

Temporalización y relación con la programación

Se plantean cuatro actividades. En las dos primeras se trabajan desde un punto de vista teórico el tema de la alimentación saludable. En la tercera y cuarta se realiza el proyecto Scratch para la realización del videojuego.

En esta situación de aprendizaje se presenta la parte relacionada con el juego en Scratch (es decir la tercera y cuarta tarea). No obstante, se explican en qué consisten las dos primeras actividades.

Se puede realizar las actividades en el tercer trimestre del curso.

Relación que guarda la parte relacionada con el juego interactivo en Scratch con el currículo de tercer ciclo de CCNN:

B. Tecnología y digitalización

En este ciclo la Tecnología y Digitalización, introduce en su bloque B1 el uso de estrategias, a través de medios digitales, para la representación e interpretación de datos y mantiene aspectos fundamentales relacionados con el uso adecuado y seguro de estos dispositivos. Debería ser abordado junto con el desarrollo de otros saberes y no de forma aislada. El bloque B2 introduce el uso de la programación como medio para dar solución a problemas, conectando el uso de algoritmos ya introducidos en etapas anteriores con su utilidad para comprobar o predecir determinadas situaciones sencillas contextualizadas.

Conocimientos, destrezas y actitudes:

B.1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).
- Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.

– Estrategias para fomentar el bienestar físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.

B.2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional:

- Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, creación de un prototipo, prueba, evaluación y comunicación.
- Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...).
- Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.
- Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.

Revision #5

Created 2024-06-04 19:51:00 CEST by Miguel Cortés

Updated 2024-09-05 21:48:32 CEST by Miguel Cortés