

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

Lorena López Castilla lorena.lopezcastilla@educa.madrid.org

2_ Título de la unidad didáctica

Job's quiz

3_ Curso

A partir de 2º Educación Primaria

4_ Descripción de la unidad didáctica

La unidad didáctica está desarrollada para la asignatura de inglés y en concreto para el "topic" de los trabajos.

Está diseñada para alumnos de 4º de primaria pero se puede adaptar a cursos superiores añadiendo complejidad a las preguntas y ampliando progresivamente el vocabulario.

En la unidad didáctica se trabajará vocabulario relacionado con las diferentes profesiones, lugares de trabajo e instrumentos y herramientas relacionadas con ellos.

Se trabajan diferentes estructuras gramaticales como el verbo to be y la iniciación al presente simple.

Así mismo los niños pueden practicar lo aprendido con el juego, haciendo un feedback de los contenidos.

Los personajes dialogan e interactúan con el jugador, lo que potencia la práctica de la competencia lectora.

5_ Competencias que se trabajan

- Aprender a aprender
- Competencia Digital
- Comunicación lingüística
- Competencias sociales y cívicas

6_ Objetivos

- Identificar los diferentes trabajos de forma oral y escrita
- Conocer las funciones básicas asociadas a cada trabajo
- Relacionar cada profesión con su lugar de trabajo
- Relacionar cada profesión con los instrumentos o herramientas básicas necesarias para el desempeño de los mismos
- Realizar preguntas simples en presente simple utilizando las "wh- questions"

7_ Contenidos

- Profesiones de los 3 sectores principales
- Puestos de trabajo y herramientas asociadas
- Present simple tense
- Wh- questions

8_ Criterios de evaluación

- Nombra y escribe diferentes puestos de trabajo
- Asocia cada puesto de trabajo a su lugar correspondiente
- Relaciona instrumentos básicos asociados a cada puesto de trabajo
- Usa el presente simple para entablar conversaciones y conseguir información

9_ Descripción de los bloques utilizados

Para la realización del juego se han utilizado la gran mayoría de los bloques. El juego consta de 3 escenarios diferentes, cada uno asociado a un personaje específico.

Los escenarios y los personajes se inician siempre a través de un evento, ya sea el inicio del juego, cambio de escenario o envío de diferentes mensajes. Se ha intentado coger personajes que incluyeran diferentes disfraces para que puedan interactuar con el jugador a medida que vaya contestando de forma correcta o incorrecta.

Los personajes dialogan con el jugador siempre usando los bloques de apariencia cuando hablan ellos mismo mismos o a través de los sensores cuando interactúan con el jugador, por ejemplo cuando le preguntan por su nombre o si quieren seguir jugando o no.

Debido a que el juego se basa en preguntas con 2 respuestas a elegir clicando en diferentes imágenes se han utilizado varios bloques:

- Se han creado varias variables que identificaban a cada una de las imágenes como la opción correcta o falsa.
- Se ha creado una variable de puntos para que el jugador pueda ir contabilizando los aciertos.

Para dar un aspecto más interactivo a la elección de las imágenes, éstas aumentan su tamaño al pasar el ratón por ellas utilizando los bloques de sensores y apariencia ajustando el tamaño al zoom deseado. Los personajes se van moviendo por la pantalla para dejar paso a la introducción de las imágenes. Todo ello se ha conseguido con los bloques de movimiento.

Con los bloques de "controles" se ha conseguido hacer ciclos o repetir una secuencia dando 2 opciones, por ejemplo, si la respuesta es correcta... sino...

Los operadores se han utilizado para concatenar oraciones o comparar valores para dar así diferentes órdenes.

Los bloques que no se han utilizado han sido el de sonido y el lápiz, pues no han sido necesarios para la realización del juego.

10_ URL del juego educativo creado

<https://scratch.mit.edu/projects/212237720/#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