



6. Vinculación de las asignaturas con ámbitos profesionales

Plantilla para el infusionado

TÍTULO ACTIVIDAD DE INFUSIONADO	
Materia y contenidos curriculares:	Nivel/curso
Robótica.	6º de Primaria
Objetivos de aprendizaje:	
Qué objetivo de OAP conseguirá el alumnado a través de una actividad relacionada con el contenido curricular: qué y cómo	
El alumnado será capaz de programar a través de la plataforma Scratch .	
Competencias profesionales/LOMLOE: Conocimientos, habilidades, aptitudes y actitudes aplicables al mundo real	Ámbito profesional con el que se relaciona: Carreras, profesiones, itinerarios académicos, entornos profesionales, sectores...
<p>Competencia matemática y competencia en ciencia ,tecnología e ingeniería .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento analítico . • Pensamiento conceptual • Resolución de problemas. <p>Competencia emprendedora.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del mundo digital • Planificación y Organización • Calidad de trabajo. <p>Competencia personal , social y de aprender a aprender.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoconocimiento • Autocontrol emocional • Autonomía • Iniciativa • Innovación / Creatividad • Liderazgo • Negociación • Orientación al logro • Planificación y Organización • Resistencia a la adversidad • Toma de decisiones 	<p>Ingeniero en robótica: Diseñador, responsable de crear robots y sistemas automatizados que pueden realizar tareas que los humanos no pueden o son peligrosos</p> <p>Técnico en electromecánica y robótica : Soluciona problemas de sistemas robóticos.</p> <p>Ingeniero mecánico: persona encargada de diseñar e instalar equipos mecánicos o térmicos</p> <p>Informáticos: Encargado de programar sistemas informáticos .</p> <p>Operarios líneas de producción: Encargados de supervisar los procesos de producción.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo y • cooperación • Flexibilidad/Adaptación • Autoaprendizaje • Autoconfianza • Compromiso • Capacidad para trabajar <p>Competencia digital .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del mundo • digital • Planificación y Organización • Calidad de trabajo. 	
PROPUESTA DIDÁCTICA	
Duración: 60 min	Scratch
Estructura de la clase	
<p>Enganche (5 min) :Visionado de un vídeo explicativo sobre el funcionamiento de la plataforma Scratch.</p> <p>Exploración y explicación (15 min) : Repartir tablets por equipos, crear un usuario para cada equipo , posteriormente crear una programación común todos a la vez , siguiendo los pasos del profesor que lo irá proyectando en la pizarra digital.</p> <p>Elaboración (30 min) : Crear por equipos una programación propia con la plataforma Scratch .</p> <p>Evaluación (10 min) : La evaluación consistirá en una presentación por parte de cada equipo de la programación realizada , tendrán una diana de autoevaluación que irán completando al terminar la presentación.</p> <p>Los equipos se evaluarán mutuamente entre ellos a través de la diana de autoevaluación , donde se valorarán diferentes aspectos tanto de la exposición como de la programación .</p>	
Adaptaciones pedagógicas (adaptación a la diversidad)	
<p>Proporcionar apoyo adicional a los alumnos con dificultades a través de vídeos en los que el profesor irá explicando todos los pasos a realizar para que los alumnos tengan un patrón que seguir .</p> <p>Las programaciones en la plataforma Scratch pueden ser más sencillas que las del resto.</p>	