


Apellidos del profesor: Yildirim	Nombre: Fatma Merve
Título: HACER UNAS MARACAS	Duración: 2 horas
Asignatura: ARTE	
Objetivos: Competencia general: Conocimiento de conceptos de pensamiento computacional para crear una maraca con materiales reciclados Competencia específica: Permitir a los estudiantes profundizar su comprensión del aspecto cultural de las maracas y conceptos computacionales. Objetivo de la actividad: Cómo hacer una maraca mediante el pensamiento computacional	
Elementos clave de CC: Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
Grupo de edad: De 6 a 8 años	
Situaciones de Aprendizaje: aula	Tipo de Actividad: extracurricular
Materiales:  <ul style="list-style-type: none"> - Botellas de plástico vacías o pequeños recipientes con tapas - Arroz, frijoles o pequeñas piedras (para rellenar) - Materiales decorativos (marcadores, pegatinas, pintura, cintas, etc.) - Pegamento, cinta adhesiva, tijeras - Papel y lápices para la planificación 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Sitios web o aplicaciones sobre instrumentos musicales. - Ordenador/ teléfonos móviles con acceso a internet.
Desarrollo del Aprendizaje	
Definición del Problema: Crear los pasos correctos para hacer una maraca usando habilidades de pensamiento computacional y materiales reciclados. Introducción	
Introducción: Comience explicando qué son las maracas y su significado cultural. Mostrar ejemplos o reproducir un video corto de maracas que se usan en la música. Cuatro principios del pensamiento computacional: Descomposición: Descomponer los pasos complejos en partes más pequeñas y manejables. Reconocimiento de patrones: Identificación de similitudes o patrones dentro de los datos. Abstracción: Discutir la abstracción: centrarse en los detalles esenciales mientras se ignora la información innecesaria Diseño del algoritmo: Crear un plan paso a paso para la creación de las maracas.	

Evaluación Previa (opcional)

1. Descomposición

- Actividad: Descomponga la maraca en sus partes básicas: el cuerpo, el relleno (para el sonido) y el mango.
 - o Cuerpo: ¿Qué parte contendrá el relleno? (por ejemplo, una botella de plástico, lata u otros recipientes)
 - o Relleno: ¿Qué materiales se pueden usar para crear el sonido? (por ejemplo, frijoles, arroz o pequeñas piedras)
 - o Mango: ¿Qué usarás para sostener y agitar la maraca? (por ejemplo, un palo, lápiz o papel enrollado)
- Objetivo: Identificar cada componente necesario para construir la maraca.

2. Reconocimiento de patrones.

- Actividad: Observar patrones en maracas existentes, incluyendo el sonido que producen y cómo se ensamblan. Los estudiantes pueden Experimente con diferentes rellenos (p.ej. arroz vs. frijoles) para ver cómo cambia el sonido.
- Objetivo: Identificar patrones en cómo diferentes materiales afectan el sonido y la durabilidad, así como cómo está estructurada la maraca.

3. Abstracción:

- Actividad: Eliminar la complejidad innecesaria. Centrarse en los componentes básicos de una maraca-algo que hace ruido y un manejar. Pida a los estudiantes que ignoren adornos innecesarios (por ejemplo, decoraciones) en esta etapa.
- Objetivo: Comprender la función básica de una maraca y cómo crearla con recursos mínimos, utilizando solo materiales reciclados.

4. Diseño de algoritmos:

- Actividad: Diseñar un proceso paso a paso para construir la maraca:
 - Paso 1: Reunir materiales reciclados (por ejemplo, botella, arroz, lápiz, etc.)
 - Paso 2: Haga un pequeño agujero en el recipiente para fijar la manija.
 - Paso 3: Introduzca el material de relleno (arroz, frijoles o piedras) dentro del recipiente.
 - Paso 4: Asegure el mango con cinta o pegamento.
 - Paso 5: Prueba el sonido de la maraca sacudiéndola y ajustando el relleno si es necesario.
 - Paso 6: Una vez satisfecho con el sonido, opcionalmente decora la maraca usando otros materiales reciclados.

Reflexión y debate

Pruebas

- Los estudiantes sacuden sus maracas para probar el sonido.
- Discutir si las maracas cumplieron con sus expectativas y si sus algoritmos funcionaron como se había planeado.

Reflexión

- Pida a los estudiantes que compartan lo que les pareció difícil y cómo podrían mejorar sus diseños.
- Discutir cómo el proceso del Pensamiento Computacional (CT) ayudó en la fabricación de las maracas.

Conclusión

- El profesor resume la lección y hace hincapié en cómo el pensamiento computacional puede aplicarse para resolver problemas en diversos contextos, incluyendo artes y oficios.
- El profesor anima a los alumnos a pensar en otras actividades en las que podrían aplicar los principios de CT.

Tarea/extensión:

Los estudiantes pueden explorar la fabricación de diferentes tipos de instrumentos musicales utilizando el mismo enfoque de CT.

Evaluación:

- Observar la participación de los estudiantes durante las discusiones.
- Revisar los algoritmos escritos y las maracas finales para la creatividad y la adhesión al plan.
- Evaluar las reflexiones de los estudiantes sobre el proceso CT.

Prueba de evaluación posterior (opcional):**Feedback basado en la prueba posterior (opcional):****Resultados esperados:**

Al final de la lección, los alumnos comprenderán cómo dividir un problema (hacer una maraca) en partes más pequeñas, identificar patrones en el uso material y la producción de sonido, centrarse en las características esenciales de la maraca, y seguir un proceso estructurado (algoritmo) para crearla. También desarrollarán un aprecio por el uso de materiales reciclados para crear artículos funcionales.

Notas:

Los estudiantes también aprenderán la importancia de crear algo con los materiales que encuentran fácilmente en su vida cotidiana.