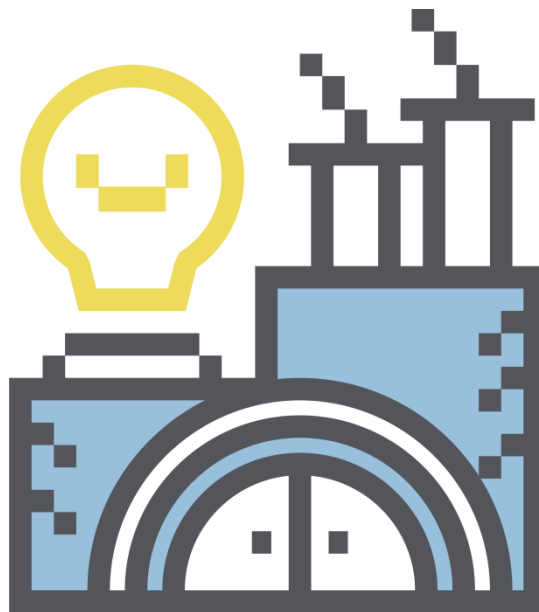




LEMON ACADEMY

FRESH EDUCATION



FACTORÍA DE GENIOS

El mundo de la Factoría está destinado a Primaria y Secundaria. Un Mundo para dar los primeros pasos en los retos tecnológicos y valores de un Genio.

FACTORÍA DE GENIOS 2020/2021. CONTENIDOS Y ORGANIZACIÓN.

iHola a todos!

Antes de trasladaros las novedades de este curso, no podemos dejar de lado lo más importante, expresar nuestro deseo de que vosotros y vuestros seres queridos estéis bien, y enviaros un fuerte abrazo y mucho ánimo en estas fechas difíciles para todos.

En los ya 8 años de formación presencial en vuestros colegios, hay algo que siempre hemos tenido claro, y es la necesidad de reinventar nuestra propuesta constantemente con un solo objetivo: Mejorar. Mejorar para que los niñ@s de la Región disfruten más, aprendan mejor y se diviertan como nunca con nosotros en las aulas. La situación actual y las necesarias medidas adoptadas en materia de seguridad, nos han situado en una difícil posición para mantener nuestra propuesta formativa tal y como la conocéis, por lo que hemos trabajado duro para **migrar nuestro proyecto a una formación ONLINE.**

Sin embargo, nuestra filosofía de trabajo sigue siendo la misma. En ella, el entorno cobra vital importancia y la tecnología emerge de manera transversal. Proyectos de la tierra con sabor mediterráneo, de producción propia, y usando las herramientas educativas más innovadoras.

Para recorrer este camino, utilizaremos en el desarrollo de nuestros proyectos la plataforma Google Classroom, mayoritariamente implantada en el sector educativo. Google brinda maravillosas soluciones con las que mantener una relación fluida con vuestros hijos, y seguir aprendiendo y disfrutando como lo venimos haciendo por casi una década.

Esperamos que este curso sea un curso de transición, y que pronto volvamos a vernos en las aulas, ese espacio mágico donde la educación enriquece a todo aquel que cruza su puerta.

Hasta entonces,
iOs esperamos en el aula virtual!



CONTENIDOS 2020/2021:

Primer trimestre

Título: *Mediterranean Express*

Nivel: *Proyecto vertical. Primaria y Secundaria*

Área/Zones: *Minecraft y Diseño 3D*

Duración/Tiempo de diversión: *Trimestral*

Herramientas/Equipment: *Minecraft*

Descripción/Start New Game:

En nuestra particular línea del tiempo, viajaremos al S. XIX para conocer la historia del ferrocarril en el levante español mediante el análisis y construcción de las estaciones y trenes a vapor. Volveremos al S. XXI para construir la línea de alta velocidad, capaz de transformar los espacios de la ciudad que conocemos hoy en día y nuestra forma de viajar.

En este proyecto los alumnos trabajan el diseño 3D de forma colaborativa utilizando la herramienta Minecraft para construir infraestructuras ferroviarias y analizar su impacto en el entorno que les rodea. Así mismo serán capaces de proponer actuaciones de mejora para ser conscientes de cómo puede evolucionar el ferrocarril con el "Corredor Mediterráneo" para responder a necesidades de transporte de pasajeros y mercancías al mismo tiempo que nos conectamos con el corazón de Europa.

Habilidades/Experience:

- Usar Minecraft como plataforma de Diseño 3D en un contexto concreto, las infraestructuras de ferrocarril.
- Practicar conceptos básicos de medida para la construcción del ferrocarril y la estación.
- Practicar conceptos arquitectónicos y constructivos. Composición, proporción, escala, dibujo.



- Colaborar con otros compañeros en la planificación y ejecución de tareas con un objetivo común, la construcción de estaciones y líneas ferroviarias.

Notas al proyecto Mediterranean Express

Los alumnos de nivel Junior (1-2 de Primaria) trabajan en entorno tablet, más adecuado a sus habilidades motrices y sencillez de uso. Los alumnos de los niveles superiores trabajarán en entorno PC.

Notas a la modalidad online:

Las clases online y las herramientas de videoconferencia son las soluciones a esta nueva modalidad online. A través de la plataforma diseñada para la creación de esta modalidad, los niños accederán a ella a través de un enlace que les de acceso a la misma. En ella, se podrán observar las etapas que vamos a ir realizando en cada sesión para introducir a los niños en el trabajo de este proyecto, junto al profesor mediante videollamada. Dicha videollamada será grupal para los alumnos que entren en el horario propuesto. Aunaremos, a lo largo del proyecto, actividades de carácter cooperativo aportando ideas y sugerencias, así como actividades a realizar de manera individual.

Para esta modalidad necesitaremos una tablet y Minecraft en modo creativo. Las necesidades relativas al software serán tratadas a través de la plataforma Google classroom antes del comienzo de la actividad.

Segundo trimestre

Título: *RMactúa. Plan Acción Región de Murcia: Todo saldrá bien.*

Nivel: Junior. Pro. Máster. Élite

Área/Zones: Programación, Diseño 3D y Audiovisuales y Diseño Gráfico

Duración/Tiempo de diversión: Trimestral.

Herramientas/Equipment: (Por niveles)

JUNIOR (1-2P)

- *Maker Empire (Diseño 3D)*
- *Mobbyt (Programación)*
- *Juegos educativos: Kahoot, Educaplay (Varios)*

PRO (3-4P)

- *Tinkercard (Diseño 3D)*
- *Storyboarder (Animación)*

MÁSTER (5-6P)

- *PhotoScape X, Befunky, Canva (Diseño gráfico)*
- *Padlet (Plataforma digital)*

ÉLITE (ESO)

- *PhotoScape X, Befunky, Genially (Diseño gráfico)*
- *Blog (Plataforma digital)*

Descripción/Start New Game:

¡Comenzamos nuestra misión! Este proyecto vertical tiene la naturaleza de ser un trabajo conjunto y cooperativo, donde participan los alumnos desde primero de primaria hasta secundaria en un mismo espacio (proyecto conjunto), temática (situación actual) y contexto (Región de Murcia). Este tipo de metodología pretende un trabajo transversal, interdisciplinar y holístico, cuyo resultado común es la creación de un producto final. Esta meta cooperativa implica y pretende fomentar el debate, la empatía, la libertad, la escucha activa, la reflexión y las relaciones entre ellos, establecer objetivos y conocimientos, búsqueda de información y aprendizaje de las herramientas tecnológicas, entre otras.

Se trata de un plan de acción entre los alumnos más pequeños y los mayores, cuyo resultado final estará impregnado de los trabajos realizados por todos y cada uno de los alumnos que hayan participado en el proyecto. Los niños son protagonistas activos de su aprendizaje, donde la motivación, la originalidad, el pensamiento crítico, la comunicación, la argumentación entre otras muchas habilidades, son competencias básicas para estas edades.

Habilidades/Experience (comunes a todos los niveles. Trabajo global):

- Trabajar y generar el respeto, compañerismo, el debate, la empatía, la responsabilidad propia del trabajo en equipo como reflejo del modelo interdisciplinar de este proyecto vertical.
- Aprender a expresar y comunicar con diversas herramientas tus ideas y sentimientos y saber incorporar en un todo coherente.
- Potenciar el pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración.
- Acercar a los alumnos al contexto próximo de la Región de Murcia, incentivando su interés y conocimiento hacia el mismo.

Particularidades nivel Junior (1-2P)

En este proyecto vertical los niños de Junior podrán acercarse al mundo del diseño en 3D con *Maker Empire*, con el fin de conocer y aprender conceptos y funciones básicas de diseño, composición y visión espacial con la mecánica del juego. Traslada tu imaginación a un espacio en 3D, ¿cómo diseñarías un virus? ¿una mascarilla? ¿y un logo? ¿un gel desinfectante?

Entre otras actividades, grabaremos podcast con temáticas como la vuelta al cole, impresiones, sensaciones, etc., y crearemos varios juegos con herramientas que permiten compartir actividades multimedia educativas con los demás.

Habilidades:

- Iniciarse y trabajar la visión espacial y composición diseñando en 3D diferentes modelos básicos contextualizados en la situación actual.
- Desarrollar habilidades orales y aprender a expresar con diversas herramientas tus ideas y sentimientos, e incorporarlo en un todo coherente.

Particularidades nivel Pro (3-4P)

Los alumnos de Pro se convertirán en diseñadores 3D. Mediante la herramienta TinkerCAD, nos introduciremos en el mundo del modelado. Aprenderemos los conceptos y funciones básicas, desarrollando una redistribución de los espacios de clase en materia de distancias necesarias, así como el diseño de elementos sanitarios, como una visera protectora o mascarillas transparentes para aquellas personas que tienen problemas de audición. En la segunda parte de este proyecto, a través de un storyboard los alumnos tendrán que desarrollar su creatividad para crear un mini corto que les haga reflexionar sobre la situación actual.

Habilidades:

- Trabajar y practicar el modelado, la orientación en entornos de diseño 3D y educar la visión espacial.
- Estructurar y organizar de manera creativa un conjunto de ilustraciones secuenciadas que sirven de guía para crear y entender la historia.

Particularidades nivel Máster (5-6P)

Los alumnos de Máster serán los encargados de la creación de nuestro mural interactivo donde se representarán los desarrollos realizados por los alumnos de los diferentes niveles en su hora de clase.

Para ello, y a través de los artistas murcianos, nos sumergiremos en el diseño gráfico, la fotografía y la edición en el contexto de nuestra Región. Queremos que el alumnado aprenda a saber comunicarse en distintos contextos, debatir, expresar las propias ideas y escuchar las ajenas, sin olvidar la idea principal que queremos expresar: una exposición en formato digital de todas las ideas expresadas en los demás niveles y sean capaces de incorporarlas en el padlet, integrando secciones, organizando los aspectos trabajados, dándole formato, etc.

Habilidades:

- Conocer y desarrollar las posibilidades de murales colaborativos, construyendo distintos espacios donde se pueden presentar y organizar los recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos.

Particularidades nivel Élite (ESO)

Los alumnos de Élite, además de trabajar la fotografía y la edición de imágenes, serán los encargados de integrar su trabajo y el de los demás compañeros, colaborando en la creación de un blog. En este blog se observará el trabajo conjunto y se dará forma a



este proyecto, reflejando la naturaleza del mismo: un proyecto vertical trabajado entre todos los niveles.

Se conocerán las posibilidades que ofrece este tipo de plataforma, como añadir subpáginas dentro de él, emplear plantillas prediseñadas, añadir imágenes o escribir. Además, otra de sus funciones es la posibilidad de insertar presentaciones directamente desde Google Drive, enlaces, así como gráficos, formularios u hojas de cálculo.

Habilidades:

- Conocer, diseñar y elaborar un blog educativo, reflexionando sobre el propósito del blog, aportando información clave a través de la búsqueda de diversas páginas de internet.

Notas a la modalidad OnLine:

Los alumnos tendrán acceso al enlace de la plataforma que usaremos para realizar el seguimiento de las clases virtuales. Para el diseño en 3D así como las herramientas audiovisuales utilizaremos las tablet (Junior) y PC (Pro, máster y élite). Les iremos explicando los conceptos claves para el diseño: introducción de elementos, editar color, escalar, etc. Los alumnos irán observando lo que vamos haciendo en directo y/o compartiendo pantalla. Los alumnos tendrán acceso a una suite de herramientas, una de ellas de forma online, y otras de instalación en ordenador.

Todos los software necesarios para el desarrollo de los proyectos serán indicados a través de la plataforma de Google Classroom con anterioridad a la realización del proyecto.

Tercer trimestre

Título: Espacios protegidos

Nivel: Junior. Pro. Máster. Élite

Área/Zones: Programación y Ciberseguridad

Duración/Tiempo de diversión: Trimestral

Herramientas/Equipment:

JUNIOR (1-2P)

- Recursos de IS4K (Ciberseguridad)
- Lightbot: code hour, scratch JR y otros (Programación)

PRO (3-4P)

- Cyberscouts (Ciberseguridad)
- Scratch y pilas bloques (Programación)

MASTER (5-6P)

- Interland (Ciberseguridad)
- Scratch, Code Hour , Code Combat (Programación)

ÉLITE (ESO)

- Hackend Ciberseguridad)
- Buildbox, Flowlab (Programación)

Descripción/Start New Game:

iCiberseguridad y medio ambiente, los retos del futuro! En este proyecto, utilizaremos la metodología basada en el juego dividida por cada nivel cognitivo, para conocer los espacios naturales protegidos y de importancia comunitaria de nuestra Región.

Los alumnos se sumergirán en el mundo de la programación para aprender acerca de la gran diversidad biológica y paisajística que nos rodea, la importancia de su conservación y los problemas que nos encontramos en cada tipo de ecosistema. Del mismo modo, el proyecto pretende concienciar a los estudiantes de la necesidad de protegernos frente a los peligros a los que estamos expuestos y las pautas necesarias para no comprometer nuestra seguridad y privacidad en el ciberespacio.



Conservar y mantener protegidos los ecosistemas, así como nuestra seguridad en la red, serán los pilares fundamentales en los que se apoyará el proyecto. Los alumnos aprenderán a desarrollar el pensamiento crítico, el análisis de la información, la toma de decisiones y la defensa de posiciones encontradas, así como a plantear propuestas en grupo para revitalizar el entorno.

Todo ello para ponerlo en valor con la creación de videojuegos que aprenderán a programar y en el desafío de superar una escape room virtual, diseñada por niveles en relación a los áreas tratadas en el proyecto.

Habilidades/Experience:

- Desarrollar prácticas computacionales a través de la abstracción y secuencia de instrucciones.
- Conocer y aplicar progresivamente conceptos y prácticas básicas de programación por bloques.
- Plantear cuestiones y retos para activar el pensamiento lógico y la motivación.
- Desarrollar la concienciación sobre la necesidad de hacer un uso seguro de las nuevas tecnologías
- Conocer espacios naturales y reservas marinas y terrestres de nuestra Región.
- Aprender a detectar las vulnerabilidades en nuestros dispositivos y cuentas (Hacking ético)

Notas a los diferentes niveles de grupos:

Las fases de investigación y aprendizaje sobre las temáticas propuestas estarán adecuadas a las edades de los chicos. La realización del proyecto propuesto de programación se realizará con diferentes software, así como lenguajes de programación adaptados.

Notas a la modalidad OnLine:

Mediante PC (pro, máster y élite) y tablets (Junior), los alumnos tendrán acceso al enlace de la plataforma que usaremos para conectarnos a las clases virtuales en directo donde los alumnos y profesores de forma colaborativa desarrollarán el proyecto. A través de las clases virtuales, los profesores darán acceso a los enlaces y aplicaciones que sirven de apoyo para guiar este proceso.



Nota aclaratoria sobre el material necesario para el curso 20.21:

Para el seguimiento de la actividad, es necesario disponer de Tablet en el caso de los alumnos de 1-2 Primaria (nivel Junior), o PC (3 Primaria en adelante). Todos los software o aplicaciones a usar serán aportadas por Lemon, y, en su caso, los procesos de descarga e instalación formarán parte de las actividades a realizar para no tener ningún problema en las diferentes versiones o compatibilidades de los mismo.



601479648
info@lemonacademy.es
www.lemonacademy.es