



4. APARTADOS PROYECTO.

- **Modalidad Proyecto**

X	Presencial
	Semipresencial
	On line

- **Título del proyecto**

ROBÓTICA E IMPRESIÓN 3D

- **Alumnado destinatario/ Modalidad**

MODALIDAD B (ALUMNADO DE 5º Y 6º EP)

- **Justificación proyecto; fundamentación, antecedentes e importancia para el alumnado**

ABRIR EL CENTRO A LA COMUNIDAD Y LLEVAR A CABO NUESTRO PROYECTO EDUCATIVO CON LA ESPECIALIZACIÓN EN TIC Y PROYECTOS STEAM

- **Objetivos que se pretenden alcanzar y su vinculación a la etapa a la que va dirigida**

1. FOMENTAR LA INICIATIVA PERSONAL DEL ALUMNADO DE PRIMARIA
2. PROPORCIONAR HERRAMIENTAS TIC NECESARIAS PARA SU DESARROLLO PERSONAL
3. DESARROLLAR EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN EL ALUMNADO DEL TERCER CICLO DE PRIMARIA

- **Contenidos curriculares que aborda el proyecto y nivel de profundización**

- Utilización de apps para móviles y tablets, así como PC, del entorno de la programación
- Conocimiento y uso de scratch como lenguaje de programación por bloques
- Conocer juegos y aplicaciones didáctica sencillas programadas por otros alumnos/as
- Uso de software para impresión 3D
- Diseño de imágenes 2D y 3D



- **Actuaciones a realizar y calendario de aplicación**
 - Diseño de juegos y otras aplicaciones en scratch
 - Jornada de puertas abiertas para difusión de productos finales
 - Exposición objetos 3D realizados por el alumnado
 - CALENDARIO
 - 8 SESIONES A REALIZAR DURANTE LOS MESES DE ABRIL Y MAYO CON JORNADAS DE 2 HORAS, PARA UN TOTAL DE 16 HORAS

- **Metodología de trabajo**

La metodología será activa y el uso del DUA a través de trabajo individual y grupos cooperativos

- **Breve descripción del proyecto en caso de adaptación al formato online por suspensión de la actividad escolar**

En caso de suspensión se trabajará a través de la plataforma moodle con apoyo de la plataforma de Microsoft para determinadas aplicaciones y programación

- **Recursos materiales que se requieren para el desarrollo del programa**

- Ordenadores
- Tablets
- Pantallas interactivas (pizarra digital)
- Pendrive
- Impresoras 3D
- Recursos online

- **Criterios e indicadores para evaluar el desarrollo del programa y consecución de los objetivos.**

1. Se crean juegos y otras aplicaciones en Scratch
2. Impresión de objetos 3D
3. Asistencia al programa del alumnado (80% del total del alumnado inscrito y de asistencia)
4. Satisfacción de los usuarios