

Ficha técnica

Ámbito: Asignaturas STEM

Definición: La actividad se plantea como una iniciativa con la que se fomenta el aprendizaje a través del uso de una herramienta TIC como es el programa SCRATCH.

Dirigiendo la actividad con la temática que pueda interesar, el alumnado podrá enforzar su aprendizaje y esfuerzo de cara a la resolución de problemas sociales como el cambio climático, aplicar los objetivos de desarrollo sostenible, etc Desde el punto de vista del docente, es una herramienta con la que, de forma amena y divertida se pueden trabajar numerosos contenidos del currículo.

Temporización: como extraescolar puede plantearse como introducción a la robótica, con un programa desglosado de contenidos, y como complementaria, según los contenidos a abordar y los objetivos establecidos, pueden hacerse también varias sesiones a lo largo del curso.

Destinatario: alumnado de primaria, secundaria y bachiller.

Objetivo general: fomentar vocaciones STEM.

Objetivos específicos:

- Manejar conceptos de programación
- Manejar y comprender un plano bidimensional
- Conocer el interfaz y los elementos
- Introducir escenarios y personajes
- Utilizar bloques para apariencia, interacciones, movimientos
- Añadir sonidos, controles y variables
- Fomentar el trabajo en equipo

Desarrollo de competencias clave:

- Competencia digital (uso de TICs)
- Competencia emprendedora
- Competencia ciudadana
- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia Plurilingüe (gallego - castellano - inglés, es lo que más se nos solicita)
- Competencia conciencia y expresión culturales
- Competencia personal, social y aprender a aprender
- competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.

NOTA: Según lo que se quiera trabajar, se puede enfocar de manera que se trabajen todas las competencias clave.

arenaria



Palabras clave:

Programación, entorno gráfico, robótica, animación,...

Producto final

El alumnado conocerá y manejará las herramientas básicas para el diseño de su primer videojuego. A partir de ahí, podrá avanzar con otros programas y herramientas para seguir profundizando y mejorando en el mundo de la robótica, la animación, programación, etc para su aplicación en infinidad de aspectos de índole global.