



y el cuento

EL PLANETA DEL FUEGO

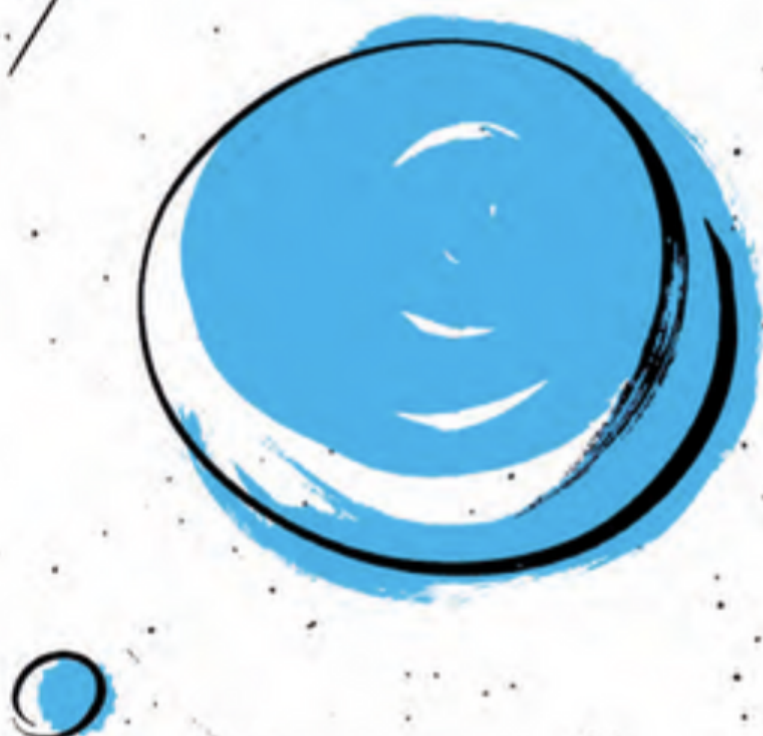


- Unidad didáctica 1: El planeta rojo (primeros pasos)
- **Unidad didáctica 2: El planeta azul (profundización)**
- Unidad didáctica 3: El planeta del fuego (diseño e impresión 3D)

Índice

Introducción	4
Edades recomendadas	5
Objetivos	5
Metodología	5
Vectores del nuevo currículum	6
ACTIVIDAD 1: HUYENDO DE LA GUERRA	7
ACTIVIDAD 2: UN ESPACIO DE PAZ	10
ACTIVIDAD 3: CREA TU HISTORIA	13
PARA IR MÁS ALLÁ... ¡ABRE UNA VENTANA AL MUNDO !	15

UNIDAD DIDÁCTICA 2: EL PLANETA AZUL



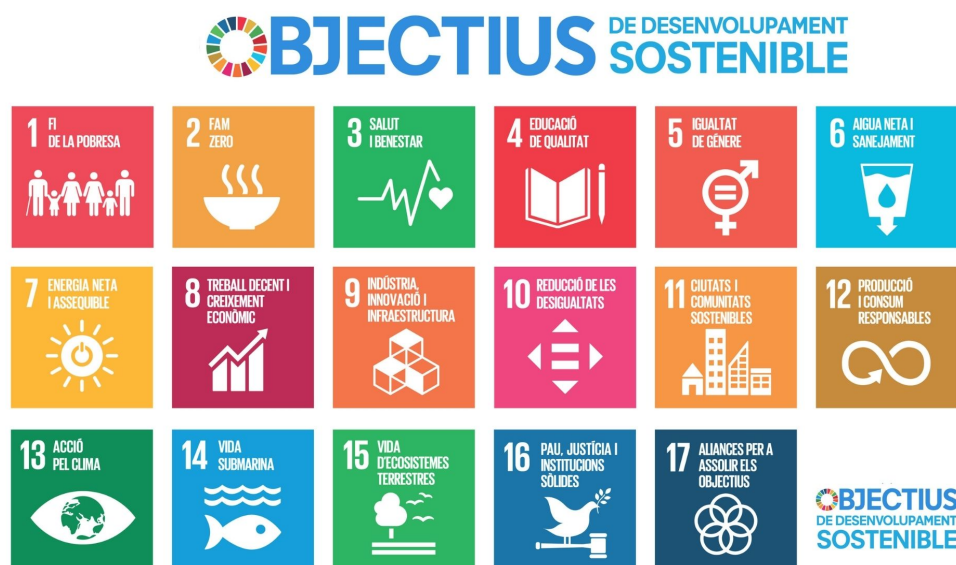
Introducción

Todas las actividades propuestas nacen de la magia del cuento **El planeta del fuego** escrito por Martí Olivella. Un libro lleno de realidad y metáforas que, aunque parece estar escrito para niños, hace reflexionar tanto a los más pequeños como a los mayores.

La lectura del **planeta del fuego** nos interpela y nos invita a preguntarnos en profundidad. "¿Qué estamos haciendo?" y sobre todo: "¿Podemos hacerlo diferente?"

La unión de la lectura consciente, el enfoque inclusivo, el pensamiento computacional y los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU) que se plantean con **Scratch Jr. Tactile**, es una propuesta multidisciplinar que se puede incorporar fácilmente a la práctica educativa de las escuelas, institutos y otros entornos y que se alinea con los vectores propuestos en el nuevo currículum educativo.

Esta propuesta permitirá a los estudiantes no sólo desarrollar competencias académicas necesarias para moverse en el mundo de hoy en día, sino que también ayudará a generar una cultura de paz, solidaridad, empatía y respeto por los demás y el medio ambiente.



En esta Unidad Didáctica se trabajan los ODS:

- Alianza global y paz:
 - ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas
 - ODS 17: Alianza por los objetivos



Edades recomendadas

A partir de 4 años.

Objetivos

Con esta unidad se abren numerosos temas de debate que permitirá al alumnado reflexionar sobre las consecuencias de la guerra y la violencia, las migraciones de personas y los refugiados, la importancia del diálogo y el respeto por resolver los conflictos y el maravilloso trabajo por la paz que hacen múltiples organizaciones y millones de personas anónimas grandes y pequeñas en todo el mundo.

Por otra parte, se introducen los primeros conceptos del pensamiento computacional como algoritmos, patrones, secuencia, etc., y se fomenta la creatividad proponiendo la creación de actividades con material reciclable.

Metodología

Todas las sesiones siguen los siguientes pasos o fases como secuencia didáctica:

- 0. Antes de empezar**
 - 1. Explora y despierta el interés**
 - 2. Imagina, crea y juega**
 - 3. Comparte y reflexiona**

Vectores del nuevo currículum



ACTIVIDAD 1: HUYENDO DE LA GUERRA

90 - 120 min

Objetivos

- Reflexionar sobre qué consecuencias tienen las guerras y la violencia (cómo se pueden prevenir las guerras, cómo combatir la violencia en la escuela, cómo acoger a las personas refugiadas...)
- Realizar algoritmos complejos incorporando el bloque "Hablar" o "Reproducir un Sonido".
- Crear actividades accesibles a partir de materiales naturales o táctiles (opcional).

En esta actividad se trabajan los ODS:

- Alianza global y paz:
 - ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas
 - ODS 17: Alianza por los objetivos



Materiales

- **Scratch Jr. Tactile**
 - 1 / 2 tableros
 - 2 personajes (de la caja, o creados por el alumnado utilizando los soportes para personajes)
 - Bloques: bandera verde, flechas de movimiento, bloques contadores, bloque de girar, bloque repetir para siempre, hablar y reproducir un sonido
 - Obstáculos (opcional)
- Plastilina (opcional)
- Material reciclado, goma eva... elementos táctiles (opcional)
- Elementos del patio como hojas, corteza, piedras, etc, para recrear un camino o una casa en ruinas (opcional)

Antes de empezar (0)

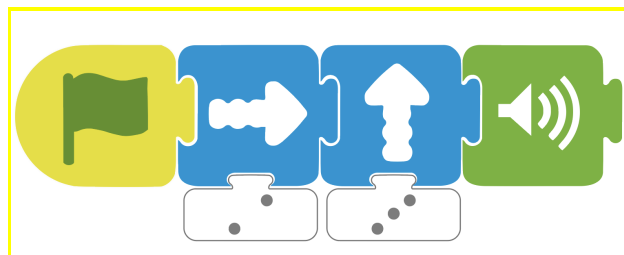
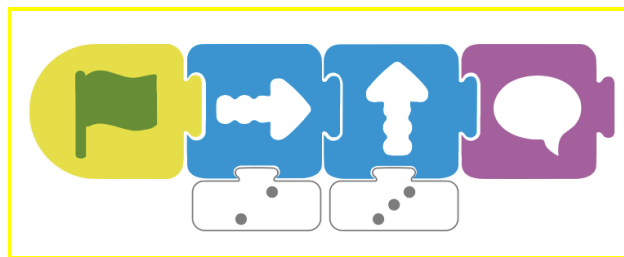
- Refuerza los términos del vocabulario que creas que tu alumnado todavía no domina como refugiados, guerra, violencia, paz.
- Explica a tu alumnado en qué consiste la función de "Hablar" "Reproducir un sonido" y "Repetir "x" número de veces".
- Ten en cuenta las habilidades y conocimientos previos de todo tu alumnado.
- Emplea otras opciones de lección para que ésta sea accesible a todo el mundo.

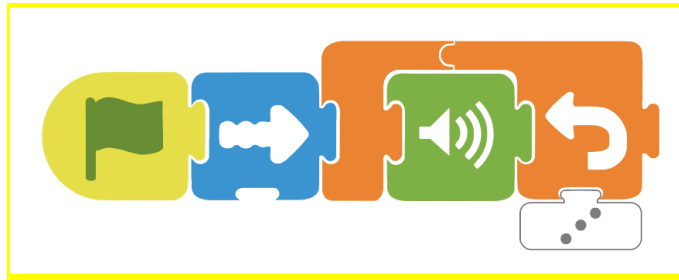
Explora y despierta el interés (1)

- Lee las páginas del Planeta Blau
- Haz preguntas tipo: ¿Qué es la guerra? ¿Qué ocurre con las personas si su país está en guerra? ¿La guerra es buena? ¿Qué países están en guerra en la actualidad? ¿Qué consecuencias tienen las guerras?

Imagina, crea y juega (2)

- Pide al alumnado que elija o fabrique un personaje que será el o la protagonista de la historia.
- **Propuesta inicial:**
 - El país de (escoge un nombre para el personaje y su procedencia) está en guerra, su casa ha sido destruida y debe huir. Allí ya no está a salvo. Debemos guiarle para que encuentre un refugio seguro.
 - Divide al alumnado en grupos e intenta que todos los grupos realicen la actividad o una actividad similar.
 - Coloca sobre el tablero un objeto que simule una casa en ruinas y otro que simule un refugio en otro punto del tablero.
- **Objetivo:**
 - Los y las estudiantes tendrán que realizar un programa que permita al personaje principal escapar de su casa en ruinas y llegar al refugio. Al llegar el personaje debe decir una frase para que le acojan (si utilizan el bloque de hablar); o todos deben cantar una canción (si utilizan el bloque de reproducir un sonido). La frase o la canción debe repetirse "x" número de veces.
 - Ejemplo de programa:





- Para aumentar la dificultad de la actividad, puedes poner obstáculos en el camino, o añadir un nuevo tablero para agrandararlo.
- También podéis dibujar o imprimir nuevos fondos.
- El alumnado puede crear un programa más complejo y creativo incorporando los bloques que ya conocen de las actividades anteriores.

Comparte y reflexiona (3)

- Reúne a todos los alumnos para que compartan los retos que han completado.
- Vuelve a reflexionar con ellos sobre las consecuencias de las guerras, la importancia de acoger a los refugiados y prevenir toda violencia.
- Después reflexiona sobre la actividad de programación:
 - Haz preguntas tipo: ¿Qué harías para mejorar el programa? ¿Existe un camino más corto para que el personaje llegue más rápidamente? ¿Qué te ha parecido más complicado?
 - Pide al alumnado que debatan y reflexionen sobre el proceso llevado a cabo.
 - Refuerza el vocabulario: algoritmo, secuencia, patrón, bucle.
- Pide a tu alumnado que recoja el material de las zonas de trabajo.

ACTIVIDAD 2: UN ESPACIO DE PAZ

90 - 120 min

Objetivos

- Reflexionar sobre cómo conseguir que la escuela sea un espacio de acogida y paz (cómo combatir la violencia en la escuela, cómo respetar y acoger a todas las personas, sin excepción...)
- Realizar algoritmos más avanzados incorporando los bloques "enviar y recibir mensajes".
- Crear actividades accesibles a partir de materiales naturales o táctiles (opcional).

En esta actividad se trabajan los ODS:

- Alianzas globales y paz:
 - ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas
 - ODS 17: Alianza por los objetivos



Materiales

- **Scratch Jr. Tactile**
 - 1 o 2 tableros
 - 3 personajes (Para esta actividad puede utilizar dos personajes de la caja y crear uno utilizando los soportes para personajes, o crear 3 personajes nuevos)
 - Bloques: bandera verde, flechas de movimiento, contadores, girar, blog repetir para siempre, hablar, reproducir un sonido, enviar mensaje y recibir mensaje.
 - Obstáculos (opcional)
- Plastilina (opcional)
- Material reciclado, goma eva... elementos táctiles (opcional)
- Elementos del patio como hojas, corteza, piedras, etc. (opcional)

Antes de empezar (0)

- Refuerza los términos del vocabulario que creas que tu alumnado todavía no domina.
- Explica a tu alumnado en qué consiste la función enviar y recibir mensajes
- Ten en cuenta las habilidades y conocimientos previos de todos sus alumnos.
- Contempla otras opciones de llevar a cabo la lección para que ésta sea accesible a todo el mundo.

Explora y despierta el interés (1)

- Si es necesario, vuelva a leer las páginas azules del Planeta del fuego (el planeta azul).
- Haz preguntas tipo: ¿Qué ocurre si hay violencia en la escuela? ¿Cómo evitar la violencia en la escuela? ¿Crees que si todos evitamos la violencia en la escuela, en la ciudad, en los barrios, en todos los países... se evitarían las guerras?

Imagina, crea y juega (2)

- Pide al alumnado que elija o fabrique tres personajes que serán los o las protagonistas de la historia. Tienen que asignar un nombre a cada uno de los personajes.
- **Propuesta inicial:**
 - Coloca a los tres personajes en cualquier punto del tablero, uno de los personajes será el violento, otro la víctima y otro el pacificador.
 - El personaje violento va a buscar al personaje víctima y comienza a molestarlo. Le molesta todos los días aunque sabe que esto no está bien. El personaje víctima no sabe qué hacer, nunca dice nada, jamás se queja y siempre está triste. Sabe que si no hace nada la situación no va a mejorar. Decide enviar un mensaje al equipo pacificador para que ayuden a resolver el conflicto.
 - Crea tres grupos con los y las estudiantes que no hayan participado en la actividad anterior y asigna a cada grupo el rol de "violentos", "víctimas" y "pacificadores".
- **Objetivo:**
 - El alumnado del grupo de los "violentos" deberá crear un programa con los bloques de programación, que haga que el personaje violento llegue hasta el personaje víctima para molestarlo.
 - El alumnado del grupo de las víctimas debe crear un programa que haga que el personaje víctima se aparte del personaje violento y envíe un mensaje al personaje pacificador utilizando el bloque "enviar mensaje".
 - El alumnado del grupo pacificador debe crear un programa que haga que el personaje al recibir el mensaje llegue al lugar del conflicto para ayudarlo a resolverlo y conseguir la paz. Será necesario que utilice el bloque "al recibir mensaje" al inicio del programa.
 - Motiva al alumnado para que simplifique el programa utilizando bloques contadores (que sirven para repetir "X" veces el número de acciones de un bloque)

- Ejemplo de programa:



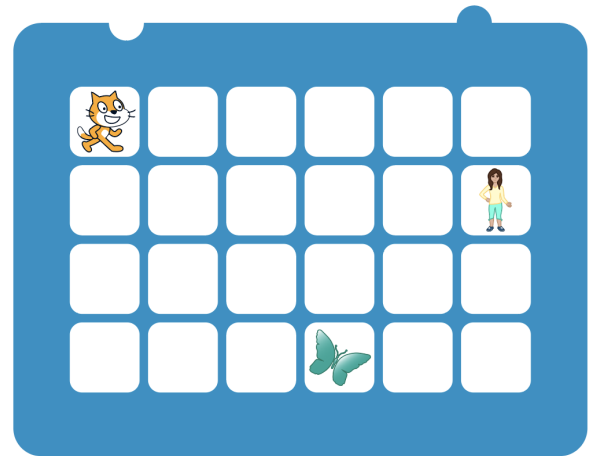
Personatge violent



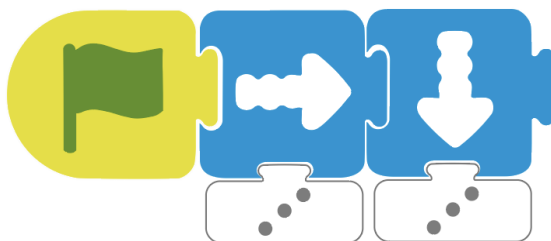
Personatge víctima



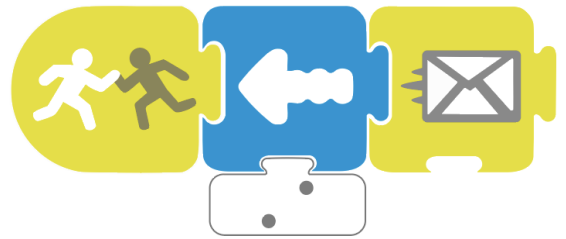
Personatge pacificador



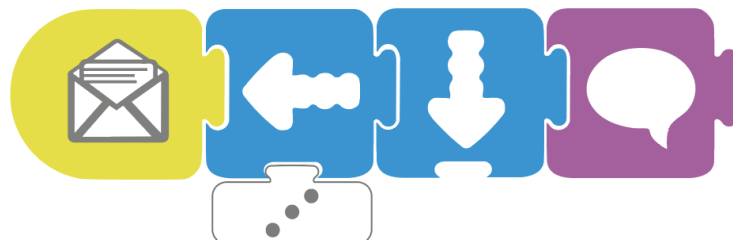
Personatge violent



Personatge víctima



Personatge pacificador



- Para aumentar la dificultad de la actividad, puedes poner obstáculos en el camino, o añadir un nuevo tablero para hacer un tablero mayor.
- También podéis dibujar o imprimir nuevos fondos.
- El alumnado puede crear un programa más complejo y creativo incorporando los blogs que ya conoce de las actividades anteriores.

Comparte y reflexiona (3)

- Reúne a todo el alumnado para que comparta los retos que ha completado.
- Vuelve a reflexionar con ellos sobre las consecuencias de la violencia en la escuela, la importancia de acoger y respetar a todas las personas y de prevenir toda violencia.
- Después reflexiona sobre la actividad de programación:
 - Haz preguntas tipos: ¿Qué harías para mejorar el programa? ¿Qué te ha parecido más complicado? ¿Han sido útiles los bloques de enviar y recibir mensajes? ¿Por qué?
 - Pide al alumnado que debatan y reflexionen sobre el proceso.
 - Refuerza el vocabulario: algoritmo, secuencia, patrón, bucle.
- Pide a tu alumnado que recoja el material de las zonas de trabajo.

ACTIVIDAD 3: CREA TU HISTORIA

90 - 120 min

Objetivos

- Desarrollar la creatividad de los y las estudiantes
- Realizar algoritmos más avanzados incorporando todos los bloques que se han trabajado
- Crear actividades accesibles a partir de materiales naturales o táctiles (opcional).

En esta actividad se trabajan los ODS:

- Planeta:
 - ODS 13: Acción por el clima
 - ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres
- Alianzas globales y paz:
 - ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas
 - ODS 17: Alianza por los objetivos



Materiales

- **Scratch Jr. Tactile**
 - 1 o 2 tableros
 - Personajes (En esta actividad puedes utilizar dos personajes de la caja y crear uno utilizando los soportes para personajes, o crear 3 personajes nuevos)
 - Todos los Bloques de programación
 - Obstáculos (opcional)
- Plastilina (opcional)
- Material reciclado, goma eva ... elementos táctiles (opcional)
- Elementos del patio como hojas, corteza, piedras, etc. (opcional)

Antes de empezar (0)

- Refuerza los términos del vocabulario que creas que tu alumnado todavía no domina.
- Ten en cuenta las habilidades y conocimientos previos de todo tu alumnado.
- Contempla otras opciones de llevar a cabo la lección para que ésta sea accesible a todo el mundo.

Explora y despierta el interés (1)

- Si es necesario, vuelve a leer el cuento *El planeta del fuego*

Imagina, crea y juega (2)

- Divide al alumnado en equipos. Trate de que los equipos sean lo más diversos posibles.
- Pide a tu alumnado que creen su propia historia que represente al planeta rojo o al planeta azul
- Pide al alumnado que elija o fabrique personajes que serán los o las protagonistas de la historia. También deben crear un fondo para la actividad.
- **Objetivo:** Cada grupo debe escribir o dibujar su propia historia y debe representarla en el tablero de **Scratch Jr. Tactile** utilizando la mayor cantidad de bloques posibles.

Comparte y reflexiona (3)

- Reúne a todo el alumnado para que comparta las historias que han creado y los retos que han completado.
- Crea un ambiente de reflexión en torno a cada una de las historias y haz preguntas significativas
- Después reflexiona sobre la actividad de programación:
 - Pide al alumnado que debatan y reflexionen sobre el proceso.
 - Refuerza el vocabulario
 - Pide al alumnado que recoja el material de las zonas de trabajo.

PARA IR MÁS ALLÁ... ABRE UNA VENTANA EN EL MUNDO !

Para lograr un aprendizaje transversal y significativo del alumnado es de vital importancia hacerlo interactuar con el mundo que le rodea y conectar los aprendizajes del aula con el mundo real. Con **Scratch Jr. Tactile** puedes abrir una pequeña ventana al mundo: una vez finalizadas las actividades del cuento, consolida y conecta los aprendizajes saliendo del aula e interactuando con el mundo.

Por ejemplo, puedes organizar alguna de las siguientes actividades:

- **Marcha por la paz.** Junto con el alumnado organiza una marcha por la paz. Puedes involucrar a toda la comunidad educativa, padres y madres e incluso los vecinos. Motiva a tu alumnado a explicar qué han aprendido durante las actividades de la unidad didáctica "El planeta azul".
- **Visitamos una organización que trabaja por la paz.** Organiza una video llamada o una visita a una organización que trabaje por la paz. Motiva a tu alumnado a hacer preguntas y resolver dudas sobre el trabajo por la paz y promueve un ambiente de reflexión en torno a cómo podemos contribuir al trabajo por la paz desde nuestras escuelas, barrios o ciudades.