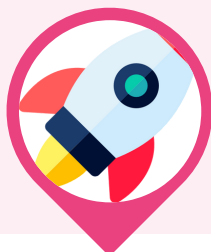


MI PROYECTO TECNO-CREATIVO

NOMBRE DEL PROYECTO

Disciplinas STEAM cubiertas:





Te invitamos a través de esta plantilla a ser creativo/a mientras recibes apoyo técnico para diseñar un proyecto único e inclusivo. Eres libre de desarrollar tu propia solución o de inspirarte en las propuestas de soluciones. Al final, dependiendo del camino que elijas, ¡tu solución será única!

Describe su proyecto



Ponle nombre a tu proyecto: _____

Breve introducción de lo que es su proyecto, el problema que se aborda detrás, los objetivos educativos:

Reflexionar sobre la equidad y la inclusión



ASPIRACIONES Y MOTIVACIONES

¿Cómo te sientes cuando participas en una actividad STEM? ¿Qué te motiva en relación con las disciplinas STEM? ¿Qué motiva a tus alumnos/as? ¿Todos/as tus alumnos/as están motivados por lo mismo? ¿Qué les gustaría hacer?

PROBLEMAS Y BARRERAS.

¿Qué preocupa a tus alumnos/as? ¿Qué frustraciones tienen? ¿Hay alguna diferencia que les haga estar en desventaja con respecto a otros/as estudiantes? ¿Y con respecto a la robótica y lo digital en las actividades STEM?

PALABRAS CLAVE

Indica 3 o más palabras clave que describan la realidad de tus alumnos/as en relación con las actividades STEM/STEAM.



- Revisar la tabla de posibles casos de uso disponible al final de este libro para inspirarse.
- Revisar los "**Recursos sobre educación inclusiva - Ficha de actividad 1 - R2AS1**" para reflexionar sobre la inclusión.
- Utilizar el **Plantilla 1** para realizar la actividad.



En esta etapa, se pretende encontrar una solución para recoger datos, identificar qué sensores se van a utilizar y cómo programarlos en MakeCode para que la plataforma se comunique con la placa.

ORIENTACIÓN



Define cuál es el problema que hay que resolver, cuáles son los datos que hay que recoger y cuáles son los objetivos de aprendizaje que hay detrás del planteamiento.

CONCEPTUALIZACIÓN



Formula una hipótesis para responder al problema planteado sobre la recogida de datos



INVESTIGACIÓN

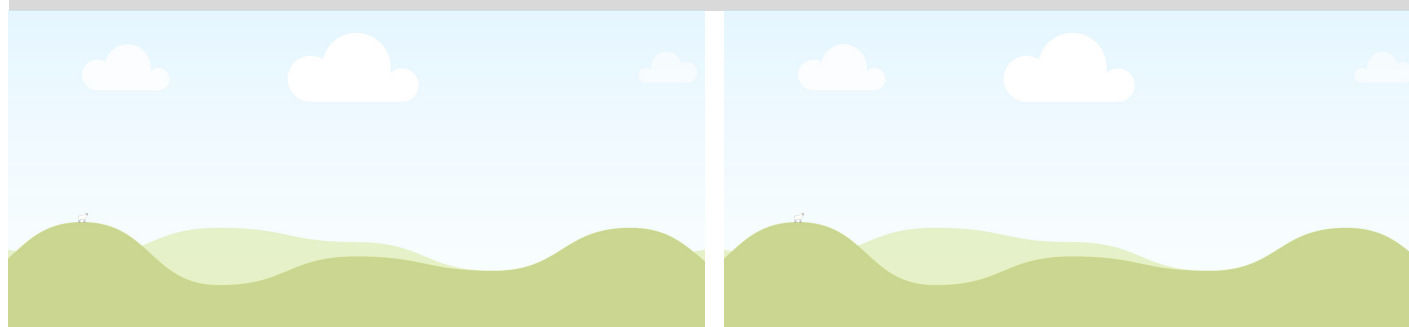


Describe los pasos que necesitas para recoger los datos que serán necesarios para tu proyecto.



Para ayudarte con tus desarrollos y elecciones, consulta los recursos disponibles en la **PARTE II - PROGRAMACIÓN FÁCIL CON LAS HOJAS DE ACTIVIDADES LET'S STEAM**

Proporciona capturas de pantalla de la plataforma MakeCode y de tu placa.



REVISIÓN



Identifica los conocimientos movilizados durante esta fase, piensa en tu aula e identifica los posibles aprendizajes, apunta los posibles problemas puedan surgir.



INCLUSIVIDAD

En esta fase, empiezas a tener una idea clara de cómo se realizará el proyecto y la actividad. Pero ¿has pensado en los requisitos necesarios para promover la inclusión y la equidad en tu diseño? Vamos a comprobarlo respondiendo a la lista de comprobación **Plantilla 2**.



En esta etapa, se requiere encontrar una solución basada en la programación para mostrar datos. Ahora necesitamos que, una vez que se ha pedido a un sensor que obtenga información, nos permita dar a conocer esta información al/a usuario/a.

ORIENTACIÓN



Define cuál es el reto relacionado con la visualización de los datos que necesitas para ti. ¿Y para tu clase? ¿Y para el/a usuario/a final?

CONCEPTUALIZACIÓN



Formula una hipótesis para responder al problema sobre la visualización de datos



INVESTIGACIÓN

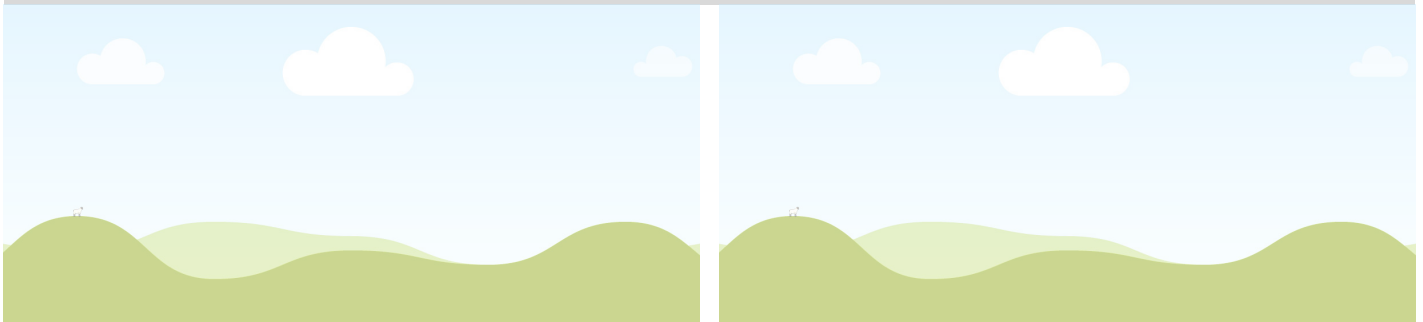


Describe los pasos que necesitas para visualizar y mostrar los datos que serán necesarios para tu proyecto.



Para ayudarte con tus desarrollos y elecciones, consulta los recursos disponibles en la **PARTE II - PROGRAMACIÓN FÁCIL CON LAS HOJAS DE ACTIVIDADES LET'S STEAM**

Proporciona capturas de pantalla de la plataforma MakeCode y de tu placa.



REVISIÓN



Identifica los conocimientos movilizados durante esta fase, piensa en tu aula e identifica los posibles aprendizajes, apunta los posibles problemas que puedan surgir



INCLUSIVIDAD

En esta fase, empiezas a tener una idea clara de cómo se realizará el proyecto y la actividad. Pero ¿has pensado en los requisitos necesarios para promover la inclusión y la equidad en tu diseño? Vamos a comprobarlo respondiendo a la lista de comprobación **Plantilla 2**.



Ahora que podemos visualizar los datos al instante, necesitamos analizarlos para realizar un seguimiento de nuestra información (por ejemplo, seguimiento de la temperatura, de las alertas, del movimiento, de la frecuencia...). Esta etapa está hecha para permitir este análisis en el editor.

ORIENTACIÓN



Define cuál es el reto en este paso según tu proyecto. ¿Cuál es tu reto en relación con el análisis y la extracción de la información relevante para tu contexto?

CONCEPTUALIZACIÓN



Formula una hipótesis para responder al problema dado en relación con el análisis de datos



INVESTIGACIÓN

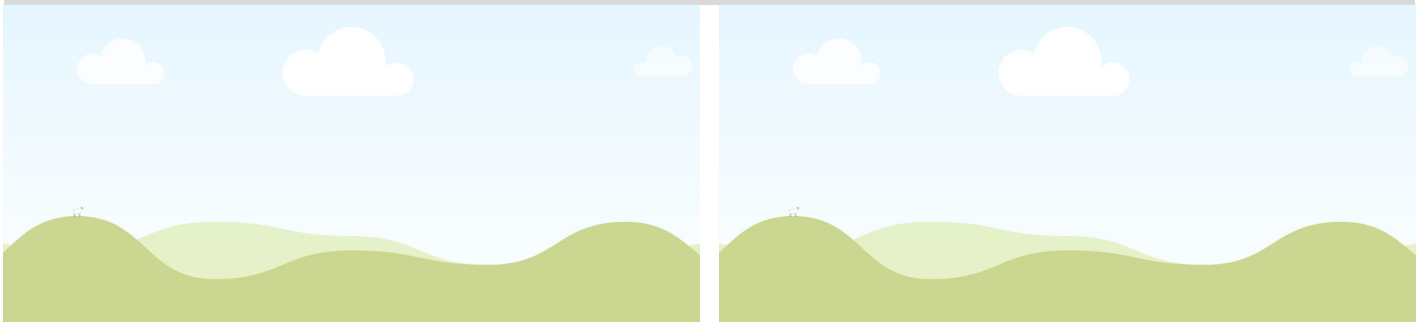


Describe los pasos que necesitas para analizar y controlar los datos que serán necesarios para tu proyecto.



Para ayudarte con tus desarrollos y elecciones, consulta los recursos disponibles en la **PARTE II - PROGRAMACIÓN FÁCIL CON LAS HOJAS DE ACTIVIDADES LET'S STEAM**

Proporciona capturas de pantalla de la plataforma MakeCode y de tu placa.



REVISIÓN



Identifica los conocimientos movilizados durante esta fase, piensa en tu aula e identifica los posibles aprendizajes, apunta los posibles problemas que puedan surgir

INCLUSIVIDAD



En este punto, es pertinente preguntarse por todo el proceso de aprendizaje que se ha promovido en la actividad. Puedes repasar la lista de comprobación de la **Plantilla 2 una última vez**. Cuando hayas implementado toda la actividad en tu aula, te animamos a que también rellenes la **tabla de análisis final**.

IR MÁS ALLÁ - DOCUMENTAR SUS
PROYECTOS

**CREA SUS PROPIAS HOJAS
DE ACTIVIDADES EN
FORMATO LET'S STEAM**



TÍTULO

SUBTÍTULO

#ID



Disponibile en

¿Qué es?



Requisito previo

Duración

Material

Nivel de dificultad

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE



Breve presentación de las herramientas y sensores utilizados en esta hoja de actividades:



HAZLO

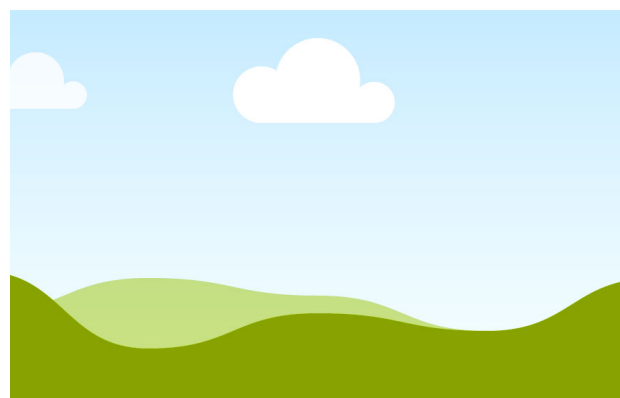


i *Añade tantos sub-pasos como sea necesario*

Subpaso 1: Título

Descripción detallada de las acciones a realizar.

1

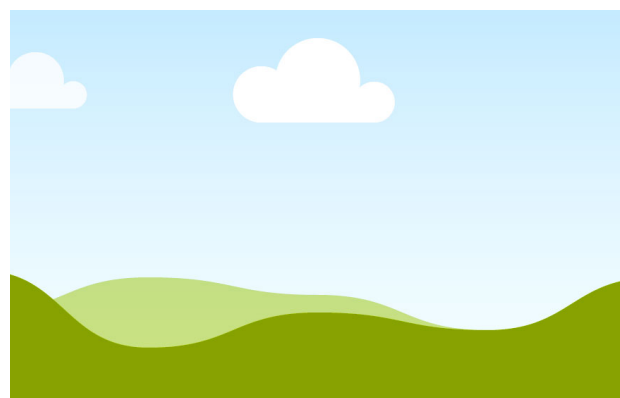


Leyenda de la ilustración del subpaso 1

Subpaso 2: Título

Descripción detallada de las acciones a realizar.

2



Leyenda de la ilustración del subpaso 2



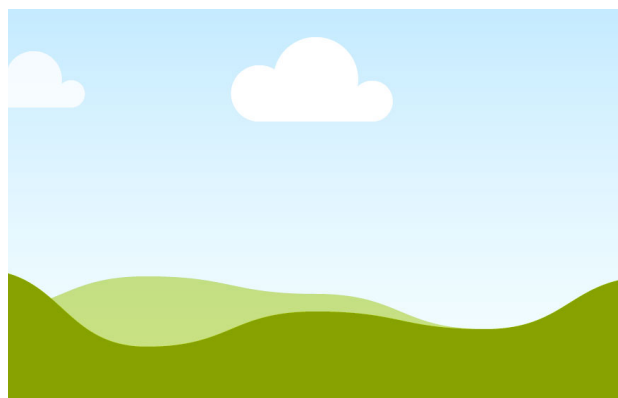
HAZLO



Subpaso 3: Título

Descripción detallada de las acciones a realizar.

3

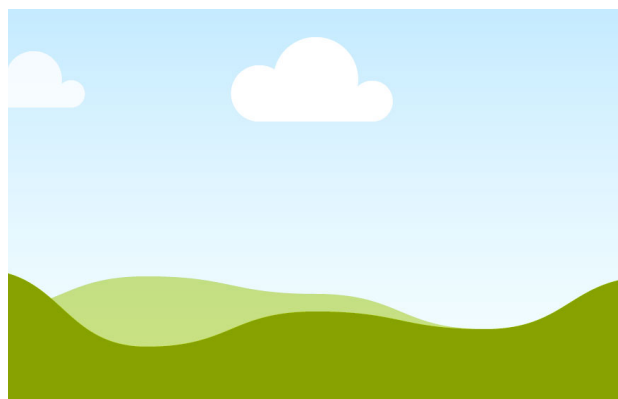


Leyenda de la ilustración del subpaso 3

Subpaso 4: Título

Descripción detallada de las acciones a realizar.

4

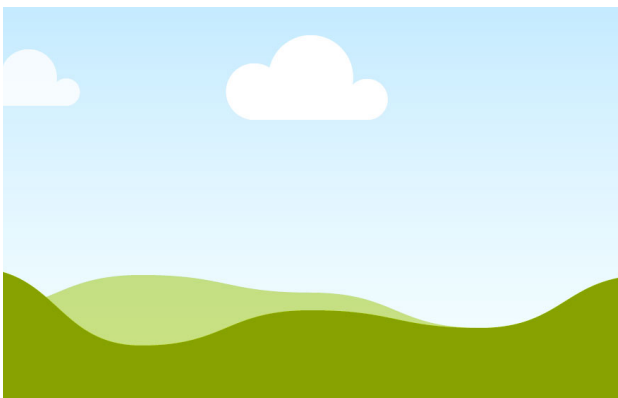


Leyenda de la ilustración del subpaso 4

Subpaso 5: Título

Descripción detallada de las acciones a realizar.

5



Leyenda de la ilustración del subpaso 5



PROGRÁMALO



```
//Su código
```

¿Cómo funciona?



MEJÓRALO



Idea 1 - Breve descripción de los posibles usos de esta hoja de actividades para la realización de proyectos paralelos



Idea 2 - Breve descripción de los posibles usos de esta hoja de actividades para la realización de proyectos paralelos



¿QUIERES IR MÁS ALLÁ?



Referencias y recursos en línea

Fichas de actividades enlazadas

