



La Aventura de las Palabras: Aprende con Scratch

Ciclo: 2º

Curso: 3º/4º

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y Literatura.

Temporalización: 1º/2º/3º trimestre

N.º de sesiones: 5



Introducción

Esta propuesta invita al alumnado a adentrarse en el mundo de la programación creativa mediante el diseño y desarrollo de pequeños juegos interactivos utilizando Clic and Play y Scratch. A lo largo de cinco sesiones, los estudiantes explorarán diferentes herramientas digitales que les permitirán planificar, construir y mejorar sus propias creaciones, combinando pensamiento lógico, resolución de problemas y creatividad. El proyecto fomenta el trabajo cooperativo, la experimentación y la toma de decisiones, al tiempo que acerca al alumnado a los fundamentos de la programación a través de un enfoque lúdico y significativo. Al finalizar, cada grupo habrá desarrollado varios juegos sencillos que integran diseño, narrativa y mecánicas interactivas, demostrando su capacidad para transformar ideas en productos digitales funcionales.





Guía Didáctica

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.



Objetivos Generales de Etapa

En esta situación de aprendizaje nos basamos en los siguientes objetivos generales de etapa recogidos en el artículo 5 del Decreto 61/2022, contribuyendo de esta forma al desarrollo integral del niño. Destacamos:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.



Objetivos Específicos

1. Desarrollar habilidades básicas de programación mediante el uso guiado de Clic and Play y Scratch para crear juegos interactivos sencillos.
2. Aplicar el pensamiento lógico y la resolución de problemas al diseño.
3. Fomentar la creatividad y la expresión personal a través del diseño de personajes, escenarios, narrativas y dinámicas de juego.
4. Trabajar de forma cooperativa, compartiendo ideas, distribuyendo tareas y tomando decisiones conjuntas durante el proceso de creación.
5. Desarrollar competencias digitales básicas, incluyendo el uso responsable de herramientas tecnológicas y la comprensión de su funcionamiento.
6. Revisar y mejorar los productos creados, aplicando estrategias de autoevaluación y coevaluación para detectar errores y proponer mejoras.
7. Explorar diferentes lenguajes de programación visual, comparando sus posibilidades y limitaciones en función del tipo de juego que se desea crear.
8. Potenciar la autonomía del alumnado en el manejo de entornos digitales y en la toma de decisiones durante el desarrollo de los juegos.
9. Planificar y estructurar un proyecto digital siguiendo fases de diseño, creación, prueba y mejora.
10. Aplicar las normas ortográficas básicas
11. Reconocer adecuadamente tiempos verbales.



Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<p>Área de Lengua Competencia específica nº9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada, para iniciarse en el desarrollo de la conciencia de la lengua y para mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita.</p>	<p>Área de Lengua 9.1. Formular conclusiones elementales sobre el funcionamiento de la lengua, prestando especial atención a la relación entre sustantivos, adjetivos y verbos, a partir de la observación, comparación y transformación de palabras, enunciados y textos, en un proceso de producción o Comprensión de textos en contextos significativos. 9.2. Revisar y mejorar los textos propios y ajenos y subsanar algunos problemas de comprensión lectora, a partir de la reflexión metalingüística e interlingüística y usando la terminología básica adecuada.</p>	<p>Área de Lengua Bloque D D. Reflexión sobre la lengua y sus usos en el marco de propuestas de producción y comprensión de textos orales, escritos o multimodales:</p> <ul style="list-style-type: none">- Aproximación a la lengua como sistema con distintos niveles: sonidos y letras, palabras, oraciones y textos. Observación y comparación de unidades comunicativas básicas. Reglas ortográficas (b/v, g/j, ll/y, r/rr, h; c/qu, z/c, a/z, s/z) en palabras de uso frecuente.- Procedimientos elementales de adquisición de vocabulario. Similitudes y diferencias de forma y significado (polisemia, sinonimia, antonimia, prefijos y sufijos: aumentativos, diminutivos) entre palabras de la misma familia léxica o semántica. Clases de palabras: sustantivos, artículos y otros determinantes, pronombres personales básicos, adjetivos calificativos y verbos.



Situación de Aprendizaje



Metodología

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se han seleccionado diversas metodologías didácticas con el propósito de crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo. Estas han sido elegidas por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo

A continuación, se describen los enfoques metodológicos que se implementarán:

- **Aprender haciendo (Learning by doing):** esta metodología se basa en el constructivismo, donde los estudiantes aprenden mediante la creación de artefactos digitales. Al involucrarse activamente en la construcción de proyectos, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y comprenden mejor los conceptos teóricos.
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** en esta metodología, se plantean retos al estudiante que debe solucionar obteniendo un producto final. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas, ya que los estudiantes deben aplicar sus conocimientos para superar desafíos específicos.
- **Aprendizaje Cooperativo:** en esta metodología, los estudiantes trabajan en equipos pequeños para alcanzar objetivos comunes. Cada miembro del grupo tiene un rol específico y se fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Design Thinking:** metodología centrada en la resolución creativa de problemas a través de un proceso interactivo que incluye la empatía, la definición del problema, la ideación, la creación de prototipos y la prueba de soluciones. Fomenta la innovación y el pensamiento crítico.



Agrupamientos

A lo largo de esta situación de aprendizaje se plantean actividades con diferentes tipos de agrupamiento:

Grupo clase: toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.

Grupos cooperativos: los estudiantes trabajan en equipos con roles asignados para completar una tarea. Fomenta la responsabilidad compartida y el trabajo en equipo.



Espacios

En esta situación de aprendizaje se utilizan los siguientes espacios:

- Aula de clase equipada con pizarra interactiva.
- Aula del futuro o sala de informática equipada con ordenadores.



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
<p>Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p>Estudiantes: Compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p>	<p>Material didáctico: hojas de trabajo y guías de conexión.</p> <p>Tecnología: ordenadores portátiles o de sobremesa (con puerto USB), proyector o pizarra digital, placa Clic and Play y cables cocodrilo.</p> <p>Materiales varios: papel de aluminio, tijeras.</p>	<p>Plataformas educativas: Scratch.</p>



Evaluación

Para evaluar adecuadamente la Situación de Aprendizaje, se han establecido procedimientos, actividades de evaluación e instrumentos que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.

Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
Observación directa Intercambios orales Producciones del alumnado Autoevaluación	Participación diaria Actividades	Rúbricas Semáforo/diana de autoevaluación Productos finales



Evaluación Docente

Ítems observables: el docente establece indicadores observables de la actividad para realizar un análisis activo de las dinámicas que se generan en el aula:

- El alumnado organiza y combina bloques de programación para crear un juego funcional.
- Identifica un error en el funcionamiento del juego y propone una solución adecuada.
- Crea personajes, escenarios o dinámicas propias que aportan originalidad al juego.
- Participa activamente en el grupo, respetando turnos y contribuyendo a las decisiones.
- Maneja dispositivos y herramientas digitales de forma segura, autónoma y adecuada.



Situación de Aprendizaje



- Realiza cambios en su juego tras identificar errores o recibir sugerencias de compañeros/as.
- Sigue las fases del proyecto en orden, probando y ajustando el juego antes de finalizarlo.
- Escribe correctamente las palabras utilizadas en el juego aplicando las reglas trabajadas.
- Clasifica y utiliza verbos en presente, pasado y futuro de forma correcta en las actividades del juego.

Rúbrica de evaluación para el docente [\(Documento descargable\)](#)

	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Mejorable (2)	Insuficiente (1)
Aplicación de normas ortográficas	Aplica correctamente todas las normas ortográficas trabajadas en el juego y en las palabras seleccionadas.	Comete 1–2 errores menores, pero demuestra dominio general.	Aplica algunas normas, pero con varios errores.	Presenta numerosos errores y no aplica las normas trabajadas.
Uso adecuado de elementos gramaticales	Identifica y usa correctamente sustantivos, adjetivos y verbos en las actividades del juego.	Usa correctamente la mayoría de elementos gramaticales.	Muestra dificultades en varios elementos gramaticales.	No identifica ni usa adecuadamente los elementos gramaticales.
Identificación y uso de tiempos verbales	Reconoce y utiliza correctamente presente, pasado y futuro en todas las actividades.	Comete pocos errores en la clasificación o uso.	Muestra dudas frecuentes y errores repetidos.	No reconoce los tiempos verbales o los usa incorrectamente.
Programación en Scratch	El juego funciona perfectamente, con bloques bien organizados y sin errores.	El juego funciona con pequeños fallos no relevantes.	El juego funciona parcialmente; requiere ayuda para completarlo.	El juego no funciona o no está terminado.



Conexiones con Clic&Play / Makey Makey	Realiza todas las conexiones de forma autónoma y correcta.	Realiza la mayoría correctamente, con alguna ayuda puntual.	Necesita ayuda frecuente para conectar y comprobar.	No consigue realizar las conexiones correctamente.
Trabajo cooperativo	Participa activamente, respeta turnos y contribuye al grupo de forma positiva.	Participa de forma adecuada, aunque con poca iniciativa.	Participa de forma irregular o depende del grupo.	No colabora o dificulta el trabajo del grupo.
Creatividad y diseño del juego	El juego es original, claro y visualmente cuidado.	El juego es creativo, aunque con pocos elementos propios.	El juego es funcional pero poco creativo.	El juego carece de diseño o no está completo.



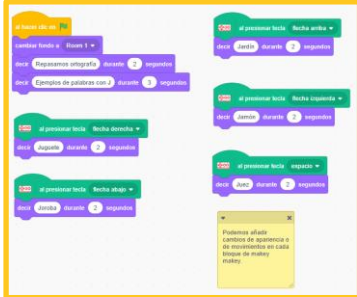
Evaluación Alumnado

Autoevaluación individual de la sesión: [Documento descargable.](#)



Actividades

Nº de Sesión	1
Temporalización	45-60 minutos
Tipo de Actividad	En pequeños grupos
Descripción	Objetivo de la sesión: Repasar una regla ortográfica y mejorar su memorización. El docente elige la regla o reglas ortográficas que quiere que repasen los alumnos. Cada



grupo puede hacer una diferente.

1. **Actividad inicial** – En pequeño grupo los estudiantes reflexionan sobre la regla ortográfica que elijamos, por ejemplo palabras J

Cada grupo resuelve estas cuestiones:

- ¿Conocéis palabras que lleven la letra J?
- ¿Os cuesta escribir algunas?
- ¿Suenan igual la G y la J?

Como conclusión tienen que llegar a alguna generalización como las siguientes:

- Muchas palabras que empiezan por ja-, jo-, ju- se escriben con J.
- La J suena fuerte.

2. Elección de palabras difíciles

Cada alumno/a elige 5 palabras con J que le resulten difíciles de escribir.

Pueden sacarlas de: un diccionario, palabras trabajadas en clase o que use o escuche habitualmente.

De todas esas palabras el grupo tiene que elegir 5 y las escriben en la ficha que se les entrega **HOJA DE TRABAJO SESIÓN 1**, en la columna de palabra. Una palabra por espacio. Se repasan juntos para corregir errores.

3. Trabajo con la ficha y Clic and Play

En la otra columna de la ficha **GUÍA DE CONEXIONES** los alumnos y alumnas escribirán a qué parte de clic and play irá conectada cada palabra. Ejemplo: jugar-flecha arriba.

4. Programación en Scratch

Se utilizará la extensión Makey Makey. Cada palabra tiene asignado un bloque de programación. Cuando los estudiantes pulsan flecha arriba, por ejemplo, aparecerá la palabra seleccionada. Se seguirá el mismo procedimiento con cada palabra.

Se ayudarán de la dicha ficha guía de conexiones.

5. Conexiones

En la ficha **HOJA DE TRABAJO SESIÓN 1** aparecen unos círculos donde el alumnado pondrá el material conductor elegido.

Conectarán cada cable del Clic and Play a la palabra correspondiente teniendo como guía la ficha **GUÍA DE CONEXIONES**



Los estudiantes comprueban que han escrito bien las palabras elegidas.

6. Cierre y reflexión final
Cada grupo prueba que funciona correctamente el juego. Terminamos reflexionando sobre cómo aprender ortografía puede ser divertido y que el uso de la tecnología nos ayuda a memorizar mejor.

Recursos

[Hoja trabajo sesión 1](#)

[Guía de conexiones sesión 1](#)



[Programación sesión 1](#)

Material conductivo, ejemplo papel alumnado...

Dispositivo Clic and Play

Material de papelería (pegamento, folios...)

Scratch

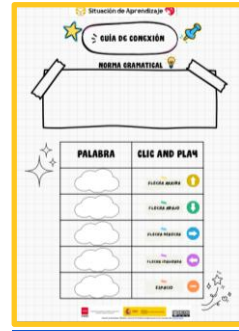
Nº de Sesión	2
Temporalización	45-60 minutos
Tipo de Actividad	En pequeños grupos
Descripción	Objetivo de la sesión: Repasar la gramática. Contenidos a repasar: sustantivos, género, número, adjetivos calificativos y verbos. Cada grupo repasará uno de estos contenidos, siguiendo la misma estructura que se propone a continuación.



Recursos

[Hoja trabajo sesión 2](#)

[Guía de conexiones sesión 2](#)



[Programación sesión 2](#)

Material conductivo, ejemplo papel aluminio...

Dispositivo Clic and Play

Material de papelería (pegamento, folios...)

Scratch

Nº de Sesión

3

Temporalización

45-60 minutos.

Tipo de Actividad

En pequeños grupos.

Descripción



Objetivo de la sesión: Repasar la ortografía (reglas de acentuación).
Contenidos a repasar: palabras agudas, llanas y esdrújulas. Cada grupo repasará uno de estos contenidos, siguiendo la misma estructura que se propone a continuación.

1. **Actividad inicial.** Breve repaso oral de los conceptos ortográficos trabajados, ejemplos rápidos en la pizarra y explicación breve del objetivo de la sesión.

2. Elección de palabras

Cada alumno/a elige palabras del tema correspondiente. Podemos utilizar el libro de lectura del trimestre para que busquen dichas palabras.

De todas esas palabras el grupo tiene que elegir 3 y las escriben en la ficha que se les entrega **HOJA DE TRABAJO SESIÓN 3**, en la columna de palabra. Una palabra por espacio. Se repasan juntos para corregir



errores..

3. Trabajo con la ficha y Clic and Play

En la otra columna de la ficha **GUÍA DE CONEXIONES** el alumnado escribirá a qué parte de clic and play irá conectada cada palabra. Ejemplo: ratón, cárcel, sábado.

4. Programación en Scratch

Se utilizará la extensión Makey Makey. Cada grupo de palabras (agudas, llanas, esdrújulas), tiene asignado un bloque de programación. El sprite elegido formulará la pregunta ¿La palabra ratón es aguda, llana o esdrújula? Si el estudiante pulsa en el pulsador adecuado el sprite le dará un feedback positivo, de lo contrario obtendrá un feedback de corrección. Se seguirá el mismo procedimiento con cada palabra.

Se ayudarán de la dicha ficha guía de conexiones.

5. Conexiones

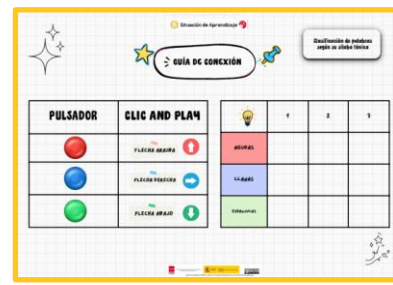
En la ficha **HOJA DE TRABAJO SESIÓN 3** aparecen 3 círculos, uno para cada grupo de palabras (agudas, llanas y esdrújulas). Los alumnos pondrán el material conductor detrás de la ficha en las líneas asignadas.

Conectarán cada cable del Clic and Play a la palabra correspondiente teniendo como guía la ficha **GUÍA DE CONEXIONES**

Los alumnos comprueban que han escrito bien las palabras elegidas.

Recursos

[Hoja trabajo sesión 3](#) [Guía de conexiones sesión 3](#)



Programación sesión 3

Material conductor, ejemplo papel aluminio...

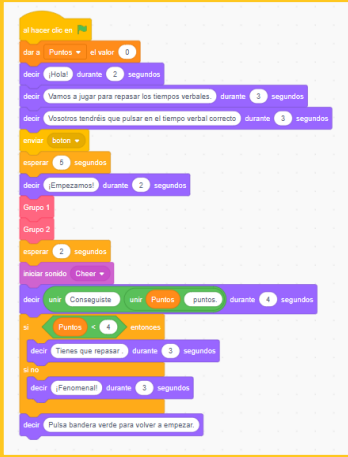
Dispositivo Clic and Play

Material de papelería (pegamento, folios...)



	Scratch
--	---------

Nº de Sesión	4
Temporalización	45-60 minutos.
Tipo de Actividad	En pequeños grupos.
Descripción	<p>Objetivo de la sesión: Repasar los tiempos verbales. Contenidos a repasar: verbos en presente, pasado y futuro. Cada grupo repasará los contenidos, siguiendo la misma estructura que se propone a continuación.</p> <p>1. Actividad inicial. Breve repaso oral de los conceptos de tiempos verbales en presente, pasado y futuro ya trabajados, ejemplos rápidos en la pizarra y explicación breve del objetivo de la sesión.</p> <p>2. Elección de palabras Cada alumno/a elige los verbos en presente, pasado y futuro que desee. Podemos utilizar el libro de lectura del trimestre para que busquen dichas palabras. De todas esas palabras el grupo tiene que elegir 3 de cada tiempo verbal y las escriben en la ficha que se les entrega titulada HOJA DE TRABAJO SESIÓN 4, en la columna de palabra. Una palabra por espacio. Se repasan juntos para corregir errores.</p> <p>3. Trabajo con la ficha y Clic and Play. En la otra columna de la ficha titulada GUÍA DE CONEXIONES el alumnado escribirá a qué parte de clic and play irá conectada cada palabra. Ejemplo: dormiré, cayó, como.</p> <p>4. Programación en Scratch Se utilizará la extensión Makey Makey. Cada grupo de palabras (presente, pasado, futuro), tiene asignado un bloque de programación. El sprite elegido formulará la pregunta: "come", ¿qué tiempo verbal es? Si el estudiante pulsa en el pulsador adecuado el sprite le dará un feedback positivo, de lo contrario obtendrá un feedback de corrección. Se seguirá el mismo procedimiento con cada palabra. Se ayudarán de la dicha ficha titulada guía de conexiones.</p> <p>5. Conexiones En la ficha HOJA DE TRABAJO SESIÓN 4 aparecen 3 círculos, uno para cada tiempo verbal (pasado, presente y futuro). Los alumnos pondrán el material conductor detrás</p>





Situación de Aprendizaje



```

definir Grupo 1
decir "Come" ¿Qué tiempo verbal es?
esperar hasta que ¿tecla cualquiera presionada?
si ¿tecla fecha arriba presionada? entonces
  sumar a Puntos 1
  iniciar sonido Connect
  decir Si es PRESENTE ¡Bravo!
si no
  iniciar sonido Oops
  decir Nooo. Te equivocaste. Es PRESENTE
esperar 3 segundos
decir "Nada" ¿Qué tiempo verbal es?
esperar hasta que ¿tecla cualquiera presionada?
si ¿tecla fecha abajo presionada? entonces
  sumar a Puntos 1
  iniciar sonido Connect
  decir Si es PASADO ¡Bravo!
si no
  iniciar sonido Oops
  decir Nooo. Te equivocaste. Es PASADO
esperar 3 segundos
decir "Habrá" ¿Qué tiempo verbal es?
esperar hasta que ¿tecla cualquiera presionada?
si ¿tecla fecha derecha presionada? entonces
  sumar a Puntos 1
  iniciar sonido Connect
  decir Si es FUTURO ¡Bravo!
si no
  iniciar sonido Oops
  decir Nooo. Te equivocaste. Es FUTURO
esperar 3 segundos

```

de la ficha en las líneas asignadas. Conectarán cada cable del Clic and Play a la palabra correspondiente teniendo como guía la ficha **GUÍA DE CONEXIONES**. Los alumnos comprueban que han elegido el tiempo verbal correcto.

```

definir Grupo 2
definir Grupo 3
esperar 1 segundos
decir "Aída" ¿Qué tiempo verbal es?
esperar hasta que ¿tecla cualquiera presionada?
si ¿tecla fecha arriba presionada? entonces
  sumar a Puntos 1
  iniciar sonido Connect
  decir SI es PRESENTE ¡Bravo!
si no
  iniciar sonido Oops
  decir Nooo. Te equivocaste. Es PRESENTE
esperar 3 segundos
decir "Cantaron" ¿Qué tiempo verbal es?
esperar hasta que ¿tecla cualquiera presionada?
si ¿tecla fecha abajo presionada? entonces
  sumar a Puntos 1
  iniciar sonido Connect
  decir SI es PASADO ¡Bravo!
si no
  iniciar sonido Oops
  decir Nooo. Te equivocaste. Es PASADO
esperar 3 segundos
decir "Dormieron" ¿Qué tiempo verbal es?
esperar hasta que ¿tecla cualquiera presionada?
si ¿tecla fecha abajo presionada? entonces
  sumar a Puntos 1
  iniciar sonido Connect
  decir SI es PASADO ¡Bravo!
si no
  iniciar sonido Oops
  decir Nooo. Te equivocaste. Es PASADO

```



"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES





Recursos

[Hoja trabajo sesión 4](#)

[Guía de conexiones sesión 4](#)



[Programación sesión 4](#)

Material conductivo, ejemplo papel aluminio...

Dispositivo Clic and Play

Material de papelería (pegamento, folios...)

Scratch

Nº de Sesión

5

Temporalización

45-60 minutos.

Tipo de Actividad

En pequeños grupos.

Descripción

Objetivo de la sesión: Probar todos los juegos creados y autoevaluarse.

Cada grupo rotará probando los diferentes juegos creados en las sesiones anteriores por todos los estudiantes.

En los últimos diez minutos realizarán una autoevaluación.

Recursos

[Autoevaluación](#)



Situación de Aprendizaje



Situación de Aprendizaje

Autoevaluación

Valoración general
¿Cómo valoras esta situación de aprendizaje?
☆☆☆☆

Sentimientos
¿Cómo te sientes al realizar esta actividad?
😊 😐 😞 😡 😠

¿Qué es lo más importante que he aprendido en esta situación de aprendizaje?

¿Qué me ha resultado más difícil?

¿Qué temas diferencia la próxima vez?

Rúbrica

	Alto	Medio	Bajo
Aplicación de normas anti-género	Identifica correctamente los géneros y las normas anti-género.	Identifica los géneros y las normas anti-género.	Identifica los géneros y las normas anti-género.
Uso adecuado de abreviaturas gramaticales	Utiliza correctamente las abreviaturas gramaticales.	Utiliza las abreviaturas gramaticales.	Utiliza las abreviaturas gramaticales.
Identificación y uso de tiempos verbales	Identifica y utiliza correctamente los tiempos verbales.	Identifica y utiliza los tiempos verbales.	Identifica y utiliza los tiempos verbales.
Programación en Scratch	Programa correctamente en Scratch.	Programa en Scratch.	Programa en Scratch.
Conexiones con Click&Play (Makiy)	Realiza conexiones correctamente con Click&Play (Makiy).	Realiza conexiones con Click&Play (Makiy).	Realiza conexiones con Click&Play (Makiy).
Trabajo cooperativo	Participa activamente en el trabajo cooperativo.	Participa en el trabajo cooperativo.	Participa en el trabajo cooperativo.
Creatividad y diseño del juego	Diseña un juego creativo y original.	Diseña un juego creativo.	Diseña un juego creativo.

Juegos creados con Scratch previamente

Dispositivo Clic and Play

Scratch



Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes





Atención a las diferencias del alumnado

Como docente comprometido con la inclusión y el éxito de todos los estudiantes, es fundamental adaptar las tareas y actividades para atender la diversidad en el aula. Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, se pueden implementar estrategias flexibles y personalizadas que respondan a las necesidades individuales de cada alumno.

A continuación, se detallan las pautas y medidas que se va a aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **Ubicación o agrupación del alumnado en el aula:** los estudiantes que necesitan más apoyo se sientan cerca del profesor para recibir instrucciones adicionales. Los estudiantes que trabajarán en grupo para fomentar la cooperación
- **Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación:** la rúbrica de evaluación se adapta para incluir criterios específicos adaptados a las necesidades del estudiante.
- **Refuerzo de saberes básicos:** se proporcionan materiales adicionales y sesiones de refuerzo para estudiantes que necesitan consolidar conceptos fundamentales. Esto incluye videos educativos y actividades prácticas adicionales.
- **Reconsideración del grado de exigencia de los saberes básicos:** para facilitar el aprendizaje, se ajustan las expectativas según las capacidades individuales.