

PROPUESTA SCRATCH por Olatz Lekerika

Enlace al proyecto (URL)

<https://scratch.mit.edu/projects/115350208/>

GUÍA DIDÁCTICA

ASIGNATURA(S): Ciencias Sociales

NIVEL EDUCATIVO: 4º de Primaria

DESCRIPCIÓN: Diseñar una animación interactiva con Scratch para explicar la historia de la antigüedad en España, más concretamente, los Celtas.

OBJETIVOS:

- Distinguir quiénes eran los Celtas y qué es lo que hacían.
- Relacionar imágenes propias de la época con los Celtas.
- Desarrollar el pensamiento lógico y la resolución de problemas mediante el diseño de una actividad interactiva de Scratch.

CONTENIDOS:

- Los Celtas en España: identificación de sus principales rasgos y su forma de vida.
- Animación de objetos y escenarios con Scratch.

COMPETENCIAS GENÉRICAS:

- Comunicación lingüística: explicación de conceptos.
- Tratamiento de la información y competencia digital: programación.
- Cultural y artística: valor artístico de la representación de la información.
- Aprender a aprender: gestionar el tiempo y aplicar aprendizajes anteriores.

TEMPORALIZACIÓN:

 4 sesiones de 1 hora.

- Sesión 1: diseño esquemático de la animación y sus programas.
- Sesión 2: diseño de escenarios, personajes y objetos.
- Sesión 3: programación de la animación e objetos, escenarios y audios.
- Sesión 4: presentación de proyectos.

RECURSOS:

- Scratch.
- Plantilla para el diseño previo del programa.
- Acceso a internet para la búsqueda de imágenes y de información.
- Dibujos realizados por el propio alumno.
- Ordenador con grabadora de audio y altavoces.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

- Actividad de refuerzo: buscar ejemplos de otras animaciones creadas con Scratch y adoptar la estructura y los programas a la actividad prevista.
- Actividad de ampliación: hacer el mismo programa, o parecido para explicar Los Iberos en España.

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

RÚBRICA DE EVALUACIÓN:

	Aspectos	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable	%
		4	3	2	1	
Conocimiento del medio natural y social	Los Celtas en España	El estudiante demuestra completo entendimiento de los conceptos de los Celtas en España y lo explica con detalle.	El estudiante demuestra un preciso entendimiento de la mayoría de los conceptos de los Celtas en España y lo explica con detalle.	El estudiante demuestra un entendimiento limitado de los conceptos de los Celtas en España y da pocos detalles.	El estudiante demuestra un entendimiento incorrecto de los conceptos de los Celtas en España y no da detalles.	35
Pensamiento computacional y programación	Funcionamiento del programa	Todos los elementos de la animación funcionan correctamente.	Hay algún elemento del programa que no funciona correctamente.	Hay varios objetos del programa que no funcionan correctamente	Al ejecutar el programa la animación no funciona.	15
	Programación de objetos	La interacción entre objetos determina el cambio de posición, de disfraz y de audio de los objetos.	Hay objetos con movimiento, cambio de disfraz y audios.	Hay objetos con movimiento y cambio de disfraz o audios.	Los objetos del programa no tienen ningún comportamiento asociado.	20
	Programación de escenarios	Existe un cambio de escenario vinculado a cada fase de la animación y los escenarios han sido diseñados por el alumno.	Existe un cambio de escenario vinculado a cada fase de la animación y vinculado a la interacción de los objetos.	El programa incluye más de un escenario y alguno de ellos ha sido diseñado por el alumno.	El programa incluye un solo escenario.	20
	Complejidad	El programa incluye preguntas y respuestas.	El programa incluye varias instrucciones repetitivas y condicionales.	El programa incluye al menos 1 instrucción repetitiva o 1 condicional.	El programa ni incluye ninguna instrucción repetitiva ni ninguna condicional.	10



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).