

Programación avanzada en scratch y microbit, manejo de bloques

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

La unidad final es un proyecto colaborativo en el que los estudiantes planifican, construyen e integran Scratch y micro:bit, presentando el diseño, las funciones implementadas y las decisiones tomadas. Fomenta la colaboración, la gestión de proyectos y la comunicación.

Objetivo: Colabora en un proyecto grupal para planificar, construir e integrar Scratch y micro:bit, y presentar el proyecto explicando el diseño, las funciones implementadas y las decisiones tomadas.

y específicos:

- Organizar roles y responsabilidades dentro del grupo, definiendo tareas y cronograma.
- Diseñar y construir un proyecto que integre Scratch y micro:bit con al menos una fuente de entrada y una salida.
- Presentar el proyecto de forma clara, defendiendo decisiones de diseño y posibles mejoras futuras.

Competencias

- Aplicar pensamiento computacional y principios de diseño para crear soluciones que integren Scratch y micro:bit en contextos reales.
- Trabajar en equipo: organización de roles, gestión de tiempos y cooperación para alcanzar metas comunes.
- Comunicar ideas técnicas y de diseño de manera clara, defendiendo decisiones y justificando mejoras.
- Analizar problemas, proponer soluciones creativas y evaluar el impacto de las decisiones de diseño.
- Desarrollar habilidades de presentación oral y visual para explicar el proyecto a diferentes audiencias.
- Aplicar hábitos de seguridad, ética y ciudadanía digital al trabajar con herramientas y tecnologías.

Requerimientos

- Equipo de trabajo en grupos (3-4 estudiantes) y roles definidos (líder, coordinador, programador, presentador, etc.).
- Materiales: computadora o tableta con acceso a Scratch y a un entorno para micro:bit; micro:bit y sensores/bobinas compatibles; cargador y cables.
- Conocimientos previos: fundamentos básicos de programación (Scratch) y conceptos de entrada/salida y lógica simple.
- Entorno de trabajo seguro y colaborativo, con normas de uso de software y manejo de recursos.
- Criterios de evaluación claros: planificación, implementación, integración técnica, calidad de la presentación y defensa de decisiones.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Fundamentos de Scratch y micro:bit y su conectividad

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer la interfaz de Scratch y la del micro:bit, identificando componentes clave como bloques, pestañas y sensores.
- Describir, de forma paso a paso, cómo se establece la conexión entre Scratch y micro:bit para ejecutar proyectos con bloques.
- Explicar ejemplos simples de interacción entre Scratch y micro:bit (p. ej., mostrar un resultado en pantalla al presionar un botón).

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Introducción a Scratch y micro:bit. Descripción de la interfaz y funciones básicas.
2. Tema 2: Extensiones y conectividad. Cómo añadir la extensión de micro:bit en Scratch y establecer la conexión física o virtual.
3. Tema 3: Conceptos iniciales de bloques. Secuencias, eventos simples y bloques de movimiento/sonido.

Actividades

- **Actividad 1: Exploración guiada de Scratch** – Los alumnos exploran la interfaz de Scratch (escenario, bloques y scripts simples) y crean un pequeño programa que reproduce un sonido cuando se arrastra un bloque de evento. Puntos clave: familiarización con bloques y ejecución de un script sencillo; aprendizajes: manejo básico de la interfaz y ejecución de acciones.
- **Actividad 2: Primeros pasos con micro:bit** – Se presenta el micro:bit y sus sensores básicos, con un ejemplo de lectura de un acelerómetro o temperatura en el entorno micro:bit. Puntos clave: conocimiento de sensores. Aprendizajes: comprensión de dispositivos físicos y datos que pueden leerse.
- **Actividad 3: Conexión Scratch -> micro:bit** – Realizar una conexión simple y ejecutar un bloque que envíe una señal desde Scratch para activar un LED del micro:bit. Puntos clave: configuración de la conexión y ejecución de un proyecto multicomponente. Aprendizajes: capacidad de iniciar proyectos conectados.

Evaluación

Evaluación formativa basada en: (1) participación en las actividades, (2) comprensión de la conexión Scratch-micro:bit mediante una breve tarea de checklist, (3) entrega de un miniproyecto que encienda un LED del micro:bit al pulsar un botón en Scratch. Criterios: claridad de la explicación, corrección de la conexión y funcionamiento del proyecto básico.

Unidad 2: Unidad 2: Diseñar proyectos en Scratch que controlan micro:bit con variables, bucles y condiciones

Objetivos de Aprendizaje

- Crear variables en Scratch y/o en el micro:bit para almacenar valores.
- Aplicar bucles para repetir acciones y usar condicionales para tomar decisiones basadas en datos de sensores o entradas.
- Integrar la lógica de control con la interacción entre Scratch y micro:bit en un proyecto cohesivo.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Variables en Scratch y micro:bit: creación, lectura y actualización.
2. Tema 2: Estructuras de control: bucles y condicionales en contextos de Scratch + micro:bit.
3. Tema 3: Diseñar un flujo de interacción entre sensores y acciones en el micro:bit con Scratch.

Actividades

- **Actividad 1: Modelo de variable y contador** – Crear un contador que se incrementa al pulsar un botón de Scratch y se envía al micro:bit para mostrar un valor en el LED. Puntos clave: manejo de variables y comunicación entre plataformas. Aprendizajes: entender el flujo de información entre Scratch y micro:bit.
- **Actividad 2: Bucle para movimiento continuo** – Usar un bucle para hacer parpadear un LED del micro:bit una cantidad de veces determinada por una variable, con feedback en Scratch. Puntos clave: repetición controlada. Aprendizajes: uso de bucles y sincronización de acciones.
- **Actividad 3: Condicionales con sensores** – Tomar decisiones basadas en una lectura de temperatura o acelerómetro para cambiar el comportamiento de un sprite en Scratch y un LED en micro:bit. Aprendizajes: lógica condicional aplicada a entradas de sensores.

Evaluación

Evaluación centrada en el diseño y funcionalidad del proyecto: (1) uso correcto de variables, (2) implementación de al menos un bucle y una condicional, (3) calidad de la interacción Scratch ? micro:bit, (4) claridad de la documentación del flujo y soluciones de problemas.

Unidad 3: Unidad 3: Programación en Scratch para micro:bit con sensores y botones: respuestas visuales o sonoras

Objetivos de Aprendizaje

- Configurar eventos basados en botones y dados por sensores para activar acciones en Scratch y en el micro:bit.
- Crear respuestas visuales (pantalla LED) y sonoras (tono/sonido) ante entradas del usuario o del entorno.
- Aplicar la lógica de control para gestionar el flujo de interacción en el proyecto.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Sensor de temperatura y acelerómetro: lectura y uso en decisiones.
2. Tema 2: Botones del micro:bit y su uso para disparar acciones en Scratch.
3. Tema 3: Respuestas visuales y sonoras: diseño de feedback según entradas.

Actividades

- **Actividad 1: Control por temperatura** – Programar Scratch para leer la temperatura del micro:bit y mostrar un gráfico simple en Scratch o cambiar el color de un sprite. Puntos clave: lectura de sensor y visualización. Aprendizajes: interpretar datos en una interfaz de Scratch.
- **Actividad 2: Interacción por botones** – Crear un juego breve en el que pulsar un botón del micro:bit cambia estados visuales y genera una respuesta en Scratch (p. ej., cambio de fondo). Aprendizajes: eventos de entrada y respuestas coordinadas.
- **Actividad 3: Sonido y ritmo** – Generar efectos sonoros o una melodía básica en función de entradas del micro:bit y reflejarlo en Scratch. Aprendizajes: uso de sonido para reforzar interacción.

Evaluación

Evaluación por el funcionamiento del programa, calidad de las respuestas visuales/sonoras y claridad en la documentación de la lógica de control. Criterios: exactitud de lectura de sensores, reactividad ante entradas, y coincidencia entre Scratch y micro:bit.

Unidad 4: Unidad 4: Manejo de eventos en Scratch y micro:bit para respuestas a acciones

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar tipos de eventos disponibles en Scratch y en micro:bit (clic, presionar, detectar movimiento).
- Crear respuestas coordinadas entre ambos entornos cuando se desencadena un evento.
- Diseñar un flujo de interacción donde un evento genera cambios visibles o sonoros.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Eventos en Scratch: disparadores y respuestas.
2. Tema 2: Eventos en micro:bit: botones y sensores de movimiento.
3. Tema 3: Coordinación de eventos entre Scratch y micro:bit para acciones sincronizadas.

Actividades

- **Actividad 1: Evento de botón en Scratch** – Crear un script que inicie una animación cuando se presiona un botón en Scratch y se refleje en el micro:bit. Aprendizajes: uso de eventos y sincronización.
- **Actividad 2: Movimiento y respuesta** – Configurar un evento de movimiento del micro:bit para activar una señal en Scratch (p. ej., cambio de sprite o sonido). Aprendizajes: lectura de movimiento y respuesta coordinada.

- **Actividad 3: Flujo de interacción** – Diseñar un mini-proyecto en parejas donde un usuario interacciona con el hardware y la interfaz de Scratch responde en tiempo real. Aprendizajes: colaboración y diseño centrado en el usuario.

Evaluación

Evaluación basada en: (1) claridad y precisión de eventos detectados, (2) reacción correcta ante eventos, (3) consistencia entre Scratch y micro:bit, (4) documentación del flujo de eventos y solución de problemas.

Unidad 5: Unidad 5: Lectura de datos del micro:bit y envío a Scratch para visualización

Objetivos de Aprendizaje

- Leer valores de sensores del micro:bit y convertirlos en datos útiles para Scratch.
- Enviar datos a Scratch y representarlos de forma visual (gráficas simples, indicadores, etc.).
- Interpretar y comunicar información de sensores a través de la interfaz de Scratch.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Lectura de sensores del micro:bit: temperatura, acelerómetro y otros disponibles.
2. Tema 2: Envío de datos a Scratch: formatos y métodos de transmisión.
3. Tema 3: Visualización de datos en Scratch: gráficos simples, indicadores y paneles.

Actividades

- **Actividad 1: Lectura de temperatura** – Tomar lecturas de temperatura y enviarlas a Scratch para mostrar un termómetro virtual. Aprendizajes: interpretación de lectura y representación visual.
- **Actividad 2: Acelerómetro a gráficos** – Enviar datos del acelerómetro a Scratch y generar un gráfico de movimiento simple. Aprendizajes: transformación de datos a una visualización.
- **Actividad 3: Panel de datos** – Diseñar un panel en Scratch que muestre varias lecturas de sensores en tiempo real y permita comparar valores. Aprendizajes: diseño de interfaz y lectura de múltiples sensores.

Evaluación

Evaluación centrada en la fiabilidad de la lectura de sensores y en la calidad de la visualización en Scratch: exactitud de datos, claridad de la visualización y capacidad de interpretación de la información.

Unidad 6: Unidad 6: Estructuras de control para retos prácticos: juegos de luces y temporizadores

Objetivos de Aprendizaje

- Crear bucles para animaciones y secuencias repetitivas sin duplicar código.

- Implementar condicionales para tomar decisiones basadas en entradas o estados del juego.
- Optimizar el proyecto para que sea claro y eficiente, reduciendo redundancias.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Temporizadores y secuencias de luces en micro:bit y Scratch.
2. Tema 2: Lógica de juegos simples: colisiones, puntajes y estados del juego.
3. Tema 3: Eficiencia y organización del código: funciones y comentarios.

Actividades

- **Actividad 1: Temporizador visual** – Crear un temporizador con bucles que cuente hacia atrás y en Scratch muestre el tiempo restante, con una señal en micro:bit.
- **Actividad 2: Juego de luces en secuencia** – Programar una secuencia de luces en micro:bit y en Scratch que el usuario deba replicar, aumentando la velocidad progresivamente.
- **Actividad 3: Optimización de código** – Revisar el proyecto para eliminar duplicaciones y añadir comentarios, mejorando legibilidad y mantenimiento.

Evaluación

La evaluación considera la funcionalidad de temporizador/juego, la correcta aplicación de bucles y condicionales, y la claridad de la organización del código. Se valorará la eficiencia y la calidad de la documentación.

Unidad 7: Unidad 7: Detección y corrección de errores en proyectos Scratch + micro:bit

Objetivos de Aprendizaje

- Desarrollar hábitos de depuración y registro de errores (qué se probó, qué falló, cómo se solucionó).
- Usar estrategias básicas de solución de problemas: lectura de mensajes de error, pruebas aisladas, versión de respaldo.
- Aplicar mejoras en la robustez y en la experiencia del usuario del proyecto.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Errores de conexión y sincronización entre Scratch y micro:bit.
2. Tema 2: Errores de lógica y lógica de flujo en bloques.
3. Tema 3: Pruebas, registro y mejoras iterativas.

Actividades

- **Actividad 1: Registro de pruebas** – Mantener un cuaderno de pruebas, con casos de prueba, resultados y acciones correctivas. Aprendizajes: documentación y reflexión.

- **Actividad 2: Revisión de flujo lógico** – Analizar un proyecto con errores de flujo y proponer una solución paso a paso, explicando el porqué y el impacto.
- **Actividad 3: Mejora continua** – Iterar un proyecto existente para hacerlo más robusto, añadiendo controles de error y comentarios en el código.

Evaluación

Evaluación basada en la calidad del registro de pruebas, la corrección de las soluciones propuestas y la evidencia de mejoras implementadas. Se valorará la capacidad de justificar decisiones y explicar el proceso de depuración.

Unidad 8: Proyecto grupal: planificación, construcción e integración de Scratch y micro:bit

Objetivos de Aprendizaje

- Organizar roles y responsabilidades dentro del grupo, definiendo tareas y cronograma.
- Diseñar y construir un proyecto que integre Scratch y micro:bit con al menos una fuente de entrada y una salida.
- Presentar el proyecto de forma clara, defendiendo decisiones de diseño y posibles mejoras futuras.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Planificación y roles de equipo.
2. Tema 2: Diseño de arquitectura del proyecto y flujo de interacción.
3. Tema 3: Presentación y evaluación del proyecto.

Actividades

- **Actividad 1: Plan de proyecto en equipo** – Elaborar un plan de proyecto con roles, cronograma y criterios de éxito. Aprendizajes: planificación y organización de grupo.
- **Actividad 2: Construcción e integración** – Desarrollar el proyecto combinando Scratch y micro:bit, comprobando la interacción y corrigiendo problemas en equipo.
- **Actividad 3: Presentación final** – Preparar y realizar una presentación que explique el diseño, funciones implementadas y decisiones tomadas, con demostración en vivo.

Evaluación

Evaluación sumativa basada en: entrega del proyecto integrado, calidad de la presentación, documentación del diseño y la demostración de que el equipo trabajó de manera colaborativa. Se valorará la claridad de las decisiones y la capacidad de justificar mejoras.