

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Super "Healthy"				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	PIAR I	NIVEL	3º ESO	TEMPORIZACIÓN	12 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Actualmente estamos rodeados de comidas procesadas y no saludables por todos lados (cerca del instituto, en los supermercados, etc.) y la población está sufriendo un aumento de la obesidad. Es necesario poner remedio a esto y para ello tenemos que analizar cuáles son los alimentos saludables y cuáles no y extrapolándolo a un videojuego acabar con la comida no saludable y recoger la saludable.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	El superhéroe "Healthy" necesita ayudar a la ciudad de Valencia que está siendo atacada por una pandemia de comida no saludable. Para ello, debe acabar con la comida no saludable que se encuentre por el camino y recoger la saludable para poder entregarla a todos los valencianos que están encerrados en casa y no pueden salir a comprar a los supermercados. ¿Le ayudarás?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Creación de un cartel con comida saludable y comida no saludable. Creación de proyecto '¡Nos vamos de cumpleaños!' Creación de proyecto 'Mi banda' Creación de proyecto '¡Vamos a realizar una ensalada!' Creación de proyecto '¿Cuántos puntos eres capaz de conseguir?' Creación de proyecto 'Las capitales de Europa' Creación de un proyecto final que será un videojuego creado en Scratch sobre alimentación saludable.				



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 type="checkbox"/> CE <input checked="" 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 programas.</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>	2.1. 2.2. 2.3. 2.4. 4.1. 4.4.	<p>Analizar problemas elementales significativos para el alumnado, mediante la abstracción y la modelización de la realidad.</p> <p>Analizar y validar aplicaciones informáticas existentes.</p> <p>Resolver de forma guiada problemas elementales utilizando algoritmos y las estructuras de datos necesarias.</p> <p>Programar aplicaciones sencillas de forma guiada para resolver problemas elementales.</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 integradas.</p> <p>Resolver problemas técnicos sencillos surgidos del análisis, desarrollo y uso de programas, módulos de inteligencia artificial y robótica reformulando el procedimiento utilizado en caso necesario.</p>	<p>f) Estructuras de control del flujo del programa</p> <p>g) Variables, constantes, condiciones y operadores</p> <p>h) Programación por bloques: composición de las estructuras básicas y encaje de bloques.</p> <p>k) Análisis y validación de programas.</p> <p>o) Iniciaba, autoconfianza y meta cognición en el proceso de aprendizaje del desarrollo de programas.</p>

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



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		ACTIVIDADES / TAREAS			APRENDIZAJE ACCESIBLE
		DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1			
		<p>Nombre: ¿Qué comemos?</p> <p>Objetivos: Introducirles el concepto de comida saludable y comida no saludable.</p> <p>Temporalización: 1 sesión</p> <p>Primeros 10': Visualización del vídeo de alimentos saludables y no saludables: https://www.youtube.com/watch?v=CNYneO25tPA</p> <p>Resto de la clase: Creación de un poster con comida saludable y comida no saludable.</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	4.1.	<input type="checkbox"/> Para la primera parte será suficiente con la observación directa (interés, buen comportamiento) <input type="checkbox"/> Para la segunda parte será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)
		<input type="checkbox"/> Segunda parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)	<input type="checkbox"/> Aula de informática <input type="checkbox"/> Proyector <input type="checkbox"/> Ordenador con conexión a internet <input type="checkbox"/> Cartulinas y rotuladores		
		<input type="checkbox"/> Ficha impresa con alimentos saludables y alimentos no saludables con letra grande.			<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.
DI SE		ACTIVIDADES / TAREAS			APRENDIZAJE ACCESIBLE



DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2

Nombre: ¿Qué puedo hacer con Scratch?

Objetivos: Introducirles el entorno de Scratch y cada una de las zonas de la aplicación para qué sirven.

Ofrecer la información desde un prisma diferente según los principios DUA.

Temporalización: 1 sesión

Primeros 20': Visualización del vídeo "Programar para aprender sin límites"

<https://www.youtube.com/watch?v=9hUjhlfs-bw>

Resto de la clase: Explicación del entorno de Scratch y sus elementos y posteriormente realizan un cuestionario con una actividad de arrastrar y soltar sobre una imagen en la que se muestra un proyecto de Scratch y deben relacionar todas las zonas del entorno y alguna pregunta tipo test para comprobar que han entendido para qué sirve cada una de las zonas.

- 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	- Dossier en papel con las zonas del entorno de Scratch con cada una explicada en letra grande. Una vez encontrada, deberán buscar la zona en el dossier y leerla.	2.1	<ul style="list-style-type: none"> - Primera parte: será suficiente con la observación directa (interés, buen comportamiento) - Segunda parte: Se realizará a través de la propia actividad a realizar que proporciona una nota numérica y feedback al alumnado.
<ul style="list-style-type: none"> - Primera parte: individual - Segunda parte: individual 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula de informática - Proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules 			



DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3

Nombre: ¡Nos vamos de cumpleaños!

Objetivos: Introducirles el concepto evento, movimiento y apariencia de un objeto.

Temporalización: 1 sesión

Primeros 10': Explicación de los conceptos mediante una práctica sencilla que realizan a la vez con la docente

Resto de la clase: En parejas deben realizar la práctica en la que se les pide:

- Elección de 2 personajes (personaje1, personaje2).
- Elección de 2 fondos (fondo1, fondo2).
- Movimiento de personaje1 desde fondo1 a fondo2. En fondo2 se encuentra personaje 2.
- Al llegar personaje1 a fondo2 hay un mensaje que dice 'SORPRESA' encima de una tarta de cumpleaños y al pulsar sobre cada una de las letras realizan un efecto diferente.

- 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

- Práctica guiada impresa con los pasos a seguir con letra grande.

2.3.

2.4.

4.1.

- Para la primera parte será suficiente con la observación directa (interés, buen comportamiento)

- Para la segunda parte se valorará el proyecto creado y se corregirá con una rúbrica online dónde marcaremos el nivel de adquisición y mostrando un feedback en los ítems en los que no se ha conseguido la mayor puntuación.

- Segunda parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)

- Aula de informática
- Proyector
- Ordenador con conexión a internet
- Plataforma Aules
- Explicación de la práctica en Aules

ACTIVIDADES / TAREAS

APRENDIZAJE ACCESIBLE

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4

Nombre: Mi banda

Descripción: Desde el departamento de música nos han pedido crear una banda para poder utilizarla en el festival de fin de curso.

Objetivos: Introducirles el bloque Sonido de Scratch.

Temporalización: 2 sesiones

Primeros 30': Explicación de cómo funciona el bloque Sonido mediante una práctica sencilla que realizan a la vez con la docente.

Resto de la clase y siguiente sesión: En parejas (diferentes a la actividad anterior) deben realizar la práctica en la que se les pide crear una banda formada por:

- 1 piano
- 1 tambor
- 1 platillo

- 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

- Práctica guiada impresa con los pasos a seguir con letra grande.

2.3.
2.4.
4.1.

- Para la primera parte será suficiente con la observación directa (interés, buen comportamiento)

- Para la segunda parte se valorará el proyecto creado y se corregirá con una rúbrica online dónde marcaremos el nivel de adquisición y mostrando un feedback en los ítems en los que no se ha conseguido la mayor puntuación.

- Segunda parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)

- Aula de informática
- Proyector
- Ordenador con conexión a internet
- Plataforma Aules
- Explicación de la práctica en Aules

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5				<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: Vamos a realizar una ensalada!</p> <p>Objetivos: Introducirles el bloque Sensores de Scratch.</p> <p>Temporalización: 2 sesiones</p> <p>Primeros 30': Explicación de cómo funciona el bloque Sensores mediante una práctica sencilla que realizan a la vez con la docente.</p> <p>Resto de la clase y siguiente sesión: En parejas (diferentes a las actividades anteriores) deben realizar la práctica en la que se les pide recoger en una cesta los ingredientes de una ensalada que van cayendo desde la parte superior de la pantalla a la parte inferior. También caerán ingredientes que no forman parte de la ensalada y deberán esquivarlos.</p>				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Práctica guiada impresa con los pasos a seguir con letra grande.	2.3.	- Para la primera parte será suficiente con la observación directa (interés, buen comportamiento)
- Segunda parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)	- Aula de informática - Proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules - Explicación de la práctica en Aules		2.4.	
			4.1.	

ACTIVIDADES / TAREAS

APRENDIZAJE ACCESIBLE

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 6

Nombre: ¿Cuántos puntos eres capaz de conseguir?

Objetivos: Introducirles los operadores y los datos de Scratch.

Temporalización: 1 sesión

Primeros 15': Explicación de cómo funcionan los operadores y los datos mediante una práctica sencilla que realizan a la vez con la docente.

Resto de la clase: En parejas (las mismas de la actividad 5) deben modificar la práctica anterior para añadir puntuación al juego. Cada vez que se coge un ingrediente de la ensalada se consiguen 5 puntos y si se coge un ingrediente que no es de la ensalada se resta 10 puntos. Se acabará el juego cuando se obtengan 30 puntos.

- 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

- Práctica guiada impresa con los pasos a seguir con letra grande.

2.3.

2.4.

4.1.

- Para la primera parte será suficiente con la observación directa (interés, buen comportamiento)

- Para la segunda parte se valorará el proyecto creado y se corregirá con una rúbrica online dónde marcaremos el nivel de adquisición y mostrando un feedback en los ítems en los que no se ha conseguido la mayor puntuación.

- Segunda parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)

- Aula de informática
 - Proyector
 - Ordenador con conexión a internet
 - Plataforma Aules
 - Explicación de la práctica en Aules

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 7

Nombre: Las capitales de Europa

Descripción: Desde el departamento de geografía e historia nos han pedido crear una aplicación para poder aprender las capitales de Europa jugando.

Objetivos: Introducirles las listas de Scratch.

Temporalización: 1 sesión

Primeros 10': Explicación de cómo funcionan las listas mediante una práctica sencilla que realizan a la vez con la docente.

Resto de la clase: En parejas (diferentes a las actividades anteriores) deben realizar la práctica en la que se irán preguntando capitales de países y se contabilizarán los aciertos obtenidos una vez se han preguntado por todas las capitales europeas.

- 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/
AGRUPAMIENTORECURSOS
MATERIALES, PERSONALES
Y ESPACIALES

- Práctica guiada impresa con los pasos a seguir con letra grande.

2.3.

2.4.

4.1.

- Para la primera parte será suficiente con la observación directa (interés, buen comportamiento)

- Para la segunda parte se valorará el proyecto creado y se corregirá con una rúbrica online dónde marcaremos el nivel de adquisición y mostrando un feedback en los ítems en los que no se ha conseguido la mayor puntuación.

- Segunda parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)

- Aula de informática
- Proyector
- Ordenador con conexión a internet
- Plataforma Aules
- Explicación de la práctica en Aules

ACTIVIDADES / TAREAS

APRENDIZAJE ACCESIBLE

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 8

Nombre: Imaginación al poder!

Descripción: El superhéroe “Healthy” necesita ayudar a la ciudad de Valencia que está siendo atacada por una pandemia de comida no saludable. Para ello, debe acabar con la comida no saludable que se encuentre por el camino y recoger la saludable para poder entregarla a todos los valencianos que están encerrados en casa y no pueden salir a comprar a los supermercados. ¿Le ayudarás?

Objetivos: Motivar al alumnado para que tras ver todos los bloques trabajados piensen en cómo implementarían este juego.

Temporalización: 3 sesiones

Las 3 sesiones: En parejas (diferentes a las actividades anteriores) deben pensar y crear el juego.

- 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

- Grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)

- Aula de informática
- Proyector
- Ordenador con conexión a internet
- Plataforma Aules

- Dossier impreso con letra grande en el que hay 3 sugerencias de prácticas guiadas que podrían realizar.

2.1.
2.2.
2.3.
2.4.
4.1.
4.4.

- Se valorará el proyecto creado y se corregirá con una rúbrica online donde marcamos el nivel de adquisición y mostrando un feedback en los ítems en los que no se ha conseguido la mayor puntuación.