

PROPUESTA MAKEY MAKEY por Oihan Aldalur e Iñaki Gorritxategi

Enlace al proyecto (URL)

Proyecto elaborado en Scratch llamado "Makey Makey Juego Colaborativo".

<https://scratch.mit.edu/projects/112202640/#editor>

Proyecto y actividad que se puede desarrollar utilizando diferentes elementos y modelos. Uno de ellos podría ser el que se desarrolla en el siguiente video de YouTube y en el que nos basaríamos para el proyecto a desarrollar en el aula.

<https://www.youtube.com/watch?v=5XjZ2MFmYjk>

Explicación de la propuesta: asignatura(s), contenido...

La propuesta educativa consistiría en trabajar la creación de la actividad con alumnos/as de 6º de primaria en:

- Clase de programación y robótica: Durante esta clase los alumnos elaborarán su propio juego tomando como modelo el juego "Makey Makey Juego Colaborativo". Tras la realización del juego pensarán en que elementos se basarán para llevarlo a la práctica con el material de Makey Makey y los elementos que precisen para montar el juego.
- Artes Plásticas: Elaborarán los materiales necesarios para preparar la actividad. En esta asignatura crearán el espacio de juego y los materiales para el desarrollo de la actividad.

La actividad la desarrollarán con alumnos de 2º curso de primaria. Prepararán el juego para que los alumnos de 2º jueguen y disfruten.

Objetivos de la actividad

- Descubrir los principios básicos de la electricidad y electrónica
- Descubrir materiales conductores de nuestro entorno y utilizarlos en circuitos
- Desarrollar la creatividad y dar el paso de la imaginación a la realidad.
- Crear actividades con Scratch.

Materiales

- Kit Makey Makey circuito que simula un teclado y permite enviar órdenes al ordenador.
- Materiales conductores: Papel, lápiz y plastilina
- Ordenador con puerto USB.

Instrucciones de montaje y creación

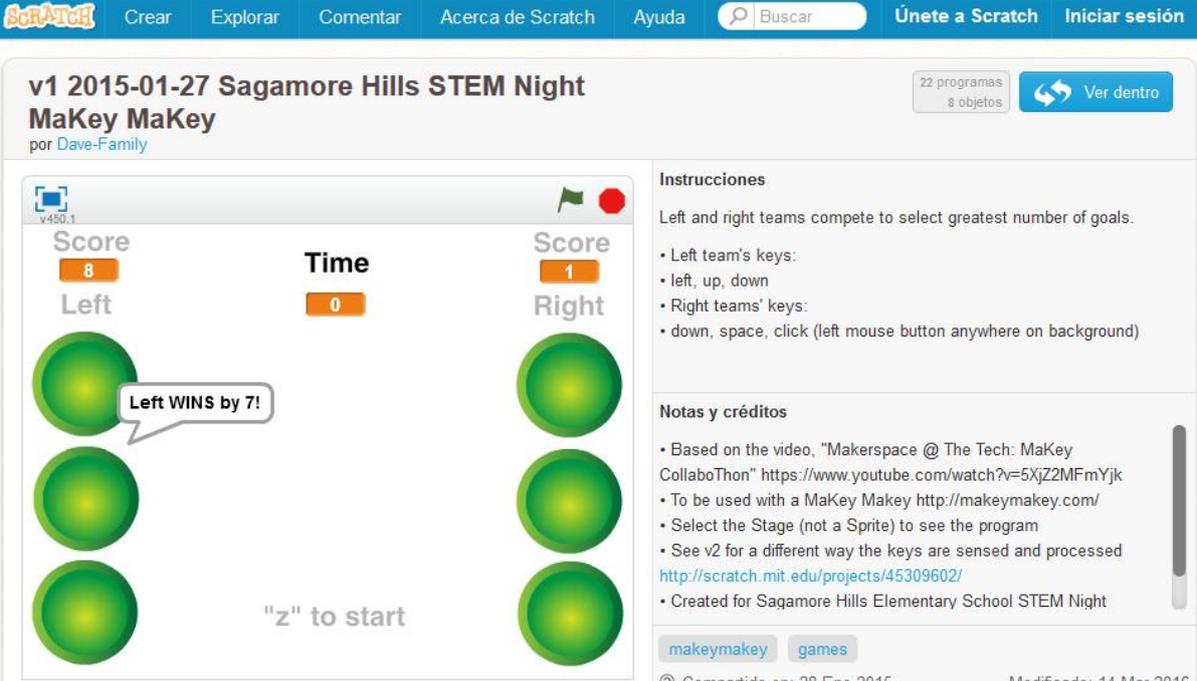
1. Desarrollar el juego utilizando Scratch y el modelo facilitado por el docente.
2. Preparar los materiales conductores que irán asociados a los cables conductores de la placa de Makey Makey.
3. Conectar la placa por USB al ordenador.
4. Conectar cada uno de los elementos conductores a uno de los cables de la placa, Asegurarse de conectar cada color con su correspondiente posición.
5. Comienza con el juego.

Instrucciones de juego

Los equipos deben lograr en un tiempo estipulado (al inicio se pregunta durante cuánto tiempo se desea jugar)
Los equipos de la izquierda y la derecha compiten para lograr el mayor número de puntos.

- Teclas del equipo de la izquierda: Izquierda / Arriba / Abajo
- Teclas del equipo de la derecha: Derecha / Espacio/ Clic

Código



The screenshot shows a Scratch project page for "v1 2015-01-27 Sagamore Hills STEM Night MaKey MaKey" by Dave-Family. The project has 22 programs and 8 objects. The main stage displays a game interface with two teams: "Left" and "Right". The "Left" team has a score of 8, and the "Right" team has a score of 1. A central "Time" display shows 0. A speech bubble says "Left WINS by 7!". The text "'z' to start" is visible at the bottom of the stage. The instructions section states: "Left and right teams compete to select greatest number of goals." and lists keys: "Left team's keys: left, up, down" and "Right teams' keys: down, space, click (left mouse button anywhere on background)". The "Notas y créditos" section includes a video link, a website link, and mentions it was created for Sagamore Hills Elementary School STEM Night. The project was shared on 28 Ene 2015 and modified on 14 Mar 2016.