

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Si lo puedes imaginar, lo puedes programar				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	PIAR II	NIVEL	3ºESO	TEMPORIZACIÓN	3 Sesiones
	DESCRIPCIÓN	Con esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado tenga la posibilidad de introducirse en las posibilidades que ofrece el mundo de la programación con una herramienta creativa y motivadora como ofrece el Scratch explorando algunos de los varios millones de proyectos del sitio web de Scratch – y comenzando a familiarizarse con su entorno. El alumno alcanzará la realización de su primer programa en Scratch, analizando posibles mejoras y llevándolas a cabo. La actividad estará guiada con la intención de orientar al alumno, aunque en SA posteriores se le dará más libertad para llegar a la autonomía del alumnado				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	La vida cotidiana está llena de situaciones que nos plantean retos y problemas a superar... donde se debe analizar dichos problemas. ¿Serás capaz de solucionar el problema que te plantemos.... O por el contrario Homer dejará de comer sus donuts favoritos?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Distintas versiones de una misma aplicación realizada sobre scratch				

Autoría: Anabel Aracil Payá



CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
X	CCL	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	<ul style="list-style-type: none"> Analizar problemas básicos significativos para el alumnado, mediante el uso de las estructuras de control más adecuadas. 	a) Habilidades del pensamiento computacional
X	CP		2.2	<ul style="list-style-type: none"> Evaluar y mantener las aplicaciones informáticas desarrolladas por el mismo alumnado. 	h) Programación por bloques: composición de las estructuras básicas y ensambladura de bloques
X	STEM / CMCT				
X	CD		2.5	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar y respetar los derechos de autoría, licencias de derechos y explotación durante la creación de software. 	k) Análisis y validación de software
X	CPSAA				
X	CC				
X	CE				
X	CCEC	4.3	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar soluciones utilizando la programación, la Inteligencia Artificial y la robótica eligiendo la opción que mejor se adapte a los retos planteados. 	l) Evaluación y mantenimiento de software o) 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				<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.	
<p>Nombre : Entorno y Comunidad Scratch</p> <p>Objetivos : La finalidad de esta primera actividad es que el alumnado se familiarice con el entorno Scratch y con sus conceptos y funcionalidades</p>					
<p>Temporalización :</p> <p>15 minutos :El profesor/a hace una pequeña introducción explicando lo que van a visualizar el alumno cuando acceda a la plataforma. Explicará cómo proceder al registro los distintos bloques y conceptos como escenario, disfraz, personajes... etc</p> <p>10 minutos: tiempo para que se registren los alumnos en la plataforma.</p> <p>Resta de la clase: Tiempo para crear un escenario con al menos 3 personajes que se desplacen por la pantalla y se saluden al cruzarse,</p> <p>5 últimos minutos : Comentar que les ha parecido la aplicación.</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN		EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Herramientas del Sistema Operativo para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ... Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto el departamento de orientación. Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1 2.5 4.3		Primera parte: El docente evaluará la atención e interés prestado por el alumnado y su registro. Segunda parte el alumnado realiza su primera actividad u la subirá a Aules y será evaluada y en la que el alumnado recibirá un feedback al respecto
Grupal : la parte de explicación se hace a todo el grupo Individual : el registro y primera toma de contacto	Aula de informática Cañón Aules Ordenador con Internet Plataforma Scratch				

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. <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>Nombre : Scratch paso a paso</p> <p>Objetivos : La finalidad de esta actividad es motivar al alumnado orientándole en su primer programa con Scratch. Para ello usaremos un personaje conocido por todos como es Homer Simpson y guiaremos indicando al alumno cada uno de los pasos que tiene que llevar a cabo con la programación con bloques para que este personaje vaya zampando los donuts que van a ir cayendo desde el cielo. Las imágenes las buscaran en internet y aprovecharemos para introducir los conceptos de licencias de protección de imagen de software .. etc.</p> <p>Temporalización :</p> <p>5 minutos :El profesor/a explica la tarea a realizar, su objetivo ... etc e indica el pdf de AULES donde están los pasos que guían en la realización del ejercicio.</p> <p>5 minutos : Descargar un Homer y un donuts</p> <p>20 minutos: tiempo para que siguiendo los pasos realicen el programa.</p> <p>Resta de la clase: Tiempo para probar la aplicación y subirla a Aules</p> <p>5 últimos minutos : Comentar que les ha parecido, comentar bloques importantes como los de movimiento, rotar, situar los donuts arriba aleatoriamente y que caigan sin parar</p>				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Herramientas del Sistema Operativo para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...	2.1	
Grupal : la parte de explicación se hace a todo el grupo Individual : el programa paso a paso	Aula de informática Cañón Aules Ordenador con Internet Plataforma Scratch	Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto el departamento de orientación.	2.2	
		Portátil adaptado para diversidad funcional	2.5	
			4.3	
Primera parte: El docente evaluará la atención e interés prestado por el alumnado y su registro. Segunda parte el alumnado realiza su primera actividad u la subirá a Aules y será evaluada y en la que el alumnado recibirá un feedback al respecto				

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				
<p>Nombre : Mejor imposible</p> <p>Objetivos : La finalidad de esta actividad es conseguir que el alumnado adopte una postura crítico constructiva a raíz del ejercicio resultado de la actividad 2 realizado por ellos mismos. Necesitamos que analicen lo que ellos realizaron e intenten mejorarlo para lo que a través de una lluvia de ideas irán proponiendo opciones de mejora... por ejemplo estaría bien que Homer hiciera un ruido de engullir cuando se zampa un donut.... que los donuts caigan cada vez más aprisa.... Etc e iremos tomando nota en la pizarra para posteriormente proceder a realizar dichas modificaciones.</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>Temporalización :</p> <p>5 minutos : Para abrir la aplicación y jugar de nuevo para refrescarse y familiarizarse.</p> <p>10 minutos : Lluvia de ideas de mejora</p> <p>40 minutos: Explicación de como realizar las mejoras y tiempo para su realización</p> <p>Resta de la clase: Prueba y ejecución</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	Herramientas del Sistema Operativo para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...	2.1	Primera parte: El docente evaluará la atención e interés prestado por el alumnado y su registro.
Grupal : la parte de explicación se hace a todo el grupo Individual : el programa paso a paso	Aula de informática Cañón Aules Ordenador con Internet Plataforma Scracht	Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto el departamento de orientación.	2.2	Segunda parte el alumnado realiza su primera actividad u la subirá a Aules y será evaluada y en la que el alumnado recibirá un feedback al respecto
		Portátil adaptado para diversidad funcional	2.5	
			4.3	
				<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.