



Aprendizaje en casa

Aprenderemos...

- Sobre volcanes (Qué son?)
- Los nombres y la función de sus partes.
- Cómo y por qué se originan.
- Las consecuencias de una erupción volcánica.
- Trabajar en equipo.
- A solucionar problemas que nos podemos encontrar.

Conexiones

Ideas relacionadas con la actividad.

¿Sabías que...?

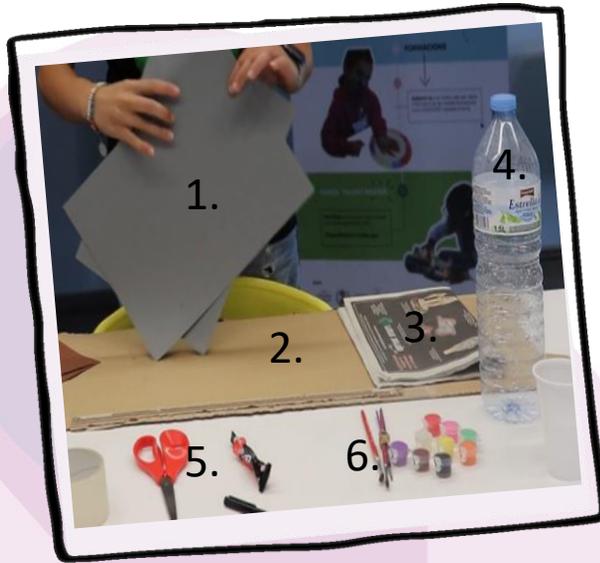
El anillo de fuego: También conocido como el cinturón circum pacífico, es un camino largo del océano Pacífico caracterizado por volcanes activos y terremotos frecuentes. La mayor de los volcanes y terremotos de la Tierra tienen lugar en su largo (National Geographic, biblioteca de recursos).

Habéis ido aprendiendo sobre las capas de la Tierra y las placas tectónicas; en esta cápsula, descubriréis los volcanes mientras hagáis la maqueta y simuléis una erupción.



¡Prepárate!

Reúne todos los materiales y utensilios necesarios para empezar.



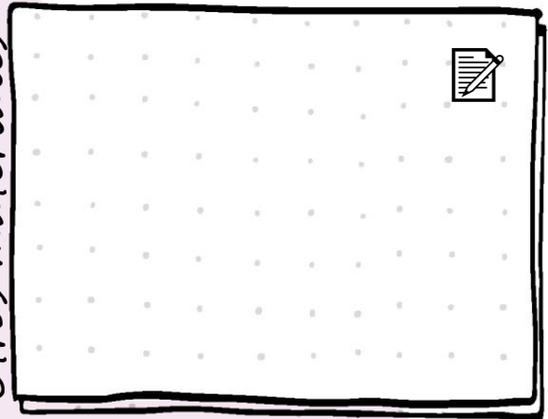
Materiales

- 1. Papeles de colores
- 2. Cartón
- 3. Diarios
- 4. Botella de plástico
- 5. Cola, tijeras
- 6. Pintura y pinceles
- Dispositivo con acceso a Internet

Marca los
materiales
que ya
tengas

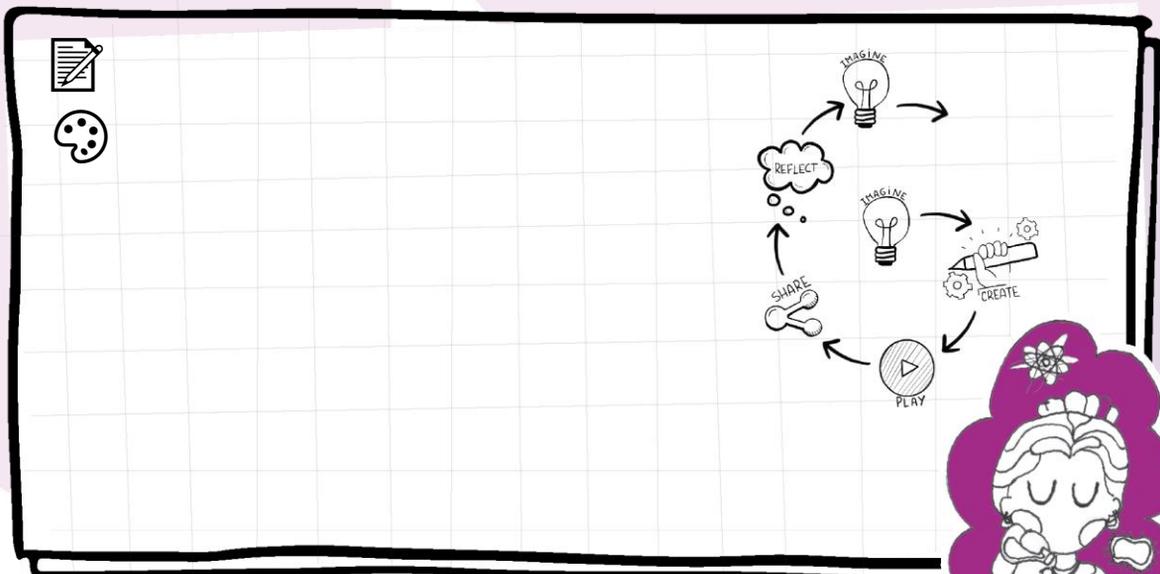
¿Te falta algún utensilio? ¿Por cual
podrías reemplazarlo? ¿Utilizarás otros
materiales?
Anótalos.

Otros materiales



Imagina

¿Cuál es tu hipótesis? Representala.

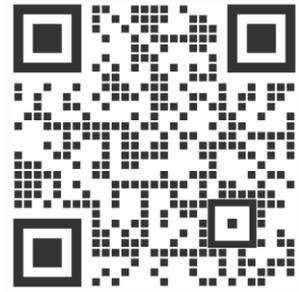


¡A crear!

Sigue las instrucciones y pide la supervisión o ayuda de un adulto cuando sea necesario.

Escribe los pasos que sigues y pide supervisión o ayuda a un adulto cuando sea necesario.

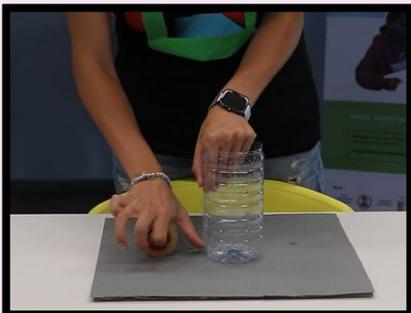
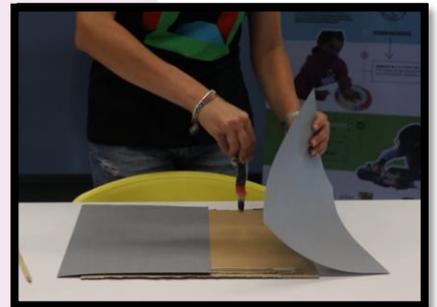
1- Escanea el código QR para seguir el vídeo paso a paso.



2- Utilizando las tijeras, corta siguiendo la forma que tú quieras en el cartón, de tal forma hacer la base del volcán.

3- Pintad la base de vuestro modelo o enrolladlo con papel de color porque parece las capas superiores de la **corteza terrestre**.

Si añadís una capa más gruesa naranja /roja debajo, ¿qué representa?



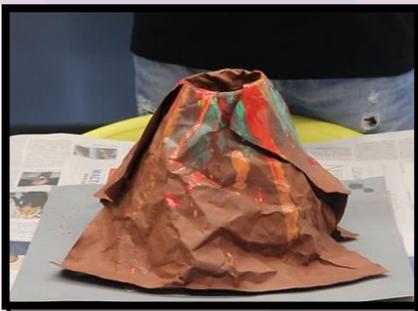
4- Quitad la parte superior de la botella de plástico (**la ventilación principal del volcán**) y fijadla al centro de la base del modelo. Quitad la parte superior de la botella de plástico (la ventilación principal del volcán) y fijadla en el centro de la base del modelo.



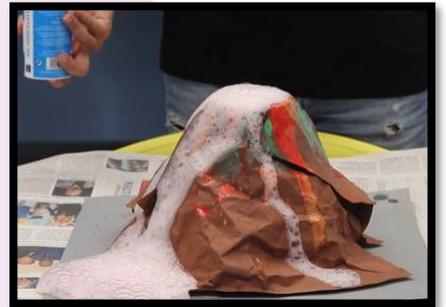
5- Enrolla la botella con diarios para construir el **cono volcánico**. Cubridlo con papel de colores y añade algunas características para que parezca más real.



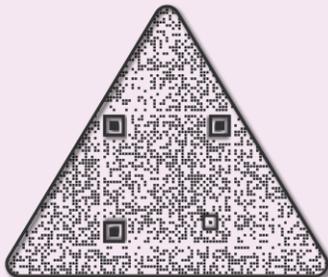
6- Empieza una investigación a Internet o en libros para obtener más información sobre volcanes conocidos alrededor del mundo para inspirarte. **¿Puedes encontrar uno para cada continente?**



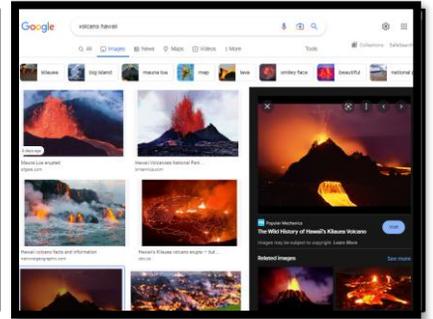
7- Pon el refresco en el **cráter**. A continuación, añade vinagre al volcán. **¿Qué pasa? ¿Cómo se llama el semifluido que sale de los volcanes?**



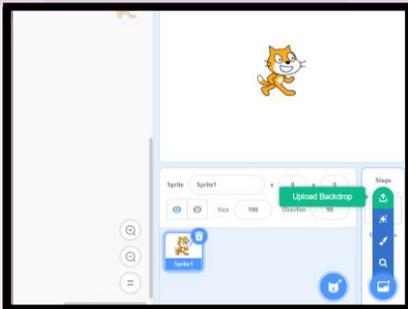
8- Escanea el código QR para obtener más información sobre los volcanes! **¿Por qué entran en erupción los volcanes reales?**



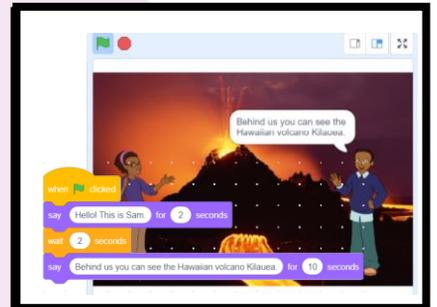
9- Haced una foto de vuestro volcán o elegid una de Internet y descárgala en vuestro dispositivo digital.



10- Abrid Scratch y subid la foto de vuestro modelo de volcán o la que has bajado anteriormente como telón de fondo.



11- Selecciona dos personajes de la galería de "sprites" de Scratch y prográmalos para dialogar sobre los volcanes.



12- El guion de caracteres debería incluir algunos de los temas siguientes (escanea el código QR para encontrar algunos hechos del volcán):

Qué son los volcanes (definición, localización y tipo), el nombre de sus partes y sus funciones, como se producen las erupciones y cuáles crees que son sus consecuencias, otros hechos interesantes.



Jugar y compartir

Dibuja o toma una foto de tu proyecto.

Compártela en Padlet.

He compartido mi experimento con...



Reflexionar

Elige una de las siguientes preguntas y desarrolla su respuesta.

1. ¿Crees que las erupciones volcánicas tienen algún beneficio? Si que crees que sí, ¿cuáles?
2. Comparte alguna cosa aprendida mientras trabajabas con tu prototipo de volcán.
3. Explica un reto el cual hayas hecho frente programando a través de Scratch.

¿Cuántas estrellas le das a tu...? ¡Coloréalas!





Taller en la escuela



Imagina

¿Cuál es tu hipótesis? Representala.

Reflexiona

Elige una de las siguientes preguntas y desarrolla su respuesta.

1. ¿Crees que las erupciones volcánicas tienen algún beneficio? Si que crees que sí, ¿cuáles?
2. Comparte alguna cosa aprendida mientras trabajabas con tu prototipo de volcán.
3. Explica un reto el cual hayas hecho frente programando a través de Scratch.

¿Cuántas estrellas le das a tu...? ¡Coloréalas!

