

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

Santiago Alonso Sánchez. santiago.alongo@educa.madrid.org

2_ Título de la unidad didáctica

El euro y céntimos.

3_ Curso

4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

4_ Descripción de la unidad didáctica

Se trabaja el dinero, primero se da una breve explicación de los billetes y monedas que hay y luego se hacen ejercicios en los que tendrá que decir cuál es el valor de las monedas y billetes.

5_ Competencias que se trabajan

- Comunicación lingüística CL
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- Competencia digital CDIG
- Aprender a aprender AA
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEE

6_ Objetivos

- Conocer las monedas y billetes de nuestro país y de gran número de países de la Unión Europea
- Operar con euros y céntimos.
- Identificar y reconocer los billetes y monedas de euros y céntimos.

7_ Contenidos

- Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo.

- Colaboración activa y responsable en el trabajo en equipo.
- Uso de las TIC y herramientas de cálculo en el desarrollo y asimilación de los diversos contenidos matemáticos.
- Operaciones con euros y céntimos.

8_ Criterios de evaluación

- Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático.
- Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas.
- Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo para situaciones similares futuras.
- Utilizar los medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en diferentes fuentes.
- Conocer el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea.

9_ Descripción de los bloques utilizados

He utilizado distintos fondos para las distintas actividades. En total 19 fondos. Unos creados por mí y otros utilizados de los que ya existen. Van cambiando de unos a otros en función de lo que ocurra y las decisiones que tome el jugador.

He utilizado objetos de niños y niñas para explicaciones y presentación del juego y he añadido además algunos botones que ya estaban creados, he modificado otros y alguno que he creado yo.

La interacción con los distintos bloques es distinta, en unos sólo hay que ver cómo cambian y se mueven (parte más teórica de la unidad), en otros hay que seleccionarlos para elegir qué itinerario seguir y nos llevará a otro escenario, en otros tenemos que pulsar para resolver los ejercicios que nos proponen...

Los objetos de niños y niñas van cambiando de disfraz durante el juego.

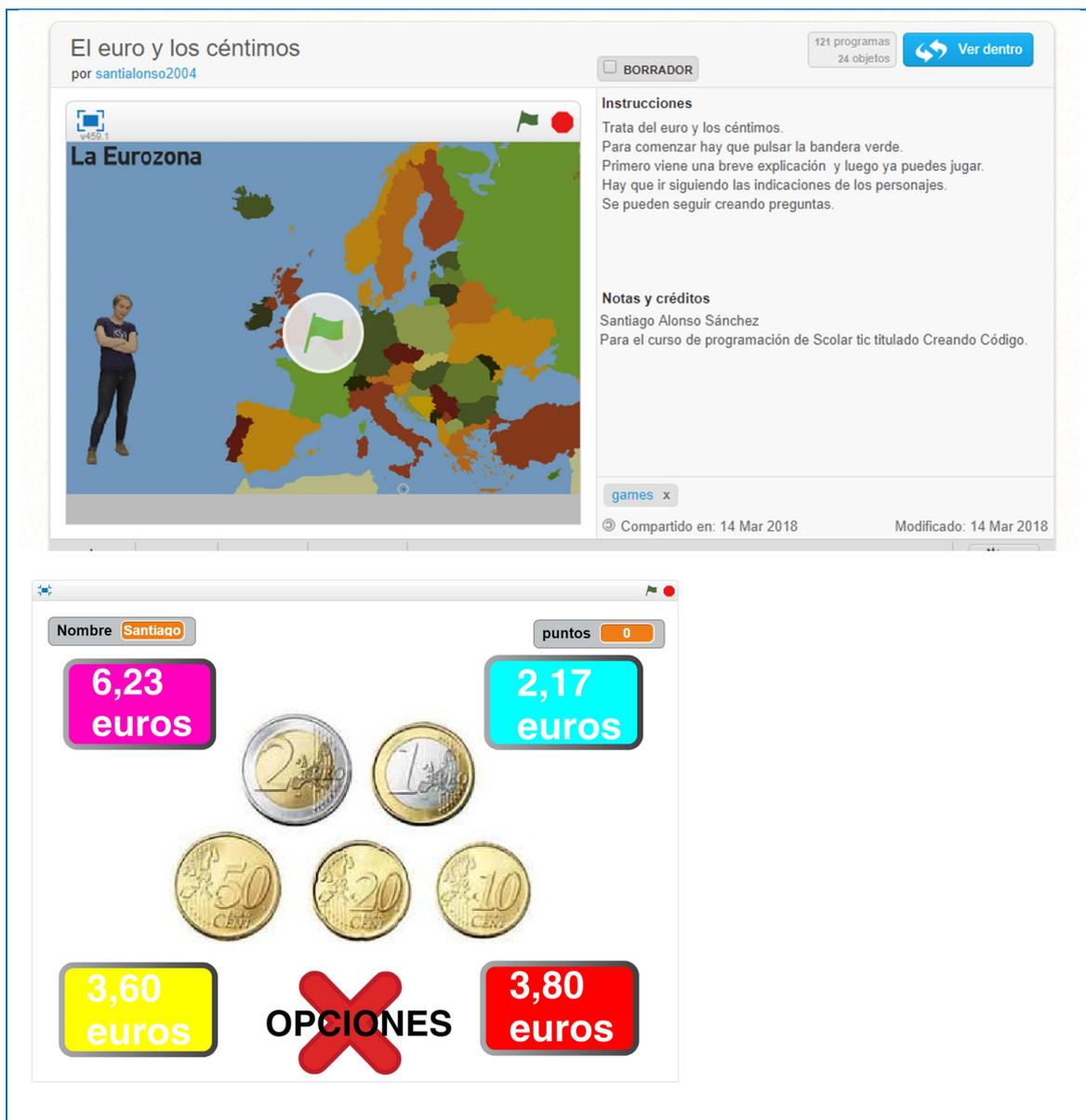
Dentro de uno de los escenarios uno de los bloques nos pregunta nuestro nombre y tenemos que escribirlo.
He añadido sonidos en alguna de las explicaciones, en otras no. Además algunos botones suenan al pulsarlos.

He dejado un fondo animando a los alumnos a crear nuevas preguntas.

10_ URL del juego educativo creado

<https://scratch.mit.edu/projects/209157822/>

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