

FICHA 5 · ANALIZAMOS EL JUEGO Y CREAMOS EL PRIMER BOCETO

Sesión 5 · Compatibilidad sanguínea y primer recurso digital

Equipo: _____

Fecha: _____

Producto elegido: _____

Objetivo: comprender la idea científica del juego, proponer una mejora y comenzar una primera prueba del producto elegido.

1. DESPUÉS DE JUGAR: ¿QUÉ HEMOS DESCUBIERTO?

Idea principal

¿Qué nos enseña el juego sobre los grupos sanguíneos y la compatibilidad?

Variedad de donantes

¿Por qué es importante que haya personas donantes de distintos grupos sanguíneos?

Una decisión del juego

Escribe una elección o combinación que tuvisteis que pensar.

Una duda

¿Qué pregunta os ha surgido después de jugar?

2. ANALIZAMOS EL JUEGO DE SCRATCH

Aspecto que revisamos	Nuestra valoración	Propuesta de mejora
Las instrucciones se entienden	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> No	_____ —
El mensaje científico es claro	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> No	_____ —
Las imágenes y textos ayudan	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> No	_____ —
La pantalla final anima a participar	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> No	_____ —

3. NUESTRO PRIMER RETO

Marcamos el producto que elegimos

- Scratch
- micro:bit
- OctoStudio / mBlock
- Radio escolar

¿Qué queremos conseguir hoy?

FICHA 5 · CREAMOS NUESTRO PRIMER BOCETO

Completad únicamente el apartado correspondiente al producto elegido por vuestro equipo.

Trabajamos a partir del guion o storyboard de la sesión 4. Probamos, revisamos y guardamos una primera evidencia.

4. ELEGIMOS NUESTRO APARTADO Y CREAMOS

<p>SCRATCH Presentación o escena sencilla Escena que vamos a crear:</p> <hr/> <p>Personaje y fondo:</p> <hr/> <p>Mensaje que aparecerá:</p> <hr/> <p>Bloque o evento principal:</p> <hr/>	<p>MICRO:BIT Mensaje LED, corazón o contador Reto elegido:</p> <hr/> <p>Evento: botón / agitar:</p> <hr/> <p>Icono, palabra o número:</p> <hr/> <p>Prueba que realizaremos:</p> <hr/>	<p>OCTOSTUDIO / MBLOCK Microhistoria visual Personaje y fondo:</p> <hr/> <p>Escena 1: pregunta:</p> <hr/> <p>Escena 2: explicación:</p> <hr/> <p>Escena 3: mensaje final:</p> <hr/>
<p>RADIO ESCOLAR Cuña breve de 20-30 segundos Frase inicial:</p> <hr/> <p>Información principal:</p> <hr/> <p>Invitación o cierre:</p> <hr/> <p>Voces y sonidos:</p> <hr/>	<p>CARTEL CON QR Primer boceto visual Titular:</p> <hr/> <p>Imagen principal:</p> <hr/> <p>¿A dónde llevará el QR?:</p> <hr/> <p>Invitación final:</p> <hr/>	<p>EVIDENCIA DEL TRABAJO Tipo de evidencia: <input type="checkbox"/> captura <input type="checkbox"/> archivo <input type="checkbox"/> enlace <input type="checkbox"/> audio <input type="checkbox"/> imagen: Nombre del archivo:</p> <hr/> <p>¿Qué funciona ya?:</p> <hr/> <p>¿Qué debemos mejorar en la sesión 6?:</p> <hr/>

5. COMPROBAMOS ANTES DE GUARDAR

- | | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Sigue nuestro guion. | <input type="checkbox"/> El mensaje se entiende. | <input type="checkbox"/> La idea científica es correcta. | <input type="checkbox"/> Todo el equipo participa. | <input type="checkbox"/> Hemos guardado una evidencia. |
|---|--|--|--|--|

Siguiente paso: en la sesión 6 continuaremos desarrollando el producto a partir de esta primera prueba.