

## PROPUESTA SCRATCH por Iñaki Barrio Baroja

Enlace al proyecto (URL)

<https://scratch.mit.edu/projects/146755340/>

### GUÍA DIDÁCTICA

**ASIGNATURA(S):** PSICOLOGÍA

**NIVELEUCATIVO:** BACHILLERATO

**DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:** Diseñar una animación interactiva con Scratch para repasar conceptos y vocabulario de la materia vistos en clase a lo largo del curso.

**OBJETIVOS:**

- Repasar conceptos y vocabulario de la materia visto a lo largo del curso académico, incluyendo el mayor número de temas estudiados.
- Presentarlos de forma organizada y comprensible.

**COMPETENCIAS GENÉRICAS:**

- Lingüística: Terminología específica de la materia.
- Análisis y síntesis: Búsqueda, selección, organización y gestión de la información.
- Competencia digital: programación.
- Creatividad: diseño y presentación.

**RETO O PROBLEMA REAL QUE TIENEN QUE RESOLVER LOS ALUMNOS:**

- Revisar y seleccionar conceptos y vocabulario representativos de la materia, diversos y pertenecientes a diversos temas vistos a lo largo del curso.
- Tratarlos de forma correcta y presentarlos de forma organizada y atractiva a través de un juego o animación digital.

**TEMPORALIZACIÓN Y FASES DEL PROYECTO:** Mes de abril

- Sesión 1: Presentación del trabajo a realizar
- Sesión 2: Elección de los conceptos, elaboración del guion de preguntas y respuestas, así como la forma de presentarlo
- Sesión 3 y 4: Realización del proyecto
- Sesión 5: Presentaciones en el aula y revisión de los trabajos del resto del grupo.



**RECURSOS (componentes, otros materiales,...):**

Scratch.

Plantilla para el diseño previo del programa.

Acceso a Internet para la búsqueda de imágenes y de información.

Libro de texto y apuntes del curso.

**ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (diferentes niveles de dificultad y retos de ampliación):**

-En la rúbrica de la evaluación se especifican los diferentes niveles de dificultad requeridos.

- Pueden existir criterios de ampliación en diferentes niveles:

1. El tratamiento de la información específica de la materia
2. El diseño y la creatividad en la presentación.
3. El nivel de complejidad de la programación computacional.

**EVALUACIÓN:** La evaluación se llevará a cabo a partir de la siguiente rúbrica de evaluación.

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN:**

	Aspectos	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable	%
		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
Conceptos y vocabulario	<b>Conceptos o vocabulario</b>	En el programa aparecen más de 30 conceptos de la materia	En el programa aparecen entre 20 y 30 conceptos	Aparecen entre 10 y 20 conceptos	Aparecen menos de 10	<b>10%</b>
	<b>Variedad de temas</b>	Los conceptos pertenecen a más de 10 temas	Los conceptos pertenecen a entre 8 y 10 temas	Los conceptos pertenecen a entre 5 y 7 temas	Los conceptos pertenecen a menos de 5 temas.	<b>15%</b>
	<b>Uso/tratamientos de los conceptos</b>	Más de 25 conceptos están bien definidos o presentados	Más de 20 conceptos están bien definidos o presentados	Más de 10 conceptos están bien definidos o presentados	10 o menos conceptos están bien definidos o presentados.	<b>25%</b>
Pensamiento computacional y programación	<b>Funcionamiento del programa</b>	Todos los elementos funcionan correctamente	La mayoría de los elementos funcionan correctamente	Varios elementos del programa no funcionan correctamente.	El programa no se ejecuta o se queda bloqueado sin finalizar	<b>20%</b>
	<b>Programación de objetos</b>	Existen más de tres objetos con interrelaciones y cambios de disfraz.	Existen tres objetos con interrelaciones y cambios de disfraz.	Existen dos objetos con interrelaciones y cambios de disfraz.	Únicamente existe un objeto, o dos sin interrelaciones ni cambios de disfraz.	<b>10%</b>
	<b>Programación de escenarios y otros efectos.</b>	Existen dos escenarios y dos efectos de audio.	Existen dos escenarios y un efecto de audio.	Existen dos escenarios si audio, o un escenario y un efecto de audio.	Existe únicamente un escenario sin efectos de audio.	<b>10%</b>
	<b>Complejidad</b>	El programa incluye preguntas y respuestas, variables, comprobación de respuesta correcta y condicionales.	El programa incluye tres de las cuatro citadas anteriormente.	El programa incluye dos de las citadas anteriormente.	El programa incluye una de las citadas anteriormente.	<b>10%</b>