuje), colocar una caja de fósforos con un pequeño orificio y observar qué sucede (presión).

En Minecraft Education: Crear una piscina. Instrucciones: buscar un buen lugar, en el inventario elegir lana azul claro para el fondo de la piscina, losa de piedra para la decoración, pala (para cavar un pozo), luces (con palanca y circuitos de redstone, hacer un túnel para el circuito y bloques de tierra para rellenar los huecos) y cubo de agua para rellenar la piscina, losa de piedra y de madera para realizar un trampolín, con bloques de piedra y agua hacer un tobogán, utilizar una escalera para poder subir. Jugar con tu personaje en la piscina. Pensar en los conceptos trabajados de flotación y fuerza de empuje.

Área del Conocimiento Social: Geografía: El paisaje en el Uruguay. El bioma de pradera.

Trabajar la pradera, características del clima, el suelo, los animales, la vegetación, las actividades económicas.

En Minecraft Education: Generar un bioma de pradera con animales y vegetación característico de lo trabajado. Colocar NPC y pizarrones que expliquen sobre las características de la pradera. Exportar y compartir el mundo generado por cada estudiante o subgrupo e intercambiarlo. Jugar.

Forma de evaluación

Si bien la forma de evaluación dependerá de las realidades de cada docente y cada aula, se recomienda evaluar conforme a las características de los y las estudiantes que la realicen. Se puede implementar de forma grupal, individual o mixta. Se evalúa de forma procesual y se recomienda el uso de rúbricas para que los y las estudiantes puedan visualizar qué requiere cada actividad.