

Formación en Tecnología, Programación y Robótica

Educación Primaria
Comunidad Autónoma
de Madrid

Actividad práctica



Actividad con Scratch

1_ NOMBRE, APELLIDOS Y CORREO ELECTRÓNICO DE EDUCAMADRID DEL PARTICIPANTE

ROCÍO RACIONERO RODÍGUEZ

rocio.racionero@educa.madrid.org

2_ TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

ALIMENTOS SALUDABLES.

3_ CURSO

1º Primaria

4_ DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Dirigida para 1º de Primaria, esta unidad está enfocada a concienciar al alumnado sobre la existencia de diferentes alimentos según sus beneficios para nuestra salud.

SESION 1. 45MIN

La primera parte de nuestra unidad será la **primera actividad: jugar al juego**. La actividad se practica casi por intuición, es muy fácil de jugarla. He intentado crear la sensación de aplauso y reconocimiento ante la elección de alimentos que son más beneficiosos y viceversa. Tras unos minutos de juego, los niños se plantean el cambio de actividad.

Segunda actividad: debate. En este punto se lanza una cuestión en gran grupo: ¿Qué pasa al pulsar frutas, verduras,...? Qué pasa si pulsamos otros alimentos? Se crea el debate entre los alimentos que son saludables y los que no lo son (o que lo son en menor medida).

SESION 2. 45 MIN.

Tercera actividad: investigar. Comenzaremos entrando en el juego como toma de contacto para recordarlo. Vamos a investigar las posibilidades de Scratch. Se trata de buscar y seleccionar, alimentos saludables y no saludables dentro de la biblioteca de objetos de Scratch. De este modo conoceremos sin darnos cuenta y de forma muy significativa las posibilidades de Scratch.

Sesión 3. 45 min

Cuarta actividad: vamos a ver cómo podemos modificar un objeto de Scratch. Entraremos en el proyecto desde la página de Scratch y a través de la Pizarra digital, modificaremos un objeto y su programa. (lo realiza el maestro y el grupo lo observa y opina en gran grupo). Después en gran grupo y con la PDI, jugaremos a cambiar el sensor y el sonido del objeto modificado agregando diferentes opciones divertidas a elección del alumnado y comprobando como cambia el proyecto original.

He intentado plantear un primer escenario, abriendo la opción de que el alumnado cree un segundo escenario.

5_ COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

En esta actividad, hacemos hincapié en las siguientes:

- Competencia matemática y básica en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.

6_ OBJETIVOS

- Conocer la existencia de diferentes alimentos según sus beneficios para el organismo.
- Concienciar lo positivo y necesario de tomar alimentos saludables.
- Investigar y ejemplificar alimentos saludables y no saludables.
- Trabajar destreza con la dirección del ratón del ordenador.
- Desarrollar cambios en el juego creado cambiando algunos objetos (alimentos) por otros.

7_ CONTENIDOS

- Alimentos saludables y no saludables.
- Uso del ratón del ordenador.
- Objetos en Scratch.
- Sensores en Scratch.

8_ CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconoce la diferencia entre tipos de alimentos saludables y no saludables.
- Conoce la importancia de tomar alimentos saludables.
- Maneja el ratón del ordenador.
- Investiga en la posibilidad de modificar los objetos de un escenario en Scratch.

9_ DESCRIPCIÓN DE LOS BLOQUES UTILIZADOS

He utilizado bloques de movimiento para el personaje “Amon”. El resto de objetos carecen de movimiento, como alternativa de actividad al alumnado.

He utilizado bloques de sonido a modo de amonestación, estímulo negativo para los alimentos no saludables. Así mismo, sonidos de aplauso a modo de refuerzo positivo para la opción de alimentos más saludables.

He incluido sensores, como reacción, según el objeto elegido.

Se enlazan en bloques. De esta forma, el alumnado puede buscar variables y modificación-ampliación de este juego agregando nuevos objetos como opción de

alimentos saludables y no saludables.

Además aparece el texto saludable o no saludable en cada una de las opciones objetos a elegir.

Es sencillo de usar y apto para niños de 1º de esta primaria.

10_ URL DEL JUEGO EDUCATIVO CREADO

<https://scratch.mit.edu/projects/209798009/#player>

11_ CAPTURA DEL PROGRAMA CREADO



- | | |
|---|--|
| X | Marque con una cruz si acepta que esta unidad didáctica quede recogida bajo una licencia Creative Commons (by – nc – sa) (Reconocimiento, No Comercial, Compartir Igual) para ser compartida por todos los miembros de la comunidad de docentes: http://es.creativecommons.org/blog/licencias/ |
|---|--|

A faint, light blue network diagram consisting of interconnected nodes and lines, resembling a circuit board or a data network, is overlaid on the dark teal background.

Telefonica

EDUCACIÓN
DIGITAL

SCOLARTIC_
Creando Código