

PROPUESTA MAKEY MAKEY por Juan Carlos Carbajo Gonzalo

Enlace al proyecto (URL)

<https://scratch.mit.edu/projects/128747939/>

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

Este proyecto lo elaboraron los alumnos a finales del curso pasado.

Además de trabajar la programación en Scratch, el objetivo de la actividad era desarrollar habilidades motrices en diversas perspectivas, diferentes a las habituales.

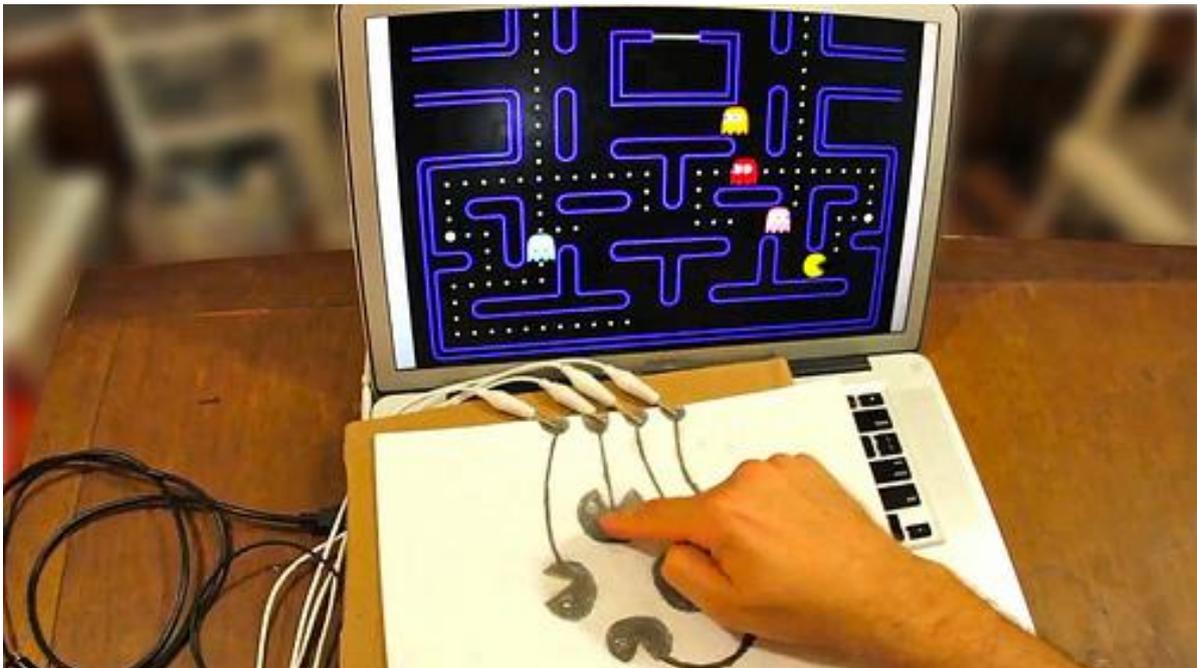
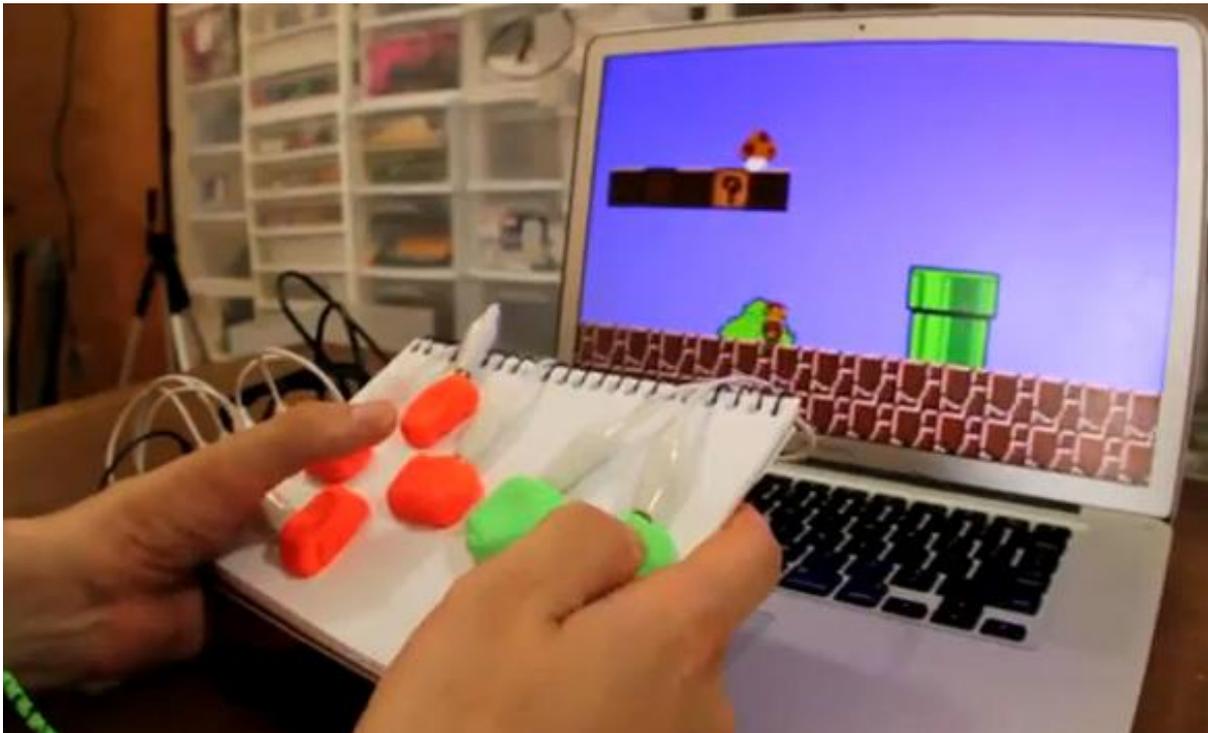
- En plástica, desarrollaron los dibujos, en el caso de estos alumnos, el circuito y los coches de carreras.
- En las sesiones de informática desarrollaron la programación del proyecto.

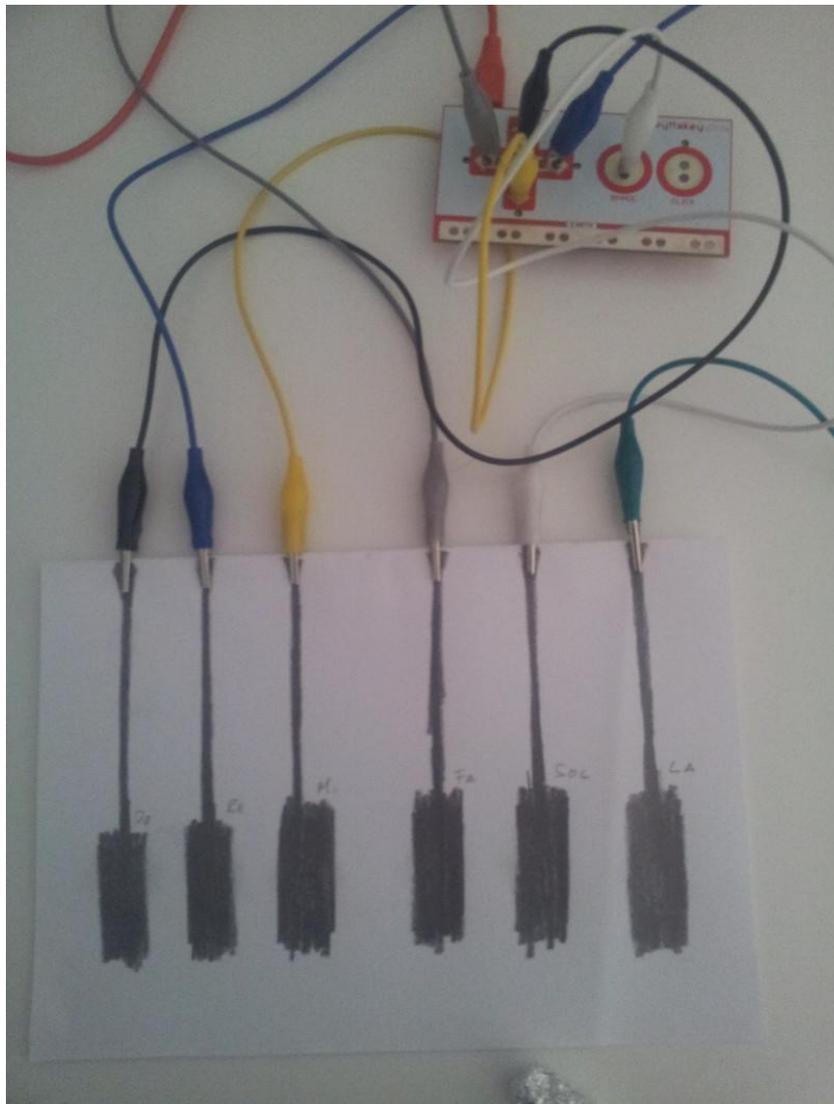
La adecuación de este proyecto a la introducción de Makey Makey supondría la introducción de nuevas asignaturas en este proyecto.

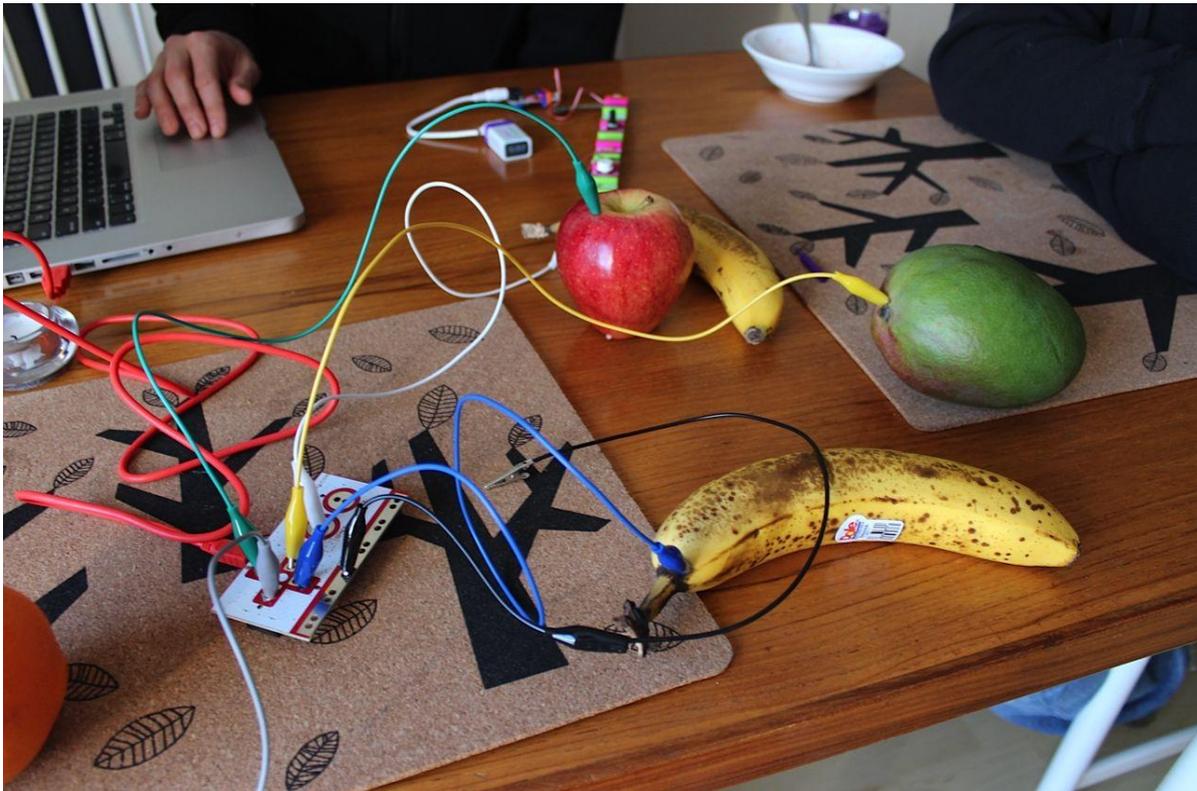
- En las asignaturas de ciencias se comenzaría trabajando con el análisis de materiales conductores y no conductores, con el fin de poder hacer una clasificación de recursos y elegir los más adecuados.
- En las sesiones de artes plásticas se efectuaría el diseño del entorno físico que deberían tener los sistemas de conducción del vehículo, aplicando los elementos conductores y creando un sistema reutilizable: dibujos que conduzcan la electricidad, estructuras simples que incluyan elementos conductores (papel de aluminio, chapas...)
- Además de esto, podrían incluirse otras opciones como la inclusión de otros elementos reciclados o que incluyan partes recicladas.
- En las asignaturas de lenguas, se crearían los apartados de normativa y explicaciones sobre el funcionamiento del proyecto:
 - o Folleto explicativo del proyecto: Objetivos, pasos seguidos en la elaboración, resultados...

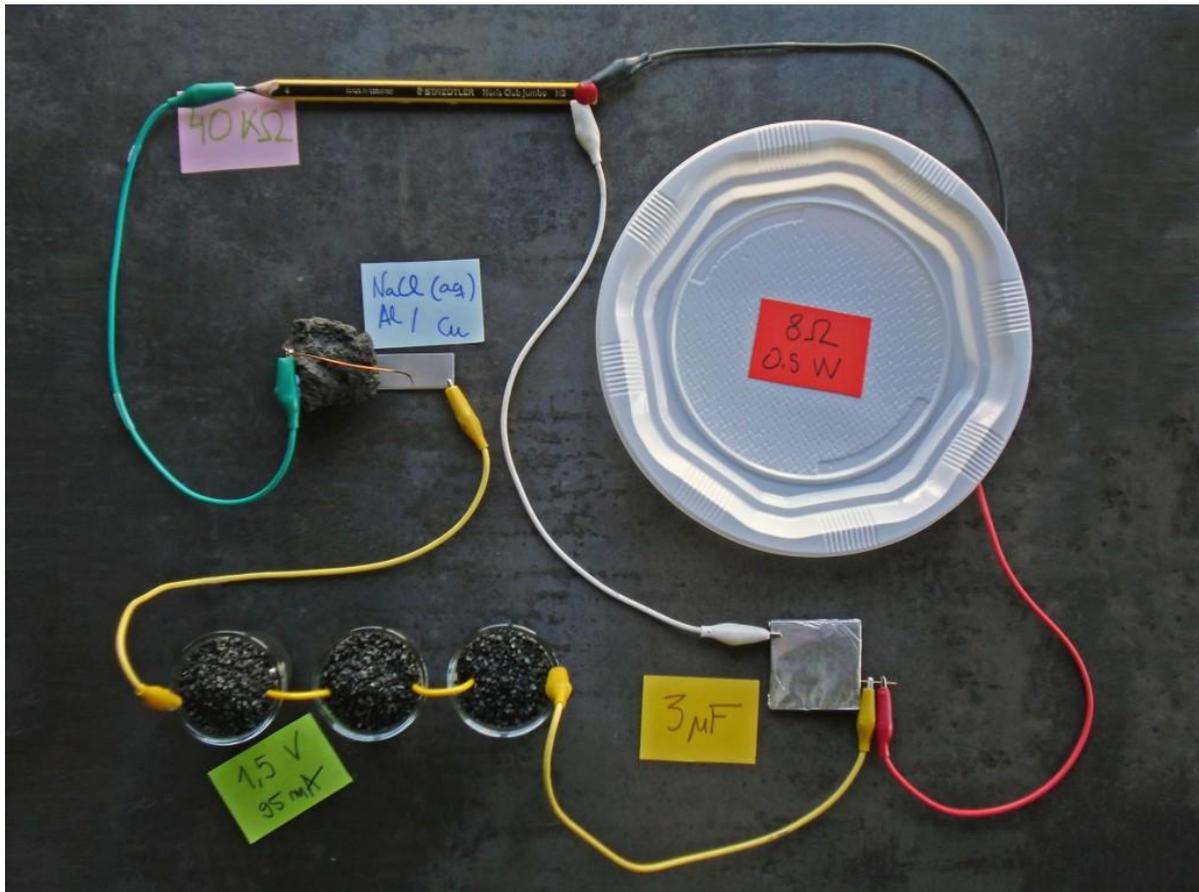
Folleto-cartel con las instrucciones de funcionamiento del juego e instrucciones de aplicación y funcionamiento del montaje Makey Makey.

Ejemplos de posibles propuestas de trabajo para los alumnos









Código

Link para acceder al proyecto Scratch:

<https://scratch.mit.edu/projects/128747939/>

Comentarios

Estas propuestas pueden servir como modelos a partir de los cuales desarrollar sus ideas aquellos grupos con menos iniciativas y creatividad.

Esta será la propuesta para los alumnos de 6º curso I final del módulo de Programación con Scratch que realizan durante la 3ª evaluación.