

TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

Nombre del profesor: Diana María Casas Oliva

Curso: 1ºESO

Título de la actividad: Crear un juego con Scratch

1. Estándares de aprendizaje (objetivos evaluables)

- ✓ Describe el desarrollo de una animación o un juego y enumera las fases principales de su desarrollo.
- ✓ Emplea con facilidad las diferentes herramientas básicas del entorno de programación.
- ✓ Sitúa y mueve objetos en una dirección dada.
- ✓ Inicia y detiene la ejecución de un programa.
- ✓ Modifica, mediante la edición, la apariencia de objetos. Crea nuevos objetos: actores, fondos y sonidos.
- ✓ Maneja con soltura los principales grupos de bloques del entorno.
- ✓ Utiliza con facilidad los comandos de control de ejecución: condicionales y bucles.
- ✓ Emplea de manera adecuada variables.
- ✓ Dialoga, razona y discute sus propuestas y las presentadas por otros.

2. Contenido

El alumno ha de crear un juego utilizando varios personajes, fondos, sonidos y al menos dos variables

3. Enunciado de la actividad que se va a dar a los alumnos

El alumno ha de crear un juego utilizando un entorno de programación gráfico y gratuito como es Scratch, y debe cumplir una serie de puntos:

- a) Ha de incluir al menos dos personajes.
- b) Ha de incluir al menos dos fondos y en uno de ellos se debe explicar el funcionamiento del juego en modo texto o voz
- c) Ha de crear al menos dos variables, una llamada tiempo, para conocer el tiempo que va a durar el juego y otra llamada puntos, que vaya sumando o restando puntos.
- d) El alumno ha de subir el juego a la plataforma online de Scratch para compartirlo con el resto de compañeros.

e) El alumno hará una exposición de su trabajo

4. Descripción y procedimiento de la actividad

Siguiendo el enunciado de la actividad, el alumno ha de realizar previamente los siguientes pasos:

- ✓ Elección de los personajes
- ✓ Elección de los fondos
- ✓ Elección de la variable
- ✓ Elección de los bloques
- ✓ Contenido de la exposición del trabajo final

5. Temporalización

Primer trimestre. Cuatro sesiones de 55 minutos.

6. Agrupamiento

Los alumnos trabajarán de forma individual

7. Descriptores de la competencia digital trabajados

- ✓ Interacción y cooperación/ Comunicación: comunicar el resultado de sus investigaciones.
- ✓ Interacción y cooperación/ Comunicación: contribuir a un mejor uso de las herramientas digitales para una mejor comunicación e interacción
- ✓ Resolución de problemas y de modelos computacionales: evaluar las necesidades para la resolución de un problema aplicando diferentes herramientas digitales
- ✓ Producción/Creación: utilizar diversas herramientas y técnicas para crear un proyecto profesional individual o colectivo incorporando variados componentes en uno o más idiomas.
- ✓ Producción/Creación: crear diversos artefactos digitales con fines de exposición de los contenidos generados

8. Rúbrica

Aspectos	%	Muy bien	Bien	Regular	Requiere mejoras
		5	3	1	0
Diseño previo	20%	El diseño es claro y completo , cumpliendo con todos los ítems requeridos	Respeto el formato de diseño y ha pensado razonablemente bien en su programación , cumpliendo con 3 o 4 de los ítems requeridos	El diseño quedó incompleto, cumpliendo con solo 1 o 2 de los ítems requeridos	Diseño claramente insuficiente, no respeta el formato solicitado.
Interfaz gráfica	20%	La interfaz gráfica es clara, tiene estructura y se adapta tanto al contenido como al diseño del programa.	La interfaz gráfica es clara pero tiene poca relación con el contenido y con el diseño del programa	La interfaz gráfica es poco clara y tiene escasa relación tanto con el contenido como con el diseño del programa.	La interfaz gráfica es confusa y no tiene ninguna relación tanto con el contenido como con el diseño del programa.
Creatividad	20%	El programa realizado es muy original y evidencia un grado de creatividad excepcional por parte del estudiante.	El programa realizado es original y refleja la creatividad del estudiante.	El programa realizado se basa parcialmente en el diseño e ideas de otros. El aporte en creatividad por parte del estudiante es mínimo.	El programa realizado se basa totalmente en el diseño e ideas de otros. No se evidencia ninguna creatividad por parte del estudiante
Funcionamiento	30%	El programa realizado está completo y funciona correctamente	El programa realizado no está completo pero funciona correctamente	El programa realizado no está completo y funciona parcialmente	El programa realizado no está completo y no funciona
Exposición	10%	El alumno expone con absoluta claridad el	El alumno expone con claridad el	El alumno expone con cierta dificultad el	El alumno expone con muchísima dificultad el

		funcionamiento del juego y utiliza perfectamente el lenguaje computacional adecuado.	funcionamiento del juego y utiliza el lenguaje computacional adecuado.	funcionamiento del juego y utiliza un lenguaje computacional no muy adecuado.	funcionamiento del juego y no utiliza el lenguaje computacional adecuado.
--	--	--	--	---	---