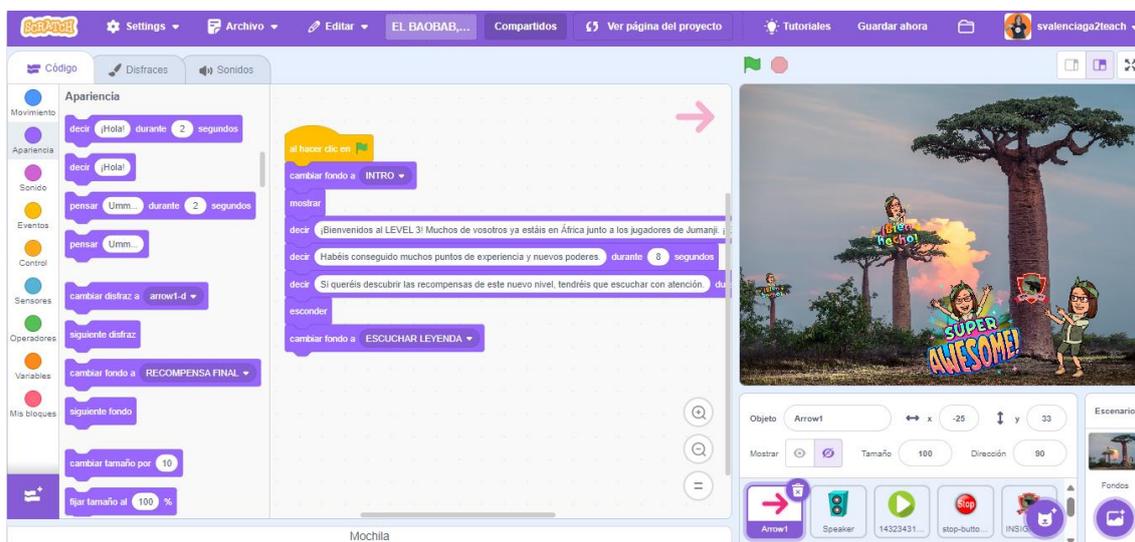


# ROBÓTICA Y GAMIFICACIÓN

## El Baobab, leyenda africana

<https://scratch.mit.edu/projects/792411088>



### JUSTIFICACIÓN DE LA APLICACIÓN

Se aplica programación con EdScratch en una actividad de aula gamificada para que los alumnos conozcan la aplicación.

### OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

Familiarizar a los alumnos con el entorno EdScratch.

### CONTENIDOS DE LA EXPERIENCIA

Utilización del entorno EdScratch (diferentes opciones de código)

Disfraces

### METODOLOGÍA

Los alumnos han de responder a diferentes preguntas planteadas de comprensión lectora sobre una leyenda para descubrir elementos de la experiencia gamificada en la que están trabajando.

### MATERIAL UTILIZADO

Leyenda Baobab.

Programa EdScratch.

Ordenadores o tablets.

## EVALUACIÓN

Desde EdScratch se puede crear una clase y enviar a los alumnos la actividad para que después la modifiquen y añadan nuevas preguntas o actividades siguiendo la estructura modelo enviada. El docente puede realizar el seguimiento de los alumnos.

