

Formación en Tecnología, Programación y Robótica

Educación Primaria
Comunidad Autónoma
de Madrid

Actividad práctica



Educación Secundaria Inicial. Actividad con Scratch

1_ Nombre, apellidos y correo electrónico de EducaMadrid del participante

elena.gonzalezbusto@educa.madrid.org

2_ Título de la unidad didáctica

¿Jugamos con las sumas?

3_ Curso

1º Primaria

4_ Descripción de la unidad didáctica

Esta unidad didáctica está destinada a trabajar con los alumnos en el aula.

Con el juego diseñado se trabajan las sumas con y sin llevadas en el aula de primero de primaria.

El juego podría adaptarse modificando la complejidad de las operaciones para cursos superiores.

5_ Competencias que se trabajan

- Competencia matemática y básica en ciencia y tecnología
- Competencia lingüística
- Competencia digital
- Competencia de aprende a aprender

6_ Objetivos

- Calcular sumas llevando de dos sumandos con números hasta el 99.
- Diferenciar las sumas llevando de las sumas sin llevar.
- Realizar las operaciones de forma horizontal
- Consolidar la comparación de números hasta el 99 y la suma de dos cifras sin llevar.

7_ Contenidos

- Sumas de dos números llevando y sin llevar hasta la centena.
- Cálculo mental: sumar números de dos cifras
- Comparación y orden de números de dos cifras utilizando el concepto de $>$ y $<$.
- Identificación del tipo de suma a realizar

8_ Criterios de evaluación

- Realizar cálculos mentales de sumas con resultados inferiores a la centena
- Analizar el resultado de las operaciones de suma de dos números menores de cien descartando los resultados no posibles
- Utilizar las propiedades de las operaciones, las estrategias personales y los diferentes procedimientos que se usan según la naturaleza del cálculo que se ha de realizar

9_ Descripción de los bloques utilizados

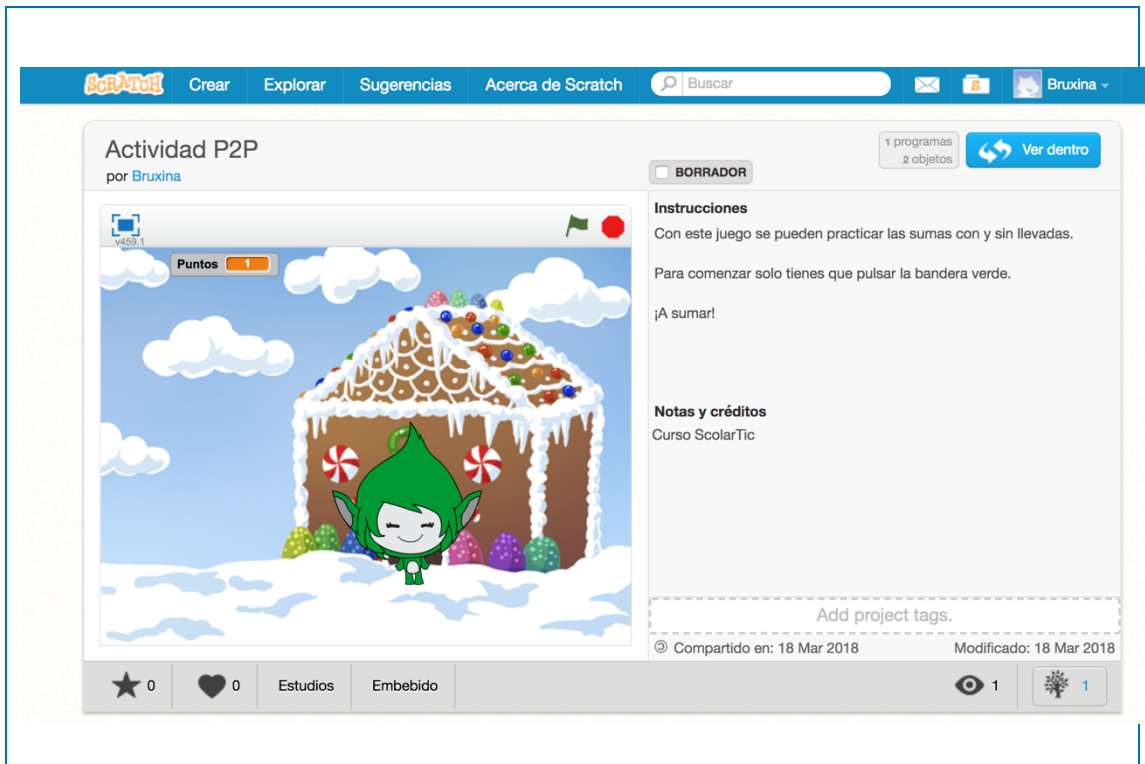
Para la realización de este juego se han usado una gran cantidad de bloques. A continuación, describiré de forma sencilla el uso de cada uno de ellos:

- Movimiento: Se utiliza al inicio del juego para mover al personaje desde la esquina inferior izquierda hasta el centro de la pantalla.
- Apariencia: El personaje saluda al jugador/a e interactúa con él/ella mediante saludos y preguntas. Además, tiene varios disfraces que van cambiando.
- Datos: Se han creado varias variables
- Eventos: al iniciar el juego.
- Control: Se utiliza un "por siempre" para repetir la mecánica de las sumas.
- Sensores: Se utilizan para las preguntas y respuestas entre el jugador y el personaje.
- Operadores: se utilizan para definir las variables de las preguntas y respuestas para que, según responda el jugador, el personaje pueda actuar.

10_ URL del juego educativo creado

<https://scratch.mit.edu/projects/209978925/#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 background network diagram consisting of a complex web of light blue lines and circular nodes, resembling a circuit board or a data network, set against a dark teal background.

Telefonica

EDUCACIÓN
DIGITAL

SCOLARTIC_
Creando Código