

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¡Aprendemos jugando!				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	PIAR	NIVEL	2º ESO	TEMPORIZACIÓN	8 sesiones
	DESCRIPCIÓN	El objetivo de esta SA es que el alumnado se inicie en la programación por bloques. Para ello se realizarán una serie de prácticas guiadas con Scratch y cuando los alumnos ya tengan cierta soltura, por parejas diseñarán un juego desde cero. La temática de dicho juego deberá estar relacionado con alguno de los desafíos para el siglo XXI que plantean los ODS.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Una ONG que trabaja para proteger el medio ambiente/los derechos de la mujer/... quiere llegar a sensibilizar a la población de entre 12 y 16 años, por lo que han pensado que la mejor forma de llegar a este público objetivo es a través del juego. Es por ello, que contratan a nuestros alumnos expertos en Scratch para que desarrollen una serie de juegos que les puedan ayudar a alcanzar sus objetivos.				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Tras realizar varias prácticas guiadas, los alumnos, por parejas, diseñarán un juego que tendrá como argumento un día señalado del año como, por ejemplo, el día del planeta, el día de la niña en la ciencia, el día mundial de los océanos...				



CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
	<input checked="" type="checkbox"/> CCL <input type="checkbox"/> CP <input checked="" type="checkbox"/> STEM / CMCT <input checked="" type="checkbox"/> CD <input checked="" type="checkbox"/> CPSAA <input checked="" type="checkbox"/> CC <input checked="" type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	<p>CE2: Aplicar el pensamiento computacional en el análisis y resolución de problemas básicos significativos para el alumnado mediante el desarrollo de software.</p> <p>CE4: Afrontar retos tecnológicos sencillos y proponer soluciones mediante la programación, la Inteligencia Artificial y la robótica, analizando las posibilidades y valorando críticamente las implicaciones éticas y ecosociales.</p>	<p>2.3</p> <p>2.2</p> <p>4.1</p>	<p>Resolver de forma guiada problemas elementales utilizando los algoritmos y las estructuras de datos necesarias.</p> <p>Analizar y validar aplicaciones informáticas existentes.</p> <p>Participar activamente en equipos de trabajo para desarrollar soluciones digitales y tecnológicas demostrando empatía y respetando los roles asignados y las aportaciones del resto de personas integrantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Habilidades del pensamiento computacional. ■ Programación por bloques: composición de las estructuras básicas y encaje de bloques ■ Variables, constantes, condiciones y operadores. ■ Iniciativa, autoconfianza y metacognición en el proceso de aprendizaje del desarrollo de software.

CCL: Competencia en comunicación lingüística	CP: Competencia plurilingüe	STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología y ingeniería	CD: Competencia digital
CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender	CC: Competencia ciudadana	CCEC: Competencia en conciencia y expresión cultural	CE: Competencia emprendedora

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					
<p>Nombre: Paso a paso con Scratch</p> <p>Descripción: A través de distintas prácticas guiadas, los alumnos se irán familiarizando con la programación por bloques a través de Scratch. Se aprovechará cada una de estas prácticas para trabajar algunos de los ODS y, cuando sea posible, las prácticas ofrecerán la opción de realizar una pequeña ampliación de creación libre.</p> <p>Temporalidad: 4 sesiones</p>				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.	
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES		2.3	-Lista de control	
Individual	-Aula de informática -Cañón con proyector -PC con conexión a Internet	-Mostrar ejemplos resueltos -Trabajar por parejas -Portátil adaptado para diversidad funcional		<input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento. 	

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
<p>Nombre: ¡Contratado/a!</p> <p>Descripción: Una ONG que trabaja para proteger el medio ambiente/los derechos de la mujer/... quiere llegar a sensibilizar a la población de entre 12 y 16 años, por lo que han pensado que la mejor forma de llegar a este público objetivo es a través del juego. Es por ello, que contratan a nuestros alumnos expertos en Scratch para que desarrollen una serie de juegos que les puedan ayudar a alcanzar sus objetivos.</p> <p>Por parejas, los alumnos desarrollarán un juego propio poniendo en práctica todo lo aprendido en las sesiones anteriores y, además, trabajando el ODS que ellos elijan. Se dedicará una sesión a determinar el tema y diseñar cómo va a ser el juego. En las dos siguientes sesiones se desarrollará el juego con Scratch.</p> <p>Temporalidad: 3 sesiones</p>					<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Portátil adaptado para diversidad funcional	4.1	-Rúbrica	<input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
-Por parejas	-PC con conexión a Internet -Aula de informática				

ACTIVIDADES / TAREAS

APRENDIZAJE ACCESIBLE

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3

Nombre: Testeando

Descripción: Se dedicará una última sesión a probar los juegos de los compañeros rellenando una rúbrica para su evaluación.

Temporalidad: 1 sesión

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.
- Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.
- Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
- Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.
- Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.
- Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.
- Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.

MEDIDAS DE RESPUESTA
(I,II)

MEDIDAS DE RESPUESTA
(III, IV)

CÓDIGO
CRITERIOS DE
EVALUACIÓN

EVALUACIÓN

METODOLOGÍA/
AGRUPAMIENTO

RECURSOS
MATERIALES, PERSONALES
Y ESPACIALES

-Portátil adaptado para
diversidad funcional

2.2

-Rúbrica
-Coevaluación

Por parejas

-Aula de informática
-PC con conexión a internet
-Proyector