Temporalización y relación con la programación

> Nº de sesiones propuestas, propuesta de trimestre en el que se puede aplicar (teniendo en cuenta el ritmo madurativo del alumnado, la temática del REA o sus conocimientos previos) y relación que guarda con la programación (si es pertinente señalar esto).

Descripción de las actividades del REA:

En una primera fase se comienza con una actividad de movilización de conocimientos previos acerca de lo que el alumnado conoce sobre investigadoras e inventoras de cualquier ámbito científico o tecnológico. Posteriormente el alumnado realizará un trabajo de investigación, en parejas, en la que cada grupo elige cuatro mujeres inventoras sobre las que trabajar y sobre las que buscar información sobre su vida y descripción de su invento o contribución a la Ciencia.

En la segunda fase los grupos van a realizar un juego interactivo de preguntas respuestas sobre dichas inventoras utilizando como base la plataforma Scratch.

En la tercera fase los equipos explican su juego a sus compañeros/as y realizan una pequeña presentación oral de las inventoras sobre las que han trabajado en su proyecto.

Por último, todo el alumnado juega con los juegos de sus compañeros o de sus compañeras y evalúan tanto su proyecto como el de los otros grupos.

Temporalización:

El proyecto se propone para el primer trimestre de la materia.

En este REA se va a desarrollar exclusivamente la fase de creación del programa en Scratch. Las demás fases las puede adaptar el profesorado a la metodología didactica que siga con su alumnado teniendo en cuenta, eso si, que para poder desarrollar este recurso educativo se necesitan aplicar todas ellas y el profesorado decidirá el número de sesiones que necesite.

Para crear el juego en Scratch vamos a realizar 4 actividades:

Copyright 2026

- Actividades introductoras a Scratch: que dependiendo del nivel de conocimientos previos puede variar entre una y tres sesiones de 50 minutos
- Práctica guiada y práctica de refuerzo y de ampliación: Se preven al menos tres sesiones de 50 minutos
- Práctica propuesta: Dependiendo del nivel en el que se encuentre el alumnado y las pretensiones del profesorado podríamos dedicar a esta actividad entre dos y tres sesiones de 50 minutos cada una.
- Presentación a la clase del programa diseñado: una sesión de 50 minutos.

Relación con la programación de la materia

La actividad planteada en la segunda fase (creación del juego interactivo con Scratch) implica trabajar con bloques de saberes básicos como el de Proceso de resolución de problemas, Comunicación y difusión de ideas, Pensamiento computacional, programación y robótica y Tecnología sostenible.

En relación a las competencias clave, esta situación de aprendizaje tiene vinculación con la competencia en comunicación lingüística (CCL), con sus Perfiles de salida CCL1, CCL2 y CCL3, puesto que hay que leer información, seleccionarla y tomar decisiones en equipo para realizar una comunicación oral y escrita.

Tiene vinculación con la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), con sus Perfiles de salida STEM1, a la hora de elaborar el código del lenguaje de programación.

Se vincula igualmente con la competencia digital (CD), con sus Perfiles de salida CD1, CD2, CD3, CD4 y CD5, al tener que realizar búsquedas en internet, utilizar plataformas virtuales y desarrollar aplicaciones informáticas sencillas.

Al tratarse de un proyecto realizado en equipo, en el que se tienen que tomar decisiones conjuntas y respetar la opinión de los demás compañeros/as del equipo, y se realiza una autoevaluación del trabajo realizado, se vincula con la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), con sus Perfiles de salida CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4 y CPSAA5.

Además, se vincula con la competencia ciudadana (CC) en su Perfil de salida CC1, ya que se analizan inventos que han supuesto, en muchos casos, hitos históricos en el avance de la ciencia y la tecnología.

Finalmente, se vincula con la competencia emprendedora, en su Perfil de salida CE1 y CE3, al suponer un proceso creativo y tener que tomar decisiones de manera razonada para completar la tarea.

Copyright 2026

En cuanto a las competencias específicas, el citado proyecto, trabaja las siguientes: CE.TD.1, CE.TD.2, CE.TD.4, CE.TD.5,
CE.TD.6 y CE.TD.7.

Revision #16
Created 2025-05-06 14:28:36 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-05-13 09:55:30 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026