



Título

The Strawberry Cake

Autor

Nombre: Javier Rodríguez Sánchez

Centro: Colegio San Diego y San Vicente

Ciudad: Madrid

Descripción corta / idea principal

Este proyecto es uno de los realizados por los alumnos de cuarto de Primaria del centro, desde la asignatura de Inglés, con el objetivo de mejorar sus habilidades con la lengua inglesa, a la vez que desarrollan su competencia digital.

Idioma

Inglés

Dominio

Se trabajó el dominio de la lengua inglesa y la competencia digital.

Actividades de aprendizaje

Resumen sesiones

S1: Introducción del vocabulario a trabajar durante la unidad. Sesión realizada en el aula.

S2: Introducción de los conceptos básicos y utilización de Scratch, realizando un ejemplo común utilizando el ordenador y el proyector del aula.

S3: Lectura de la historieta de la unidad y realización de preguntas relacionadas con el texto.

S4: Primera sesión en el aula de ordenadores. Creación de cuentas de usuario, y hacer que los niños entren y salgan de su usuario, para que aprendan el funcionamiento del 'log in'.

S5: Segunda sesión en el aula de informática. Los niños crean una historieta animada con Scratch en la que un personaje explica una receta, indicando los ingredientes.

S6: Sesión de gramática en el aula, trabajando how much y how many.

S7: Tercera sesión en el aula de informática. Han terminado la receta, y la han subido al estudio creado para la clase.

S8: Ejercicios del libro del final de la unidad.

S9: Exposición de los trabajos al resto de compañeros. Cada equipo describía su proyecto, se proyectaba y el resto de alumnos lo valoraban.

S10: Escribir una conversación entre dos personajes hablando sobre una receta.

S11: Una vez corregidas las redacciones, los alumnos las utilizaron para crear una segunda animación con Scratch en el aula de informática.

S12: Examen de la unidad.

Observaciones

- No todos los alumnos partían del mismo punto a la hora de enfrentarse a un ordenador. La mayoría de alumnos estaban bastante familiarizados, pero algunos de ellos tuvieron ciertas dificultades a la hora de loguearse en las primeras sesiones.

- Dificultad a la hora de conseguir que los alumnos me mandasen sus proyectos, debido a que no todos tienen una cuenta de correo propia, y no podían mandarme la url de su trabajo. Tampoco podían mandarme un mensaje privado por la plataforma de Scratch ya que resulta complicado buscar por nombre de usuario. Finalmente, descubrí la existencia de los 'espacios' en Scratch, y una vez creado, lo compartí con todos los alumnos y pudieron subir sus trabajos sin problemas.

- Una vez creado el espacio, podían ver los trabajos de sus compañeros, y empezaron de forma autónoma a poner 'me gusta' a los demás trabajos, fomentando la motivación general del grupo.