

VIAJE AL INTERIOR DEL CUERPO HUMANO

Fichas del alumnado

PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

FICHA 1

Nombre _____

Fecha _____

Planificación del algoritmo

RETO: Antes de tocar el ordenador, debemos diseñar qué va a pasar. El personaje principal es: LATIDO.

1. Dibuja o escribe qué sucederá:

CUANDO... (Evento físico)	ENTONCES... (Acción en pantalla)	¿QUÉ DICE EL CORAZÓN? (Audio)
Toco la Bandera Verde	Se pone el fondo "Portada"	"¡Hola! Soy tu corazón, elige un
Toco el objeto Flecha Arriba (Ej. Esqueleto)	Cambia al fondo: _____	Explica: _____
Toco el objeto Flecha Derecha (Ej. Músculos)	Cambia al fondo: _____	Explica: _____
Toco el objeto Flecha Izquierda (Ej. Circulación)	Cambia al fondo: _____	Explica: _____

FICHA 2

Nombre _____

Fecha _____

Programando por bloques

1. Une con flechas el bloque de Scratch con su función en nuestro proyecto.



- ☐ A Sirve para que Latido hable o suene la grabación.
- ☐ B Es el “reinicio” del programa, todo vuelve al principio.
- ☐ C Es la acción visual que nos muestra la imagen del sistema.
- ☐ D Es el evento que recibe la señal de la placa Makey Makey

2. Dibuja como quedarían los bloques ordenados para que, al tocar el esqueleto (conectando a la flecha de arriba), cambie el fonod y suene la explicación:

FICHA 3

Nombre _____

Fecha _____

Conexión Makey Makey

Objetivo: Cerrar el circuito

Recuerda: Para que la electricidad viaje, el circuito debe estar cerrado. ¡Tú eres parte del cable!

1. Identifica las partes:

- Tierra: Es la barra de abajo de la placa. ¿Quién debe sujetar este cable siempre? _____
- Entradas: Son las flechas y el espacio. ¿A donde van conectadas? (marca una)
 - ☐ Al ordenador
 - ☐ A los dibujos de los sistemas del cuerpo

2. Dibuja el cableado

- Tienes un dibujo de un **Esqueleto** hecho con lápiz (grafito).
- Tienes la placa **Makey Makey**.
- Tienes al **alumno**.

Dibuja una línea (cable) desde la Flecha Arriba hasta el Esqueleto. Dibuja una línea (cable) desde TIERRA hasta la mano del alumno

FICHA 4

Nombre _____

Fecha _____

Diario de aprendizaje

1. ¿Qué ha sido lo más difícil de programar hoy?
2. ¿Funcionó el circuito a la primera? Si no funcionó, ¿Cómo lo solucionasteis? (Debugging)
3. ¿Qué nota le pones a tu trabajo en equipo del 1 al 10? [____]
4. Si tuvieras más tiempo, ¿Qué extra le añadirías a tu proyecto del cuerpo humano?