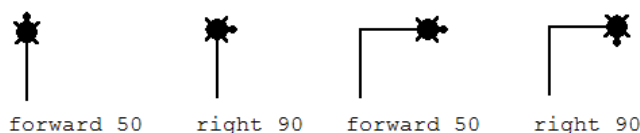


3.4.1. Realizar la programación de una presentación

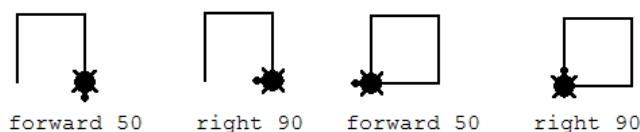
¿Por qué, qué y cómo realizar la actividad?

La programación informática es la competencia que más preocupación puede crear en el marco de las competencias digitales, pero tener un conocimiento básico de la programación en la sociedad digital actual tiene su sentido y lógica. Más allá del temor que pueda producir esta cuestión, la mayoría de modelos de aprendizaje han optado por tratar otras competencias a través de la lógica que hay en la base de la programación, y nosotros no seremos menos, ¿no? Es evidente que como ocurre con todo el resto de competencias, propondremos tratarla en su nivel correspondiente, es decir, en el nivel básico.

Los que tenemos unos años, recordaremos programas informáticos como Logo. En aquellos tiempos, el uso de los programas informáticos se reducía al uso de los programas existentes en el mercado. Hoy ocurre algo parecido. Pocos crean sus propios programas informáticos¹, pero crear programas básicos de manera rápida es sencillo. Es cierto que suele ser complicado tratar esas competencias transversalmente, pero no es imposible.



Se ha escrito mucho acerca de la programación, y como comprenderéis, es un tema bastante profundo en sí como para comenzar a profundizar en los principios de la programación en nuestra práctica. Debe entenderse que en el mismo fundamento



© 2000 Logo Foundation

de la programación existen los llamados algoritmos, que son los que dan esencia y sentido a la programación. Hay un extenso artículo sobre los algoritmos en Wikipedia. Con él tendríamos suficiente para conocer los fundamentos básicos.

- [Algoritmo \(es\)](#)

Y qué desarrollo está teniendo en los sistemas educativos?

- [Coding at school: a parent's guide to England's new computing curriculum \(es\)](#)
- [Teaching our children to code: a quiet revolution \(es\)](#)
- [BBC Schools computing \(es\)](#)

Por tanto, ¿qué podemos plantear? Para comenzar a trabajar la programación básica, utilizaremos Scratch para hacer la presentación de un trabajo. Dicha plataforma de desarrollo nos permite realizar programaciones básicas de modo muy visual, y aunque no conozcamos lenguajes de programación, nos resultará muy fácil trabajar en ella. Os proponemos hacer una selección de menús, y cada

¹

<http://www.annehelmond.nl/wordpress/wp-content/uploads/2007/11/logo_mit.png>

selección de menús nos llevará a una pantalla donde tendremos la oportunidad de visualizar los contenidos elaborados. En esta actividad se puede profundizar cuanto se desee, pero el objetivo es realizar una programación muy simple. Para ello aquí tenéis el material básico para el uso de Scratch: <https://scratch.mit.edu/help/>

Resultados de aprendizaje

Ejemplos de conocimiento

- Comprende cómo funcionan los sistemas y los procesos digitales.
- Comprende cómo funciona el software.
- Entiende los ecosistemas tecnológicos.
- Conoce los principios de arquitectura tras las tecnologías.

Ejemplos de habilidades

- Crea modelos complejos, simulaciones y visualizaciones del mundo real utilizando información digital.
- Es capaz de codificar y programar dispositivos digitales.
- Es capaz de cambiar la configuración básica de programas ya elaborados.
- Es capaz de aplicar configuraciones avanzadas a algunos programas.

Recursos de referencia

- [Algoritmo \(es\)](#).
- [Coding at school: a parent's guide to England's new computing curriculum \(es\)](#)
- [Teaching our children to code: a quiet revolution \(es\)](#)
- [BBC Schools computing \(es\)](#)
- <https://scratch.mit.edu/help/>

Competencias digitales que se trabajan

Ámbito	Competencia	Nivel
3. Creación de contenidos	3.4 Programación	Básico

digcomp [euskaraz](#) - [gazteleraz](#)

11 pasos del reto

Relación con los 11 pasos del reto	10. Exponer resultados
------------------------------------	------------------------

[Erronken 11 pausok](#)

Tiempo estimado

60-120 minutos. Entendemos que la programación no es algo que conozcan nuestros alumnos/as y puede ser una actividad que nos lleve tiempo.

Evaluación de esta actividad

Por favor, rellena [este pequeño formulario](#) de valoración de la actividad.

Titularidad y condiciones de uso

Esta obra ha sido creada por Iñaki Telleria (Tknika) y se distribuye bajo licencia Creative Commons CC-BY.