

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	El Distrito Digital de Alicante necesita programador@s expertos en Programación, Robótica e IA ¿Te apuntas?				
ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA I	NIVEL	3º ESO	TEMPORIZACIÓN	20 sesiones
DESCRIPCIÓN	Esta situación de aprendizaje tiene como objetivo introducir al alumno en la bases de la programación, partiendo del pensamiento computacional, competencia vital para el aprendizaje de la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. Una vez analizados los pilares del pensamiento computacional (descomposición de un problema en fases más pequeñas, reconocimiento de patrones repetitivos, abstracción de información irrelevante al problema propuesto, algoritmos escritos presentados para la resolución del problema) el alumnado empezará trabajar con Scratch aprendiendo los elementos básicos de cualquier programa: secuenciación, decisión y repetición. En posteriores actividades se trabajarán conceptos avanzados de Scratch como son: el paso de mensajes, los bloques, los clones y las listas.				
RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	¿Cuáles son los pasos que le indicarías a una persona para cocinar un huevo o lavarse los dientes? ¿Cómo indicarías a un compañero el camino a su casa? ¿Cómo programarías un juego conversacional con dos o tres personajes en Scratch? ¿Cómo programarías un juego donde el gato de Scratch debe recoger manzanas que aparecen y desaparecen en la pantalla de forma aleatoria? ¿Cómo programarías un juego para que los alumnos de 1º de la ESO aprendan cómo funcionan los dispositivos de entrada y salida de un ordenador? ¿Sabes qué es un número primo? ¿Podrías hacer un juego que te pregunte un número y te diga si es primo o no? Si ya sabes, ¿Podrías almacenar los 100 primeros números primos? ¿Cómo funcionan las páginas de login y contraseña? ¿Podrías programar una en Scratch? ¿Cómo limitarías el número de intentos de un usuario? ¿Con variables sería suficiente?				
PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de mini juegos en Scratch utilizando diferentes formas de representación, dando soluciones a los retos planteados.				

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	CE2. Aplicar el pensamiento computacional en el análisis y resolución de problemas básicos significativos para el alumnado mediante el desarrollo de software. 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.	2.1	Analizar problemas básicos significativos para el alumnado, mediante el uso de las estructuras de control más adecuadas.	<ul style="list-style-type: none"> Habilidades del pensamiento computacional. Interpretación de la realidad mediante modelado de problemas. Abstracción, secuenciación, algorítmica y su representación con lenguaje natural y diagramas de flujo. Estructuras de control del flujo del programa. Variables, constantes, condiciones y operadores. Licencias de software. El software libre y el software propietario. Iniciativa, autoconfianza y metacognición en el proceso de aprendizaje del desarrollo de software. 	
		2.3	Planificar de manera autónoma la solución de problemas básicos, utilizando los algoritmos y las estructuras de datos más adecuados.		
		2.5	Aplicar y respetar los derechos de autoría, licencias de derechos de explotación durante la creación de software.		
		4.2	Valorar la importancia de la Inteligencia Artificial, la programación y la robótica como elementos disruptores de la transformación social, cultural y científica actuales		
		4.3	Diseñar soluciones utilizando la programación, la Inteligencia artificial y la robótica eligiendo la opción que mejor se adapte a los retos planteados.		

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

Autoría: José Manuel Pérez Torres



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					
	<p>Nombre: ¿Qué sabes sobre programación?</p> <p>Objetivos: Introducir al alumnado a los lenguajes de programación Descubrir vocabulario y conceptos sobre lenguajes de programación.</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.
	<p>Temporización: 20 minutos</p> <p>Sesión: 1</p> <p>Actividad con vídeo H5P</p> <p>Visualizar un vídeo interactivo (usando H5P) subido a AULES con preguntas incrustadas sobre los lenguajes de programación y sobre la historia de Scratch. Se trabajan contenidos sobre qué es y para qué sirve una variable, qué es un bug, etc.</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <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.	
METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación • Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... • Portátil adaptado para diversidad funcional 	2.1	Vídeo H5P con preguntas incrustadas.		
Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de informática • Proyector • Ordenador con conexión a Internet • Auriculares para escuchar el vídeo • Plataforma AULES • Plataforma Teams 					

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2				<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. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.	
	<p>Nombre: ¿Qué sabes sobre pensamiento computacional?</p> <p>Objetivos: Descubrir vocabulario y conceptos sobre pensamiento computacional</p>					
	<p>Temporización: 15 minutos</p> <p>Sesión: 1</p> <p>Actividad con de preguntas y respuestas basadas en H5P</p> <p>Indica qué habilidad del pensamiento computacional (descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción o algoritmo) se realiza en las siguientes acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de caras cuando haces una foto en el móvil. - Lista de indicaciones del Google Maps para ir de un lugar a otro. - Mapa de metro - Calcular el área de un rectángulo obteniendo el valor de la base y de la altura y multiplicando la base por la altura. - Lista de pasos para hacer una receta de cocina. - Recomendaciones de Netflix a partir de las series o películas que hemos visto anteriormente, - Un cartel en un corredor de un supermercado indicando que se vende en ese corredor - Lavarte los dientes cogiendo tu cepillo, poniendo pasta de dientes, cepillado los dientes, aclarándose la boca y limpiando el cepillo. - Lista de instrucciones para hacer un experimento. - Aparejar los calcetines que acabas de lavar. - Ordenar la habitación haciendo la cama. colgando la ropa limpia, poniendo a lavar la ropa sucia y ordenando el escritorio. - Resumen de un libro 				<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.	
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN		EVALUACIÓN
	METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación • Portátil adaptado para diversidad funcional • 	2.1		Cuestionario en H5P alojado en Aules
Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de informática • Proyector • Ordenador con conexión a Internet • Plataforma AULES • Plataforma Teams 					

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					
<p>Nombre: ¿Qué sabemos sobre programación?</p> <p>Objetivos: Descubrir vocabulario y conceptos sobre pensamiento computacional</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 	
<p>Temporización: 30 minutos</p> <p>Sesión: 1</p> <p>Practicaremos un poco el pensamiento lógico, imprescindible para desarrollar el pensamiento computacional:</p> <p>Sudouku online https://www.nytimes.com/puzzles/sudoku/easy</p> <p>Aprende programación con “Silent teacher” https://compute-it.toxicode.fr/</p>				<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.	
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación • Portátil adaptado para diversidad funcional 	2.1	Observación - diario del alumno	
Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de informática • Proyector • Ordenador con conexión a Internet • Plataforma Aules 		2.3		
<input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <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.					

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4				
	Nombre: Código fuente y código compilado Objetivos: Descubrir vocabulario y conceptos sobre lenguajes de programación.				
	Temporalidad: 20 minutos Sesión: 2 Actividad con vídeo H5P Visualizar un vídeo interactivo (usando H5P) subido a AULES con preguntas incrustadas sobre los lenguajes de compilados e interpretados” Posteriormente hay que rellenar una serie de huecos para demostrar que se ha entendido la diferencia entre lenguajes compilado, interpretado e híbrido.				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<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. <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.
METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... • Portátil adaptado para diversidad funcional 	4.2	Cuestionario en H5P alojado en Aules	
Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de informática • Proyector • Ordenador con conexión a Internet • Plataforma Aules • Plataforma Teams • Auriculares para escuchar el vídeo 				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5				
	Nombre: Código fuente y código compilado Objetivos: Descubrir vocabulario y conceptos sobre lenguajes de compilados e interpretados.				
	Temporalidad: 35 minutos Sesión: 2 Actividad con vídeo H5P y resolución de preguntas Visualizar un vídeo interactivo (usando H5P) subido a AULES con preguntas incrustadas sobre los lenguajes de compilados e interpretados” Posteriormente hay que rellenar una serie de huecos para demostrar que se ha entendido la diferencia entre lenguajes compilado, interpretado e híbrido.				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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. <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.
METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... Portátil adaptado para diversidad funcional 	4.2 <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario en H5P alojado en Aules Cuestionario sobre las actividades realizadas 		
Individual	<ul style="list-style-type: none"> Aula de informática Proyector Ordenador con conexión a Internet Plataforma Aules Plataforma Teams Auriculares para escuchar el vídeo 				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 6				
	<p>Nombre: ¿Conoces el software libre? ¿Y los derechos de autor?</p> <p>Objetivos: Descubrir vocabulario sobre las licencias del software y derechos de autor.</p> <p>Temporalidad: Explicación y actividades 55 minutos</p> <p>Sesión: 3</p> <p>Realiza las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué implican los derechos de autor en relación al software informático? ¿Qué son las licencias de 'software' y qué tipos hay? Investiga qué son las licencias Creative Commons, cuáles son las cuatro condiciones que pueden aparecer y en qué consisten. Crea una infografía en Canva sobre lo que has averiguado. Si usas una imagen debe ser con licencia Creative Commons o de dominio público (puedes buscarla en Openly Licensed Images, Audio and More Openverse (wordpress.org)) 				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... Portátil adaptado para diversidad funcional 	2.5	<ul style="list-style-type: none"> Cuestionario Rúbrica 	<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. <ul style="list-style-type: none"> <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. <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.
Individual	<ul style="list-style-type: none"> Aula de informática Proyector Ordenador con conexión a Internet Plataforma Aules Plataforma Teams Auriculares para escuchar el vídeo 		4.2		

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 7				
	<p>Nombre: Introducción a la programación Objetivos: Descubrir code.org como plataforma para aprender programación</p> <p>Temporalidad: Explicación y actividades 55 minutos x 4 Sesiones: 4, 5, 6 y 7</p> <p>Realiza las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> Lleva a BB8 a su posición original Crea un juego tipo Flappy Bird : practicar con la programación basada en eventos Competa los 20 niveles del juego Angry Bird: practicar los bucles Programa con los personajes de Frozen: practicar condicionales Programa con Minecraft 				<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. <ul style="list-style-type: none"> <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. <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.
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... • Portátil adaptado para diversidad funcional 	2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Rúbrica 	
Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de informática • Proyector • Ordenador con conexión a Internet • Plataforma Aules • Plataforma Teams • Auriculares para escuchar el vídeo 		2.3		

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 8					
	<p>Nombre: Introducción a la programación con Scratch</p> <p>Objetivos: Descubrir la plataforma Scratch para aprender programación Introducir al alumnado en la descomposición, la abstracción y el concepto de algoritmo</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 	
	<p>Temporalidad: Explicación y actividades 55 minutos x 5</p> <p>Sesión: 8, 9, 10, 11 y 12</p> <p>Realiza las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crea una animación entre dos personajes 2. Crea una animación con varios personajes, fondos y sonidos 3. Realiza la actividad "Hackea tu ventana" 4. Realiza Siguiendo con el ejemplo, añade tres personajes más y haz que al pasar el ratón sobre cada uno de ellos se produzca un efecto diferente. 5. Proyecto final: Esta actividad consiste en crear una bola que rebota por toda la pantalla. Cuando consigamos tocarla con el ratón, la bola explotará. 				<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. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.	
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<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.
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... • Portátil adaptado para diversidad funcional 	2.1 4.3	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Rúbrica 	

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 9				
<p>Nombre: Programación avanzada con Scratch</p> <p>Objetivos: Profundizar en conceptos de programación como son los bucles y las estructuras de decisión Introducir conceptos avanzados de programación como las variables, los clones, la aleatoriedad, etc</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. <ul style="list-style-type: none"> <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. <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.
<p>Temporalidad: Explicación y actividades 55 minutos x 8</p> <p>Sesión: 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 y 20</p> <p>Realiza las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crea un proyecto “Murciélago toca Scratch” 2. Realiza un programa que calcule la órbita de la luna 3. Amplía el proyecto “Murciélago toca Scratch 2” usando variables para la puntuación y las vidas del gato 4. Amplía el proyecto “Murciélago toca Scratch 3” usando mensajes para detener el programa cuando las vidas lleguen a 0 5. Crea el proyecto “Recogedor de manzanas” donde el gato Scratch va recogiendo manzanas que van cayendo de la parte alta del escenario y van apareciendo de forma aleatoria 6. Amplía el proyecto del gato recogedor de manzanas añadiendo clones 					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... • Portátil adaptado para diversidad funcional 	2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Rúbrica 	
Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de informática • Proyector • Ordenador con conexión a Internet • Plataforma Aules • Plataforma Teams 		4.3		