

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

Rocío Delicado Calero

rocio.delicado@educa.madrid.org

2_ Título de la unidad didáctica

El Sistema Solar.

3_ Curso

Primero y segundo de primaria.

4_ Descripción de la unidad didáctica

La unidad didáctica va dirigida al alumnado del primer y segundo curso de Educación Primaria y está enmarcada dentro del área de Ciencias Sociales en el bloque de contenidos de Geografía. El contenido a trabajar es el Sistema Solar.

En esta unidad podrán repasar los conocimientos adquiridos en el aula a través del juego del Sistema Solar de Scratch. Con este, conocerán los planetas que componen el Sistema Solar y su situación con respecto al Sol.

5_ Competencias que se trabajan

- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencia lingüística.

6_ Objetivos

- Saber qué es el Sistema Solar.
- Conocer los nombres de los planetas.
- Identificar la posición de los planetas con respecto al Sol.
- Valorar el uso de las nuevas tecnologías para repasar contenidos.

7_ Contenidos

- El Sistema Solar y sus elementos.
- Conocimiento del nombre de los planetas.
- Identificación de la posición de los planetas con respecto al Sol.
- Valoración del uso de las nuevas tecnologías.

8_ Criterios de evaluación

- Reconoce el Sistema Solar y sus elementos.
- Conoce los nombres de los planetas.
- Identifica la posición de los planetas con respecto al Sol.
- Utiliza las nuevas tecnologías para repasar contenidos adquiridos.

9_ Descripción de los bloques utilizados

Para realizar el juego del Sistema Solar he utilizado 15 objetos y 4 escenarios.

En el primer y segundo escenario, utilizo principalmente bloques de movimiento, apariencia, sonido y sensores, para animar los objetos.

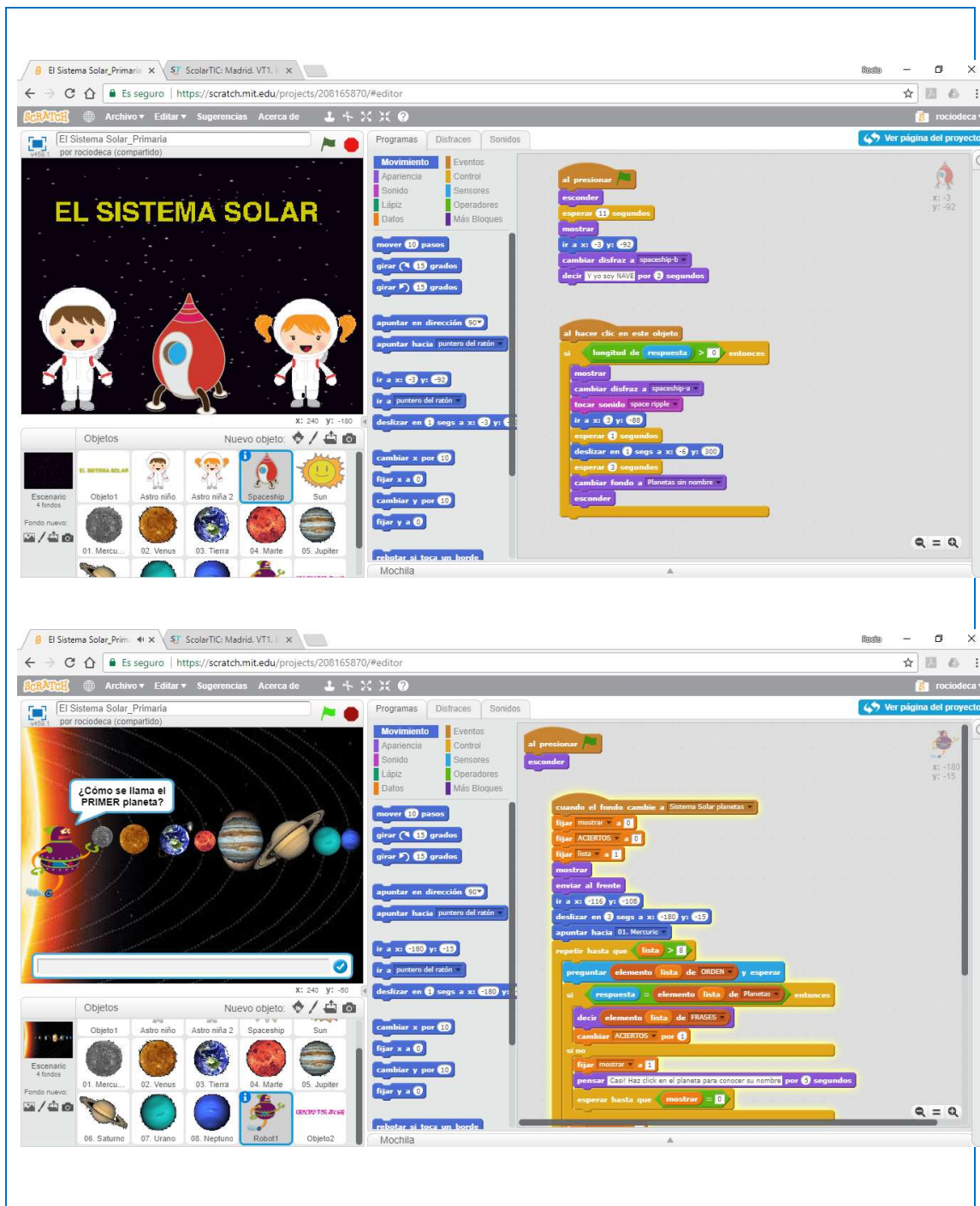
En el tercer escenario, se utilizan un mayor número de bloques, además de los anteriormente descritos, entre ellos, los de control y operadores, ya que en este escenario es donde se lleva a cabo la parte principal del juego. Además, se han añadido variables y listas para facilitar su programación.

En el cuarto escenario, es el último y de despedida, utilizado para finalizar el juego a través de bloques de apariencia, movimiento y sonido.

10_ URL del juego educativo creado

<https://scratch.mit.edu/projects/208165870/>

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/
---	---

The background of the entire page is a dark teal color with a faint, light teal network diagram. The diagram consists of numerous interconnected nodes (small circles) and lines, forming a complex web-like structure that suggests digital connectivity and data flow.

Telefonica

EDUCACIÓN
DIGITAL

SCOLARTIC_
Creando Código