

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

Blanca García García

blanca.garcia2@educa.madrid.org

2_ Título de la unidad didáctica

Figuras geométricas

3_ Curso

Segundo ciclo de Educación Infantil: PT

4_ Descripción de la unidad didáctica

Las figuras geométricas van a ser uno de los temas importantes para llevar a cabo en de la Educación Infantil, ya que es algo que está muy unido a la vida cotidiana y al desarrollo social del niño. Es decir, el entorno en el que el niño se va a desenvolver está lleno de todos los signos, colores, figuras..., que irán formando parte de su aprendizaje.

Con esta unidad el niño irá adquiriendo una serie de conocimientos, conceptos, aptitudes y hábitos que le irán introduciendo en el mundo y en el entorno en el que más tarde tendrá que desenvolverse.

Uno de los principales objetivos es introducir al niño en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, el conocimiento de las figuras geométricas básicas y los colores primarios. Siempre recordando y globalizando con los conocimientos anteriores que tengan adquiridos, es decir, que como ya sabemos que la educación infantil es o al menos debiera ser globalizada, nos propondremos tocar otros objetivos anteriormente dados a la vez que van adquiriendo los nuevos, para que así surja un proceso de enseñanza-aprendizaje verdaderamente significativo, y el niño sepa enlazar correctamente unos conocimientos con otros. Que no supongan para él cosas aisladas.

En esta actividad de Scratch, se centra en la identificación del cuadrado frente al triángulo y al círculo.

5_ Competencias que se trabajan

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

6_ Objetivos

- Interiorizar ciertas figuras geométricas: cuadrado, triángulo y círculo y sus correspondientes nombres.
- Reconocer y representar las formas geométricas: cuadrado, triángulo y círculo.
- Fomentar las capacidades de observación, representación, manipulación, experimentación y discriminación.
- Relacionar la geometría con aspectos de nuestra vida cotidiana.
- Desarrollar la creatividad a través de los aprendizajes matemáticos.
- Ampliar el vocabulario matemático.
- Fomentar la expresión artística.
- Tener interés en participar en las diversas actividades.

7_ Contenidos

- Formas geométricas: cuadrado, Círculo y triángulo.

8_ Criterios de evaluación

- Amplia del vocabulario matemático a través de las formas planas elementales: triángulo, cuadrado y círculo.
- Interioriza ciertas figuras geométricas: cuadrado, círculo y triángulo y sus correspondientes nombres.
- Reconoce y representa las formas geométricas: cuadrado, círculo y triángulo.
- Relaciona la geometría con aspectos de nuestra vida cotidiana.

9_ Descripción de los bloques utilizados

En la realización del scratch, he utilizado un escenario; en el que he añadido distintas figuras geométricas: cuadrados, triángulos y círculos de diferentes colores.

Se van moviendo por el espacio, girando y rebotando cuando toca el borde. Con una mira dibujada que se mueve con el ratón; al presionar sobre las figuras hace diferentes acciones:

- Si toca al cuadrado: este emite un sonido y envía un mensaje que dice: bien!!, además de que el cuadrado desaparece.
- Si toca el triángulo o el cuadrado, emite un sonido diferente y el mensaje: no!!!

Además, he añadido varias variables:

- Una de puntos, donde suma 10 puntos cada vez que acierta al cuadrado; y resta 5 puntos cuando falla.
- Una de reloj; poniendo 30 segundos de forma descendente; cuando llega a 0 se para el programa.

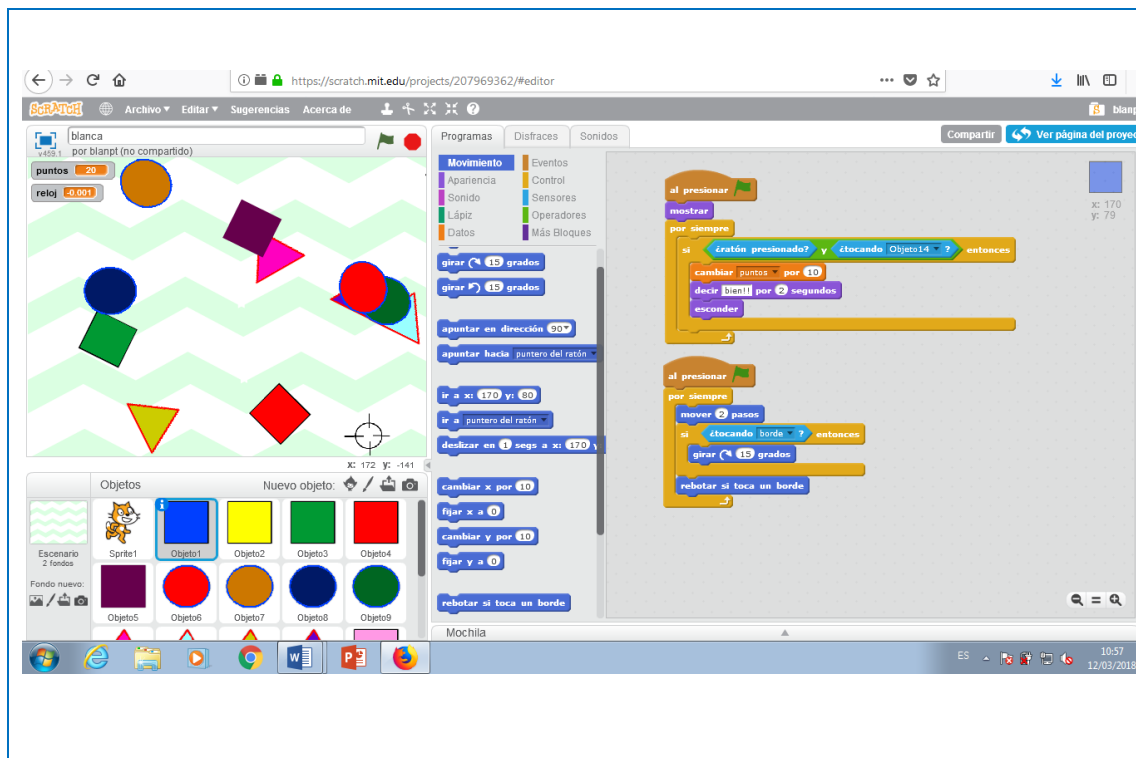
En resumen se han utilizado los bloques de:

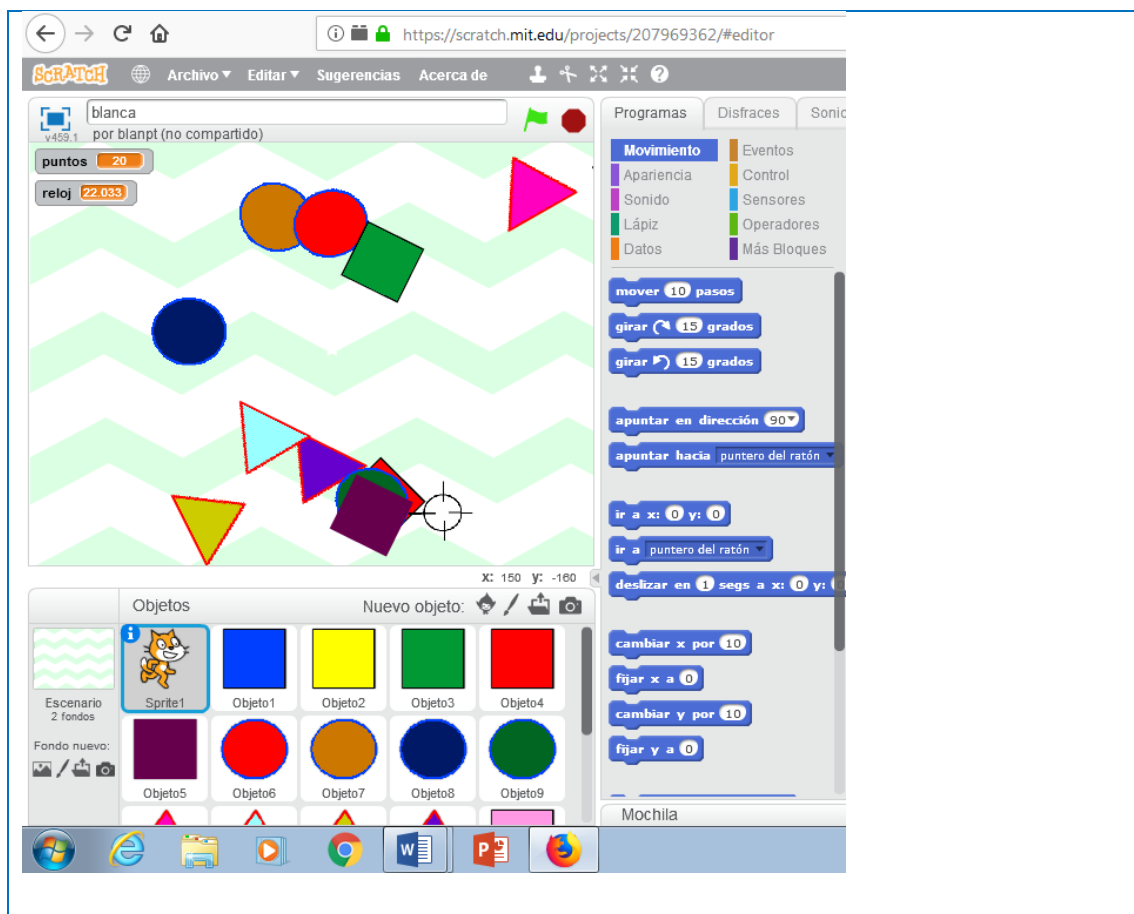
- Eventos
- Control
- Movimiento.
- Sensores
- Apariencia
- Operadores.
- Sonido
- Datos: crear 2 variables

10_ URL del juego educativo creado

<https://scratch.mit.edu/projects/207969362/>

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