

# ACTIVIDAD DEL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

dirigida a la evaluación de la competencia digital del alumnado.

**Nombre del profesor: Luis de Pedro Gómez**

**Curso: 1ºESO**

**Título de la actividad: Crear un juego con el programa 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.
- Usa con soltura la interacción entre los elementos de un programa.
- Analiza el funcionamiento de un programa a partir de sus bloques.
- Dialoga, razona y discute sus propuestas y las presentadas por otros.

## 2. Contenido

El alumno debe crear un juego utilizando diversos personajes, fondos, sonidos y variables.

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

El alumno debe crear un juego utilizando el lenguaje de programación Scratch, que debe cumplir las siguientes condiciones:

- 1) Debe incluir al menos dos personajes.
- 2) Debe incluir al menos dos fondos y en uno de ellos se debe explicar el funcionamiento del juego en modo texto o voz utilizando algún botón para empezar el juego.
- 3) Se deben crear el menos dos variables, una llamada tiempo, para conocer en todo momento el tiempo que va a durar el juego y una variable llamada puntos, que vaya sumando o restando puntos en función del juego.
- 4) Una vez terminado el juego el alumno deberá subir el juego a la plataforma online de Scratch para que el resto de alumnos de la clase lo puedan ver y probar.

5) Exponer el funcionamiento del juego a sus compañeros.

#### **4. Descripción y procedimiento de la actividad**

El alumno deberá escribir previamente a la creación del juego un esbozo del juego, indicando :

- el nombre y tipo de los personajes que van a intervenir en el juego.
- El nombre y tipo de fondos a utilizar.
- El nombre y tipo de variable a usar.
- Los bloques más importantes que se van a utilizar,
- Explicar el funcionamiento del juego.

El alumno empezará a crear el juego a partir de estas ideas .

#### **5. Temporalización**

Segundo trimestre. Cuatro sesiones de 55 minutos.

#### **6. Agrupamiento**

La actividad será 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	%	Excelente	Bien	Regular	Necesitas mejorar
		5	3	1	0
Proceso	20%	Realiza el boceto de programación en papel , cumpliendo con todos los ítems requeridos	Realiza el boceto de programación en papel , cumpliendo con 3 o 4 de los ítems requeridos	Realiza el boceto de programación en papel , cumpliendo con solo 1 o 2 de los ítems requeridos	No realiza el boceto de programación.
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
Programación	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El programa evidencia comprensión avanzada de bloques y procedimientos.</li> <li>- Utiliza apropiadamente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa).</li> <li>- Los hilos de programación son lógicos y están bien organizados.</li> <li>- El programa está correctamente depurado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El programa demuestra comprensión de los bloques y de cómo estos funcionan en conjunto para alcanzar el resultado esperado.</li> <li>-Utiliza apropiadamente algunas estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa).</li> <li>- Los hilos de programación son lógicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El programa demuestra alguna comprensión de los bloques y cómo éstos funcionan en conjunto. --</li> <li>-Utiliza deficientemente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa).</li> <li>-Los hilos de programación tienen poca organización.</li> <li>-El programa no está</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El programa demuestra poca o nula comprensión de los bloques y de cómo éstos funcionan en conjunto.</li> <li>- Utiliza equivocadamente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa).</li> <li>- Los hilos de programación carecen de organización.</li> <li>- El programa tiene muchos fallos y no está depurado</li> </ul>

			y están organizados. - El programa está depurado.	depurado.	
Exposición y presentación	10%	El alumno expone con absoluta claridad el funcionamiento del juego y utiliza perfectamente el lenguaje computacional adecuado.	El alumno expone con claridad el funcionamiento del juego y utiliza el lenguaje computacional adecuado.	El alumno expone con cierta dificultad el funcionamiento del juego y utiliza un lenguaje computacional no muy adecuado.	El alumno expone con muchísima dificultad el funcionamiento del juego y no utiliza el lenguaje computacional adecuado.