

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

<b>IDENTIFICACIÓN</b>	TÍTULO	<b>Mi primer videojuego</b>			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	Inteligencia artificial, Programación y Robótica 1	NIVEL	3º ESO	10 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Se analizarán varios videojuegos, para que los alumnos reflexionen sobre el proceso de creación de este, para al final hacer un remake de alguno de los videojuegos propuestos o que realicen el suyo propio.			
	RETO, PREGUTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD	Enfrentarse al reto de realizar un programa ellos mismos desde el principio o realizar modificaciones de uno ya existente. Analizar y modelizar la realidad para definir algoritmos y estructuras de datos que plantean soluciones eficientes e inclusivas. Aceptación y el manejo de la incertidumbre provocada por los problemas reales planteados, y la construcción del concepto positivo de la diversidad como potenciador de sinergias en el proceso de desarrollo creativo del software.			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Boceto del videojuego que quiere realizar Videojuego en Scratch			

	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>SABERES BÁSICOS</b>	
			<b>Código</b>	<b>Descripción y concreción</b>		
<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>	X	CCL CP	CE2. Aplicar el pensamiento computacional en el análisis y resolución de problemas básicos significativos para el alumnado mediante el desarrollo de software.	2.1.	Comprender y aplicar el pensamiento computacional como herramienta para resolver problemas básicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades del pensamiento computacional.</li> <li>- Interpretación de la realidad mediante modelado de problemas.</li> <li>- Estructuras de control de flujo del programa.</li> <li>- Variables, constantes, condiciones y operadores.</li> <li>- Programación por bloques: composición de las estructuras básicas y encaje de bloques.</li> <li>- Análisis y valoración del software.</li> <li>- Iniciativa, autoconfianza y metacognición en el proceso de aprendizaje del desarrollo del software.</li> </ul>
	X	STEM		2.2.	Analizar problemas elementales mediante la abstracción y modelización de la realidad	
	X	CD		2.3	Analizar y validar aplicaciones informáticas.	
	X	CPSAA	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 eco sociales.	4.1.	Participar activamente en equipos de trabajo para desarrollar soluciones digitales y tecnológicas, demostrar empatía y respetar los roles asignados y las aportaciones del resto de personas integrantes.	
	X	CC		4.2.	Analizar críticamente las implicaciones que la programación y las tecnologías tienen en la transformación de la sociedad y valorar las repercusiones éticas y ecosociales	
	X	CE		4.3.	Analizar las características y especificaciones que deben reunir las tecnologías, entornos de desarrollo, dispositivos y componentes utilizados	
	X	CCEC		4.4.	Resolver problemas técnicos sencillos surgidos en el análisis, el desenvolvimiento y el uso de software, los módulos de inteligencia artificial y robótica y reformular el procedimiento utilizado en caso necesario.	

CCL: Competencia en comunicación lingüística	CP: C. 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

<b>ACTIVIDADES / TAREAS</b>				<b>APRENDIZAJE ACCESIBLE</b>		
<b>Diseño de la situación de aprendizaje</b>	<b>DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 1 ¿Jugamos?</b> Explorar la web de Scratch para jugar a los distintos juegos que en ella podemos encontrar. Al final elegirán tres de ellos, de los cuales elaborarán un pequeño dossier (en el formato que elijan) haciendo hincapié en las siguientes cuestiones. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivo por el cual han elegido ese juego</li> <li>- Aspectos del interfaz gráficos que quieran destacar</li> <li>- Algún trozo de código que les haya llamado la atención</li> <li>- Cómo mejorarían el juego</li> </ul> Temporalización: 3 sesiones			<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Física</li> <li><input type="checkbox"/> Sensorial</li> <li><input type="checkbox"/> Cognitiva</li> <li><input type="checkbox"/> Emocional</li> </ul> <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.		
	MEDIDAS DE RESPUESTA I Y II		MEDIDAS DE RESPUESTA III Y IV	CÓDIGO CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.
	METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional - Medidas elaboradas juntamente con el departamento de orientación	2.3. 4.1. 4.2.	Se evaluarán los Dossieres que serán enviados a través de la plataforma Aules, y se evaluará mediante una rúbrica.	<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
	El trabajo será individual, pero una vez realizado el alumno compartirá con sus compañeros los dossieres realizados.	- Aula de informática - Pizarra digital - Ordenador con auriculares y conexión a Internet - Plataforma Aules				

<b>Diseño de la situación de aprendizaje</b>	<b>ACTIVIDADES / TAREAS</b>				<b>APRENDIZAJE ACCESIBLE</b>	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 2 Mi boceto					
	El alumno realizará un boceto sobre lo que tratará su videojuego, explicando en el mismo, el motivo por el cual ha elegido dicho juego además del diseño de la interfaz de usuario. Temporalización: 2 sesiones					
	MEDIDAS DE RESPUESTA I Y II		MEDIDAS DE RESPUESTA III Y IV	CÓDIGO CRITERIOS 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	- Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... - Portátil adaptado para diversidad funcional	2.2. 4.3.	- Al final se enviará el boceto, y será evaluado mediante una rúbrica. - El boceto será evaluado también por dos compañeros. En ambas evaluaciones se utilizará una rúbrica. Una vez evaluado y obtenido el feedback tanto de la profesora como de los compañeros el alumno compartirá el trabajo en un foro.	
El trabajo es individual	- Aula de informática - Pizarra digital - Ordenador con auriculares y conexión a Internet - Plataforma Aules	- Medidas elaboradas juntamente con el departamento de orientación				

<b>Diseño de la situación de aprendizaje</b>	<b>ACTIVIDADES / TAREAS</b>				<b>APRENDIZAJE ACCESIBLE</b>	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 3 Elaboración del videojuego				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional	
	Desarrollo del videojuego Los alumnos desarrollarán sus videojuegos asesorados en todo momento por la profesora. Temporalización 4 sesiones					
	MEDIDAS DE RESPUESTA I Y II		MEDIDAS DE RESPUESTA III Y IV	CÓDIGO CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<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	- Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	2.2. 2.3 4.1. 4.2. 4.3.	El alumno entregará el informe a través de Aules y se evaluará empleando una rúbrica.	
El trabajo es individual	- Aula de informática - Pizarra digital - Ordenador con auriculares y conexión a Internet - Plataforma Aules	-Portátil adaptado para diversidad funcional - Medidas elaboradas juntamente con el departamento de orientación - Para los alumnos que lo necesiten, se les facilitará el código de un videojuego y tendrán primero que programarlo y después hacerle alguna mejora.				

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 4 Exposición de los juegos					<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.
Una vez entregados y evaluados los videojuegos, los alumnos jugarán a los videojuegos de sus compañeros y elaborarán un pequeño informe, con lo que más le ha gustado del juego, así como lo que menos le ha gustado del mismo. En dicho informe, propondrán mejoras para dicho videojuego. Temporalización: 1 sesión					
MEDIDAS DE RESPUESTA I Y II		MEDIDAS DE RESPUESTA III Y IV	CÓDIGO CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<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	- Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	2.1. 2.2. 2.3 4.1. 4.2. 4.3. 4.4.	Diario de clase Heteroevaluación El alumno entregará el videojuego a través de aules y se evaluará empleando una rúbrica.	
Aunque el trabajo es en gran grupo, todo la clase, el informe final es individual.	- Aula de informática - Pizarra digital - Ordenador con auriculares y conexión a Internet - Plataforma Aules	- Portátil adaptado para diversidad funcional - Medidas elaboradas juntamente con el departamento de orientación			



Autoría: Raquel Busquiel Guilibert