

PROPUESTA SCRATCH por Arturo Esteban Jauregui

Enlace al proyecto (URL)

<https://scratch.mit.edu/projects/116069199/>

GUÍA DIDÁCTICA

ASIGNATURA(S): Matemáticas - Programación y robótica.

NIVEL EDUCATIVO: 6º curso de Educación Primaria

DESCRIPCIÓN: Programa de Scratch para trabajar los cuerpos geométricos.

OBJETIVOS:

- Aprender a utilizar los diferentes elementos de Scratch.
- Utilizar el lenguaje de Scratch para plantear y resolver un reto.
- Desarrollar el trabajo colaborativo.
- Clasificar los cuerpos geométricos.

CONTENIDOS:

- Elección de un tema/reto.
- Planificación del trabajo: escenarios, objetos, funcionamiento básico.
Consulta de información sobre cuerpos geométricos: definiciones, imágenes...
- Reparto de tareas y calendario.
- Puesta en común: comprobaciones, aportaciones, mejoras...

COMPETENCIAS GENÉRICAS:

- Competencia matemática.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.

TEMPORALIZACIÓN:

4 semanas, con una sesión semanal de Scratch.
Además se propondrá que, en la medida de las posibilidades de los alumnos/as, se utilicen tiempos en casa.

RECURSOS:

Tablet personal de cada alumno/a.
Conexión a internet.
Proyector y pantalla/pizarra digital.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

El grupo/clase se repartirá en grupos de 4 alumnos/as. En todos los grupos habrá alumnos/as con diferentes capacidades, de tal forma que se favorezca el trabajo colaborativo y el aprendizaje entre iguales.
Aquellos alumnos/as que lo deseen podrán presentar otros trabajos similares o ampliados al propuesto, siendo valorados en su evaluación.

EVALUACIÓN: Se tendrá en cuenta especialmente la actitud y el aprendizaje logrado en el proceso así como el resultado final del trabajo. De forma específica se valorará el nivel de esfuerzo e interés demostrados.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN:

| | Aspectos | Sobresaliente | Bueno | Aceptable | No aceptable | % |
|---|--|--|---|---|---|-------------|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Metodología | ¿Se ha trabajado de forma colaborativa? | Sí, todos los componentes del grupo han aportado lo máximo según sus capacidades y se han ayudado. | Sí, todos los componentes del grupo han aportado lo máximo según sus capacidades. | Algunas personas han aportado demasiado impidiendo trabajar a otras. | Ha habido, al menos, una persona que se ha quedado al margen, sin aportar nada. | 20 % |
| | ¿Se ha compartido el resultado con otros grupos? | Sí, se ha compartido. | | | No. No se ha compartido. | 10 % |
| | ¿Se ha entregado el trabajo a tiempo? | Sí, se ha entregado dentro del plazo. | | Se ha entregado fuera de plazo, en el tiempo de prórroga. | No se ha entregado, o se ha entregado incompleto. | 10 % |
| | ¿Nos ha parecido interesante este aprendizaje? | A todos los componentes del grupo nos ha parecido interesante. | A la mayoría de los componentes del grupo nos ha parecido interesante. | A la mitad de los componentes del grupo nos ha parecido interesante. | A menos de la mitad de los componentes del grupo nos ha parecido interesante. | 10 % |
| | ¿Dominamos la clasificación de los cuerpos geométricos? | Todos los componentes del grupo la dominan. | La mayoría de los componentes del grupo la dominan. | La mitad de los componentes del grupo la dominan. | Menos de la mitad de los componentes del grupo la dominan. | 10 % |
| Pensamiento computacional y programación | ¿Está claro lo que el usuario debe hacer en el programa? | Sí, está muy claro. | Está bastante claro, pero algunos usuarios han tenido dudas. | Bastantes veces hay que añadir aclaraciones sobre lo que hay que hacer. | No se entiende. | 10 % |
| | ¿Se ha cuidado la estética del programa? (sonidos, colores, rótulos...) | Sí, está muy bien. | Está bastante bien. | Es muy simple, se podría mejorar bastante. | No se ha cuidado nada el apartado estético. | 10 % |
| | ¿Están ordenados el código, los objetos, disfraces... de tal | Sí, está todo muy ordenado | Está bastante ordenado, excepto en algunos detalles. | En algunos casos está bastante desordenado, pero se entiende. | El desorden hace que resulte muy difícil entender el programa. | 10 % |

| | | | | | | |
|--|---|------------------------------------|---|---|--|--------------------|
| | <p>forma que se facilite la comprensión de su funcionamiento?</p> | | | | | |
| | <p>¿El programa resuelve el reto planteado?</p> | <p>Sí, el reto queda resuelto.</p> | <p>El reto queda resuelto parcialmente.</p> | <p>Aproximadamente la mitad del reto ha quedado resuelto.</p> | <p>Menos de la mitad del reto ha quedado resuelto.</p> | <p>10 %</p> |