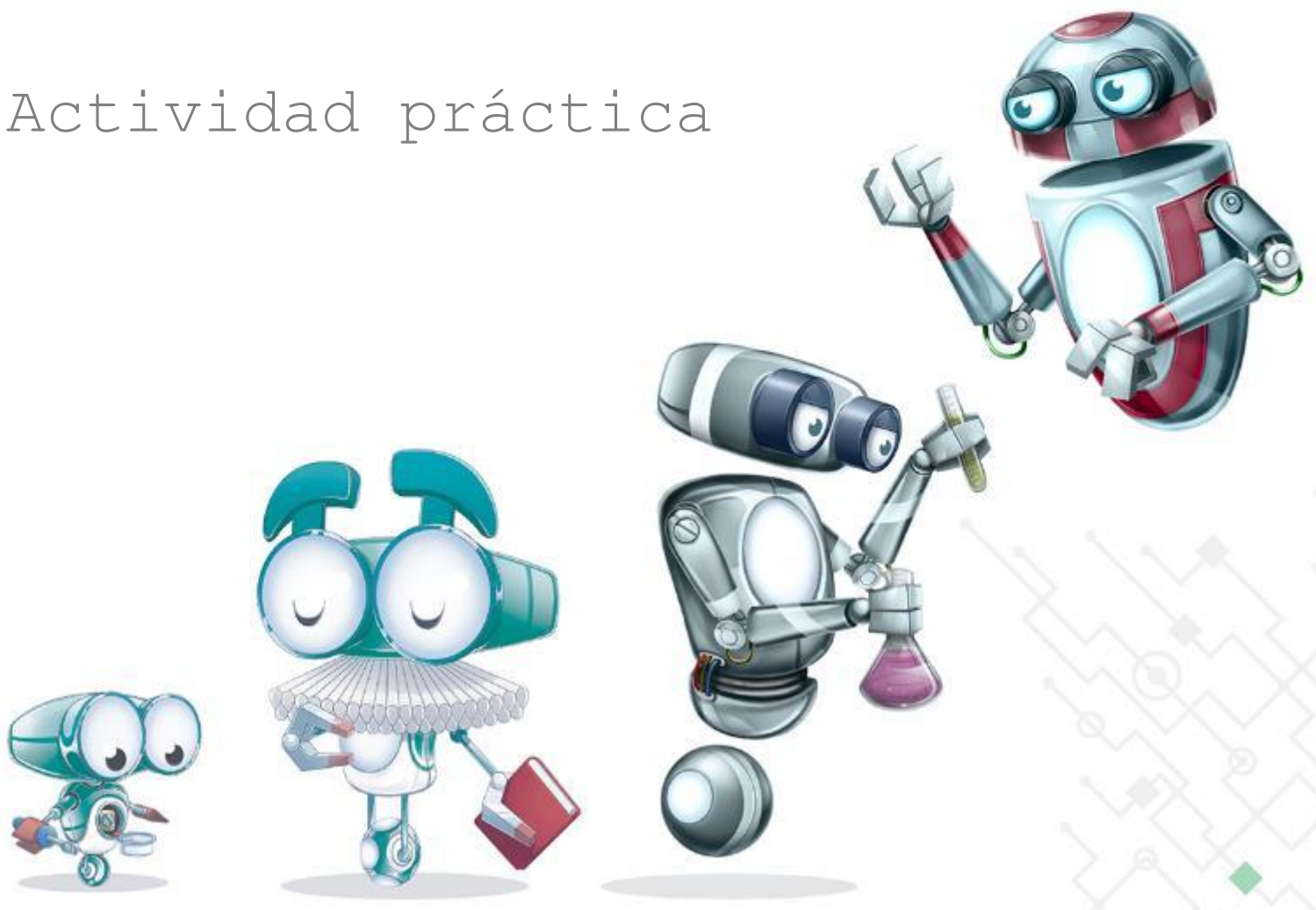


Formación en Tecnología, Programación y Robótica

Educación Primaria
Comunidad Autónoma
de Madrid

Actividad práctica



Educación Secundaria Inicial. Actividad con Scratch

1_ Sara Sánchez Quero
sara.sanchezquero@educa.madrid.org

2_ Título de la unidad didáctica
"Around the world"

3_ Curso
3º Primaria

4_ Descripción de la unidad didáctica

Esta actividad se enmarca dentro de la unidad "Around the world" de 3º de Ed. Primaria. De forma transversal, está relacionada con el área de inglés, desde un punto de vista del fomento de la conciencia intercultural de países angloparlantes.

Se trata de una presentación que describe los referentes más importantes de una ciudad norteamericana: Chicago.

5_ Competencias que se trabajan

- Competencia en lengua extranjera.
- Competencia digital
- Conciencia y expresiones culturales

6_ Objetivos

- Identificar los límites geográficos de los diferentes continentes.
- Conocer y localizar los ríos y cordilleras más importantes a nivel mundial.
- Conocer y localizar en el mapa las ciudades más representativas del territorio mundial.
- Conocer los monumentos, edificaciones y aspectos culturales más relevantes de los diferentes continentes.
- Valorar Scratch como una herramienta para animar contenidos.

7_ Contenidos

- La diversidad geográfica en los diferentes continentes.
- Ciudades más relevantes del territorio mundial.
- Monumentos, edificaciones y aspectos culturales significativos de los diferentes continentes.

8_ Criterios de evaluación

- Identificar los continentes.
- Identificar los principales accidentes geográficos de los diferentes continentes.
- Localizar las ciudades de mayor relevancia en los diferentes continentes.
- Identificar los principales monumentos, edificaciones y aspectos culturales de los diferentes continentes.

9_ Descripción de los bloques utilizados

- Bloque de eventos: para dar comienzo a la presentación.
- Bloques de control: para establecer una variable
- Bloque de apariencia: para contar información, para aparecer o desaparecer y para cambiar de escenario.
- Operadores: Para unir una respuesta
- Sensores: para interactuar con el usuario.

10_ URL del juego educativo creado

<https://scratch.mit.edu/projects/129782888/>

11_ Captura del programa creado



X

Marque con una cruz si acepta que esta unidad didáctica quede recogida bajo una licencia CreativeCommons (by - nc - sa) (Reconocimiento, No Comercial, Compartir Igual) para ser compartida por todos los miembros de la comunidad de docentes:
<http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

A background network diagram consisting of a complex web of light blue lines and circular nodes, resembling a circuit board or a data network, set against a dark teal background.

Telefonica

EDUCACIÓN
DIGITAL

SCOLARTIC_
Creando Código