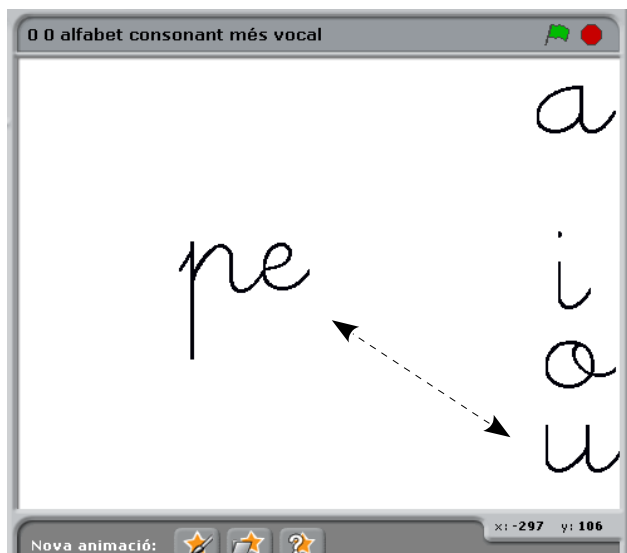


# L'Scratch a l'aula

Autor: Joan Carles Hierro Arques

Amb Scratch es poden fer activitats interactives per ser aplicades a l'aula i d'aquesta manera fer d'Scratch un recurs més per a la docència.  
A continuació es mostren algunes imatges representatives d'aquesta aplicabilitat a l'aula:



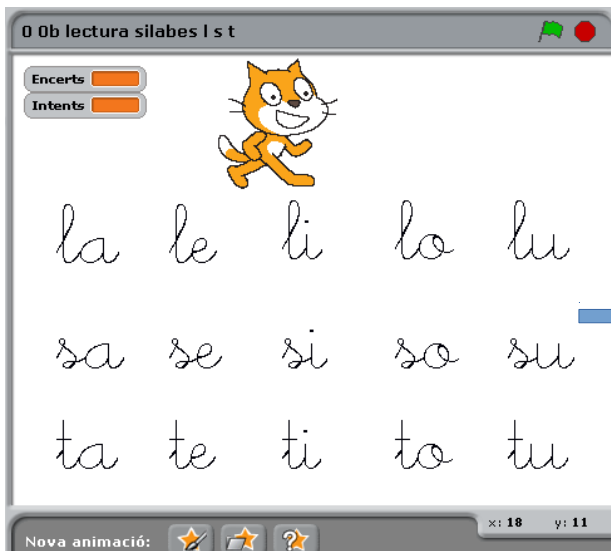
consonant més vocal

Aquesta activitat té por objectiu treballar la lectura de les consonants juntament amb les respectives vocals. En fer clic a la tecla corresponent d'una vocal, aquesta es va desplaçant fins posar-se al costat de la consonant a la vegada que la vocal que havia al costat de la consonant es desplaça al seu lloc. És un intercanvi de vocals amb la mateixa consonant amb la possibilitats de de també canviar la consonant de manera dirigida o aleatòria.

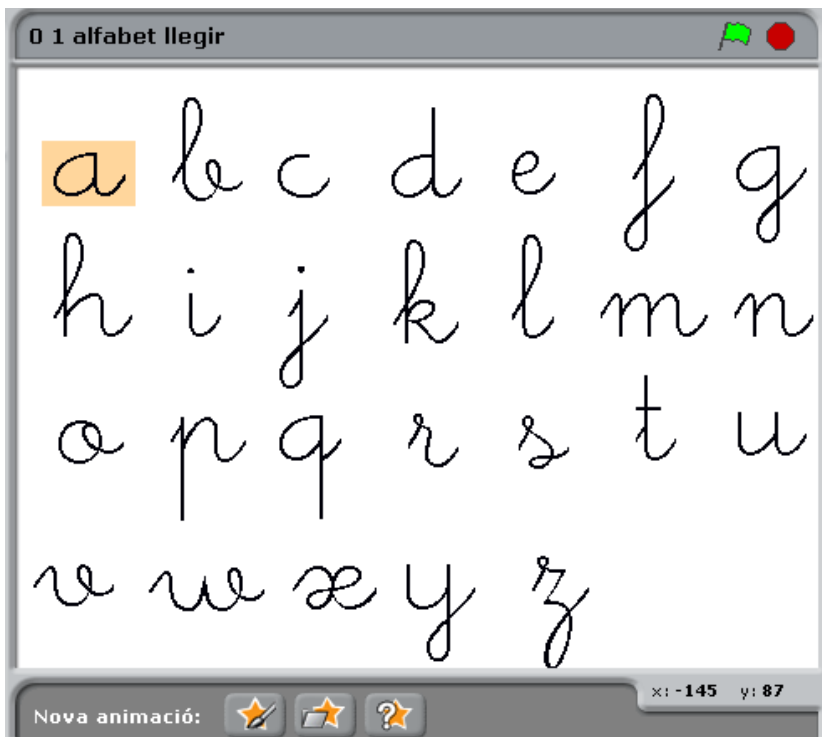


Lectura p m

Aquesta activitat també té por objectiu treballar la lectura de les consonants juntament amb les respectives vocals. En fer clic a la bandera verda, es mostra una nova posició de lletres i s'escolta una lletra a la qual es fa clic. Cada vegada que es fa clic a la lletra corresponen, es presenta un nou so per tornar-hi a fer-hi clic, i així successivament. De fet, és un dictat d'una consonant més la seva vocal "sil·làbes" on es fa clic al que s'escolta. Les presentacions dels sons són aleatòris no repetits (a excepció de que no es faci bé) i les presentacions posicionals de les "sil·làbes" també són aleatòries.



Aquesta activitat té el mateix objectiu que l'activitat anterior i té uns comptadors d'intents i d'encerts.



Lectura alfabet 1

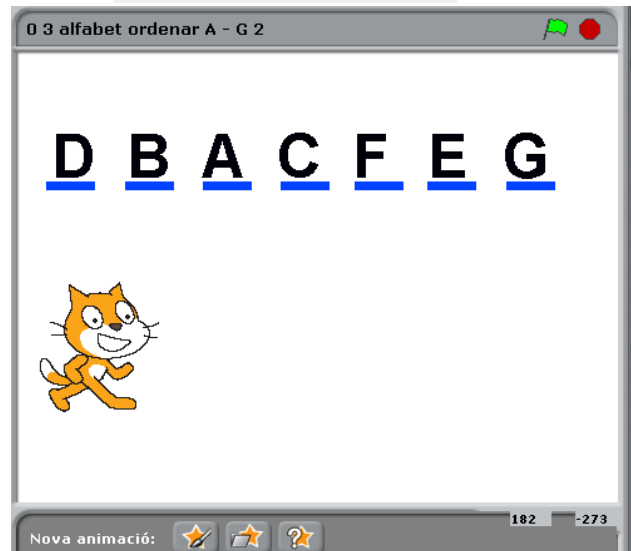
Amb aquesta activitat es van llegint de manera ordenada les lletres que es mostren en color. El ritme de lectura (presentació de la lletra en color) és modificable. De manera opcional es pot escoltar la lletra o no.

### Alfabet dictat



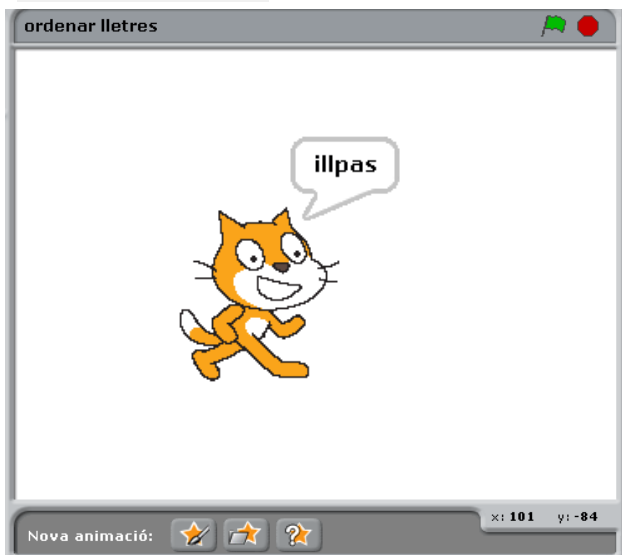
Amb aquesta activitat es van escoltant les lletres de manera aleatòria (sense repetir) per fer-hi clic a la lletra corresponent. Un dictat alfabètic amb comptadors d'encerts, errors i clics.

### Alfabet ordenar A - G



Fent clic a la barra d'espai es desordenen les lletres per a que després l'alumne les ordeni. Una activitat semblant també es podria fer amb números.

### ordenar lletres



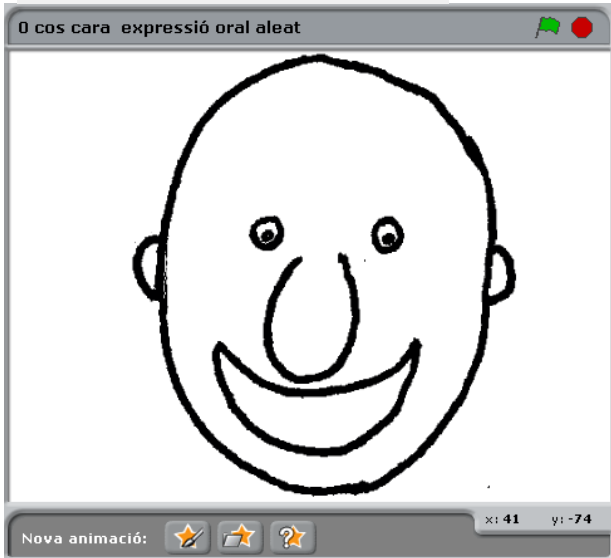
L'objectiu de l'activitat és escriure de manera ordenada les lletres mostrades per formar una paraula. En aquest cas treballant els objectes de l'aula, la paraula seria **llapis**.

### ordenar paraules



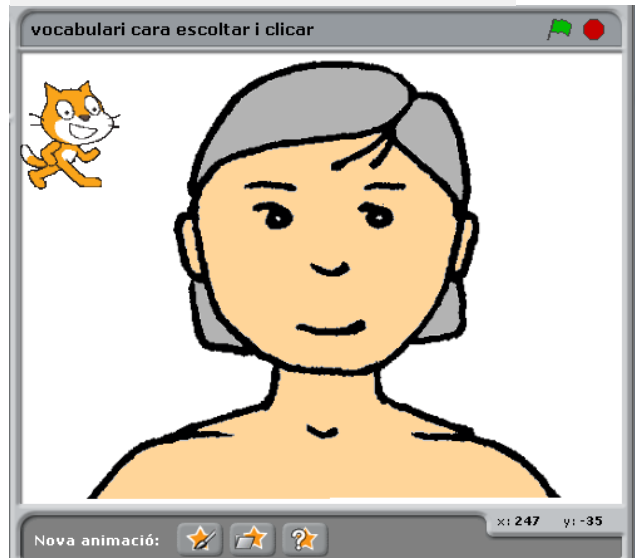
Ordenar les paraules mostrades per formar una oració.

### cara expressió oral aleat



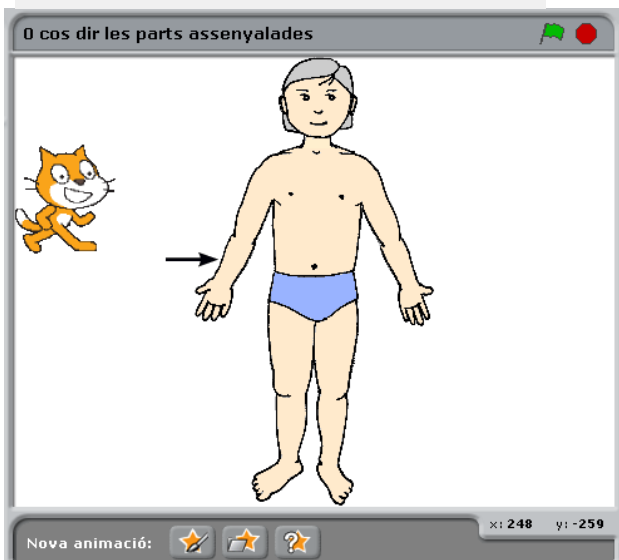
L'objectiu de l'activitat és mostrar la imatge en diferents tamanys dell ull, nas, orelles i boca per fer-hi una descripció oral. Cada vegada que es fa clic a la barra d'espai es canvien de manera aleatòria els elements a d'escriure.

### vocabulari cara escoltar i clicar



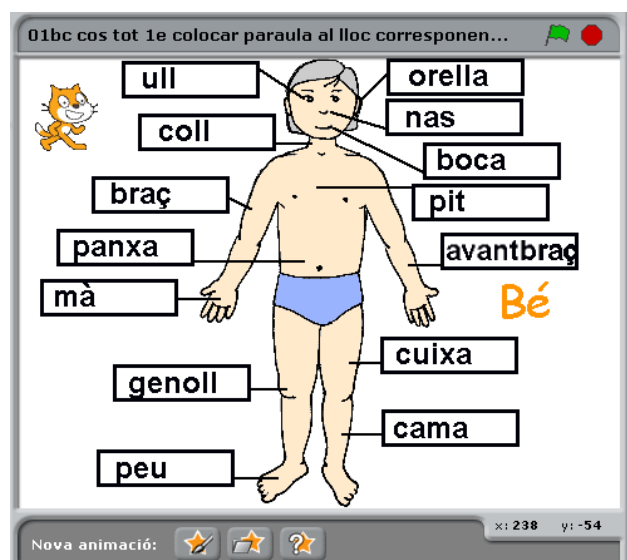
L'objectiu de l'activitat és fer clic a les diferents parts del cos en funció de la paraula mostrada pel gatet. Una altra opció seria fer clic al que s'escolta.

### cos dir les parts assenyalades



L'objectiu de l'activitat és dir les diferents parts assenyalades de manera aleatòria no repetitiva per la fletxa. De manera opcional el gatet pot mostrar i/o dir la paraula que assenjala la fletxa. Una altra variant de l'activitat podria ser mostrar el nom de la part del cos per on passa el ratolí.

### cos col·locar paraula al lloc



L'objectiu de l'activitat és posar les paraules al lloc corresponent. Després, en fer clic a la lletra C es comprova la correcció de l'activitat mostrant un color diferent les paraules no ben posades.

## vocabulari aula 1

01 vocabulari aula 1

número de preguntes: 1  
respostes correctes:

Escriu el nom d'aquest objecte.



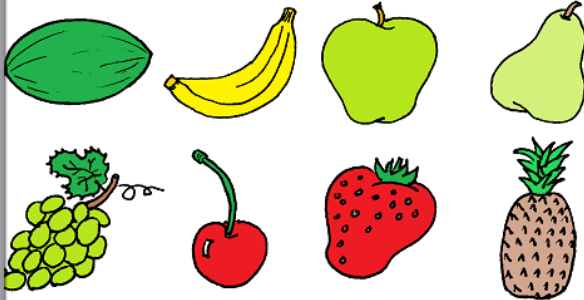

Nova animació:   




x: 238 y: -236

L'objectiu de l'activitat és escriure el nom de l'objecte mostrat.

## vocabulari fruita

02 vocabulari fruita



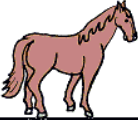








Nova animació:   




x: 249 y: 23

L'objectiu de l'activitat és fer clic al nom corresponent del que fruita escoltada. Les posicions de les fruites són aleatòries.

## vocabulari animals classificar

03 vocabulari animals classificar

Bé	Bé	Bé
mamífers	réptils	aus
		
		
		

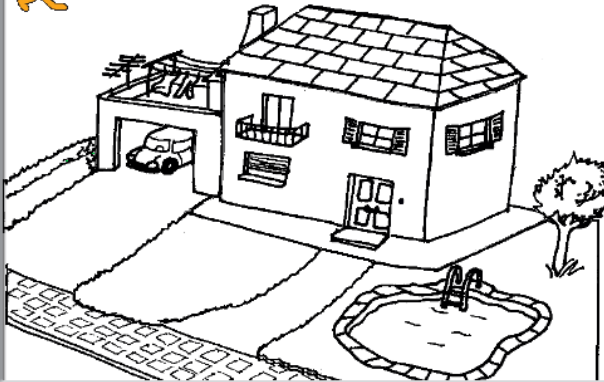

Nova animació:   




x: 247 y: 14

L'objectiu de l'activitat és classificar els animals mostrats en funció del que hi ha escrit de manera aleatòria a la capçalera.

## vocabulari i frases casa

04 vocabulari i frases casa



Nova animació:   

x: 243 y: 92

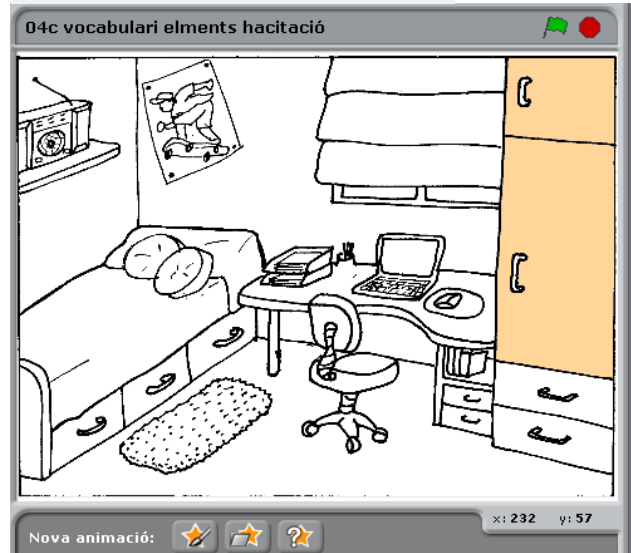
En aquesta activitat cada vegada que es fa clic a la barra d'espai, es mostra una element component de la casa: parets, teulada, finestra ... i es van col·locant manualment al lloc corresponent. L'activitat serveix per dir frases bàsiques relacionades amb cada element de la casa. Després de muntar la casa, es pot mostrar pintada amb diferents colors aleatòries. També hi ha alguns elements interactius (el fum de la xemena, el timbre)

## vocabulari cuina



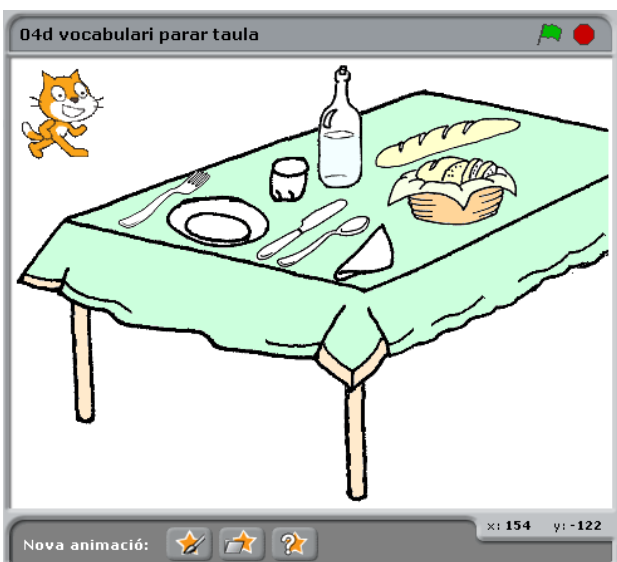
Té el mateix objectiu que la imatge anterior però aplicat a la cuina. Una altra variant seria fer clic en cada una de les parts escoltades o llegides de la cuina.

## vocabulari elements habitació



L'objectiu d'aquesta activitat es dir el nom dels elements acolorits que es van mostrant en fer clic cada vegada a la barra d'espai.

## vocabulari para taula



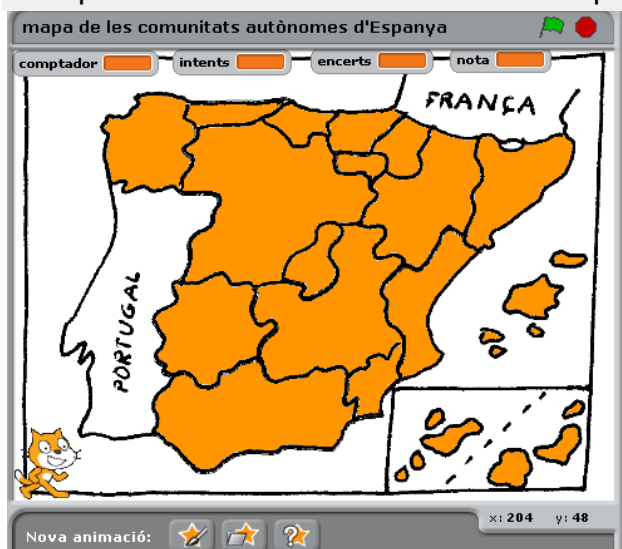
En aquesta activitat cada vegada que es prem la barra d'espai, es mostra un element situat fora de la taula el qual es posarà damunt de la taula expressant la frase corresponent. També fent aquesta activitat es poden treballar els adverbis de lloc i les locucions preposicionals.

## vocabulari accions



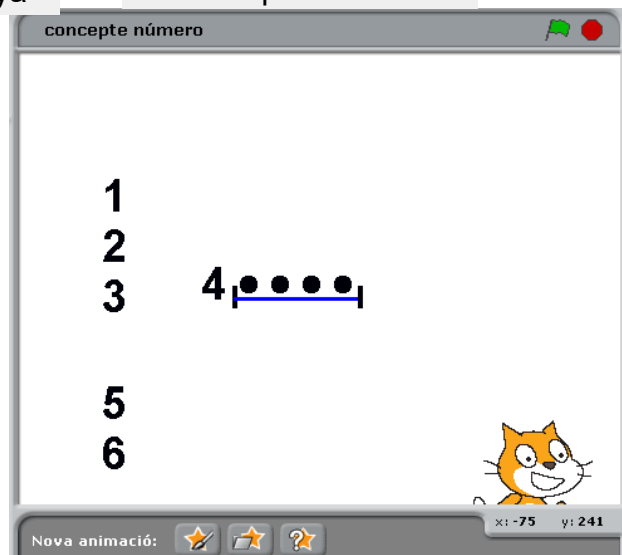
En aquesta activitat cada vegada que es prem la barra d'espai, es van mostrant imatges de diferents accions les quals es van comentant. Una altra variant de la mateixa activitat podria ser escriure l'acció mostrada.

## mapa de les comunitat autònomes d'Espanya



L'objectiu d'aquesta activitat és aprendre les comunitats autònomes i saber localitzar-les. L'activitat pregunta les disset comunitats autònomes de manera aleatòria i porta macardors d'intents, encerts i nota.

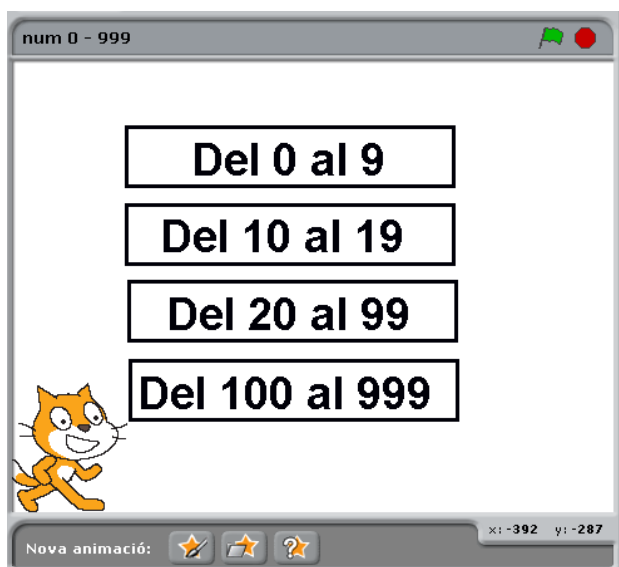
## concepte número



En fer clic en cadascun dels números, es mostren un números de boletes corresponents al número. En prémer la barra d'espai el segment canvia la seva llargada i llavors es fa clic al número que es cregui que s'ajusti més a la llargada del segment.

## num 0 - 999

## num 0 - 10



En aquesta activitat es fa clic en una de quatre opcions per treballar el nom dels números mostrats de manera aleatòria. Una altra variant podria ser escriure el número mostrat.

## operacions basiques 1




En aquesta activitat es pot triar una de les quatre operacions i amb tres nivells de dificultat. Es tracta de senzilles operacions per treballar treballar el càlcul mental.




## enters operacions de sumar i restar

2a enters operacions de sumar i restar

Fes clic a la barra d'espai, calcula mentalment i després escriu el resultat.

Calcula  
 $-5 + (-6) + 9$




Nova animació:    x: 94 y: 1


En aquesta es treballa el càlcul mental amb nombres enters.




## recta numèrica

recta numèrica



$x \geq 1$



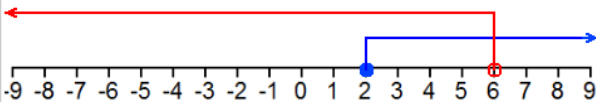
Nova animació:    x: 245 y: -4




En aquesta activitat es representa de manera gràfica algunes solucions de X.

## segment o interval tancat

segment o interval tancat

$2 \leq x < 6$

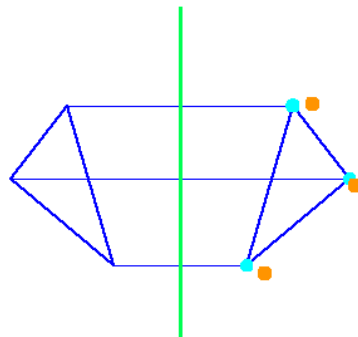





Nova animació:    x: 216 y: 73

Representació gràfica d'intervals tancats de manera aleatòria.

## simetria mental sense graella

simetria mental sense graella



Nova animació:    x: 249 y: -50

En aquesta activitat es posen els punts blaus (vèrtexs) a l'esquerra de l'eix verd. Aquesta posició pot ser aleatòria o manual. Prement una tecla D es dibuixa el polígon seguint els punts blaus. Després es situen manualment els punts (vèrtexs) de color taronja al cantó dret de l'eix verd els quals representaran els vèrtex simètrics respecte als vèrtexs de color blau. Havent-ho fet, en prémer la tecla C els punts blaus es desplacen al cantó dret de l'eix per dibuixar de manera automàtica el polígon simètric i així veure el grau d'encert de la simetria.

## suma fracció amd diferents denominadors

matemàtiques suma fracció menor unitat Expres...

$$\frac{3}{8} + \frac{1}{4} = \frac{3}{8} + \frac{2}{8} = \frac{5}{8} = 62.5\% \text{ de la unitat}$$

Nova animació: x: 248 y: 218

Representació gràfica d'una suma de fraccions amb diferents denominadors. En prémer la barra d'espai es presenta una suma de fraccions amb valors aleatoris i l'operació es fa de manera automàtica per ser representada de manera gràfica.

## triangle (angles, altura i costats)

triangle (angles, altura i costats)

Nova animació: x: 173 y: -133

En prémer la barra d'espai, es va dibuixant de manera aleatòria un triangle amb els angles corresponents i l'altura. De les dades obteses, es poden fer preguntes relacionades amb els valors dels angles i dels costats.

## polígons noms

polígons noms

Escriu el nom d'aquest polígon.

Nova animació: x: 169 y: 7

En aquesta activitat s'escriu el nom del polígon mostrat. Es mostren un total de dotze polígons de manera aleatòria.

## múltiples llum

múltiples llum

max 3 t1 0

2 1 3

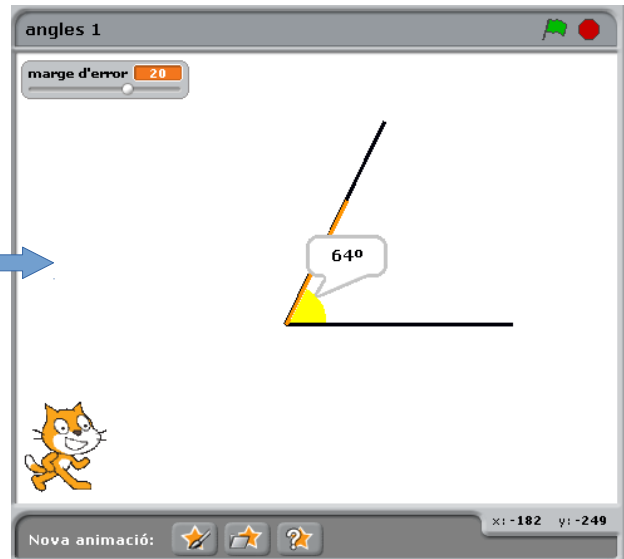
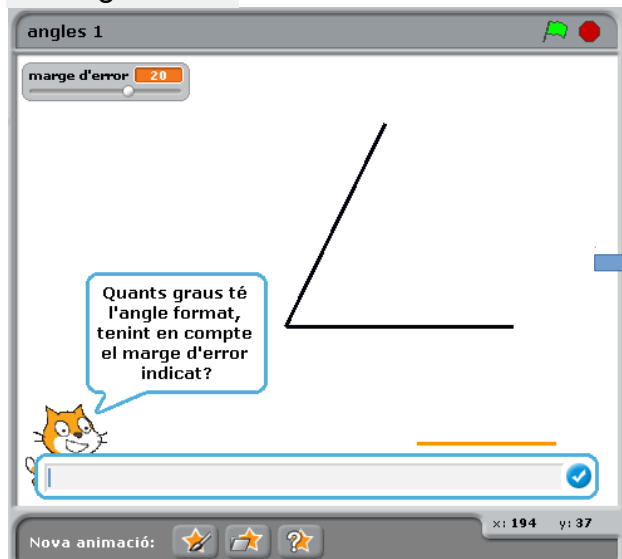
Si cada bombeta fa llum als segons que s'indica, quan faram llum totes les bombetes a la vegada?

Nova animació: x: 247 y: 156

En aquesta activitat es treballa el mcm a nivell gràfic. En funció del temps en que tirma una bombeta en fer llum, s'escriu cada quin temps totes tres bombetes coincidirán en fer llum. Premet la tecla C es comprova l'activitat.

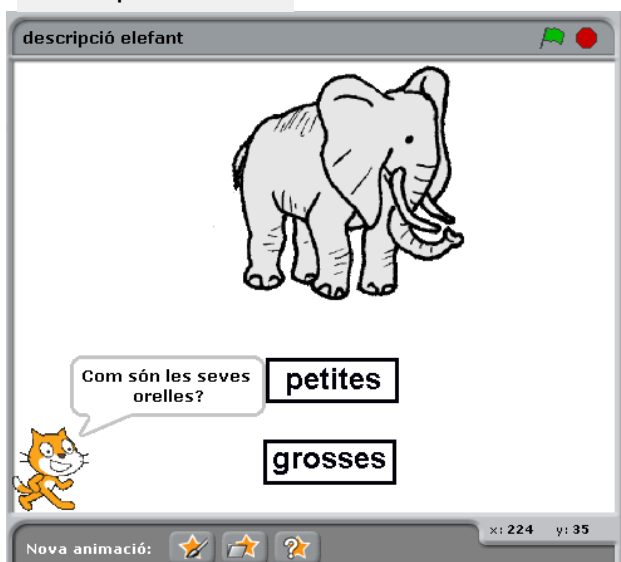


## angles 1



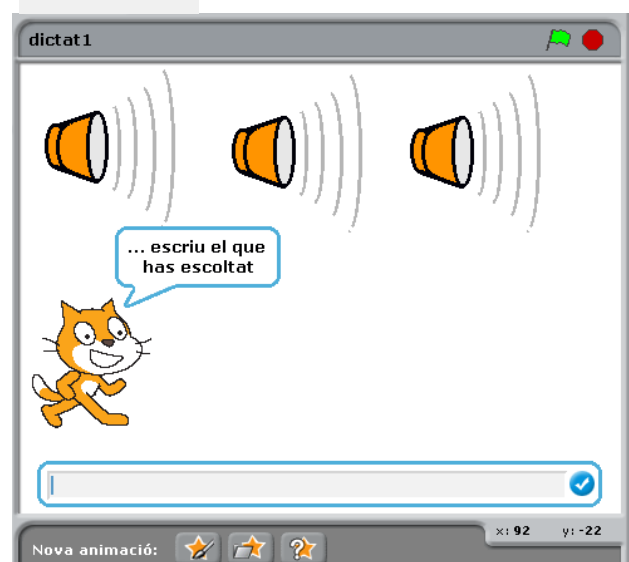
En aquesta activitat s'escriu els graus de l'angle aleatori mostrat. L'activitat es dona per bona si la resposta està dintre de la tolerància del marge d'error modificable. Prement la tecla **M** i després prement la tecla fletxa esquerra es va mostrant els graus d'obertura de l'angle fins arriba a mesurar-lo i comprovar així la resposta.

## descripció elefant



En aquesta activitat es fan preguntes escrites per triar una de les dues respostes. Després de cinc preguntes es mostra una breu descripció de la imatge mostrada (elefant) en funció de les respostes triades.

## dictat 1



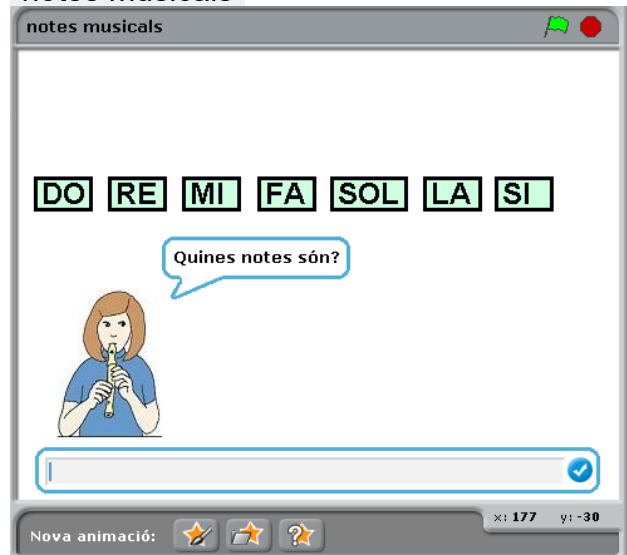
En aquesta activitat s'escriu el que s'escolta després de fer clic en cada una dels altaveus

## aula de música



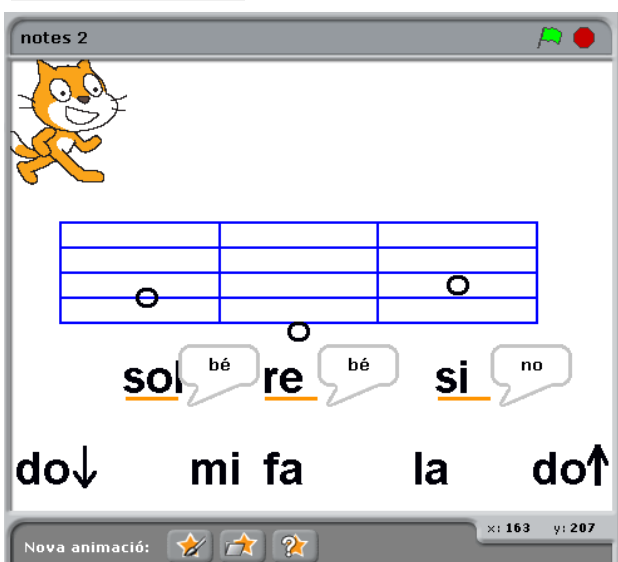
En aquesta activitat es comenten els objectes de l'aula de música. El instruments de la pandereta, el triangle, la guitarra i el xilòfon, són en fer-hi clic.

## notes musicals



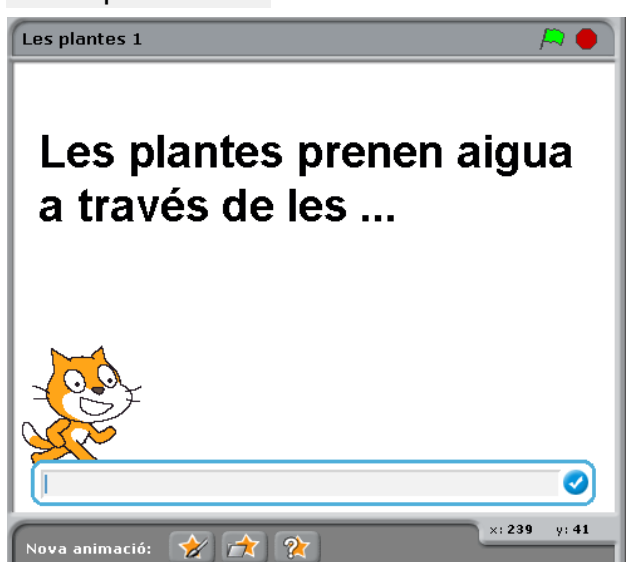
En fer clic a la bandera verda s'escolten dues notes tocades amb la flauta les quals s'escriuen a la resposta. Un dictat de notes musicals.

## notes 2

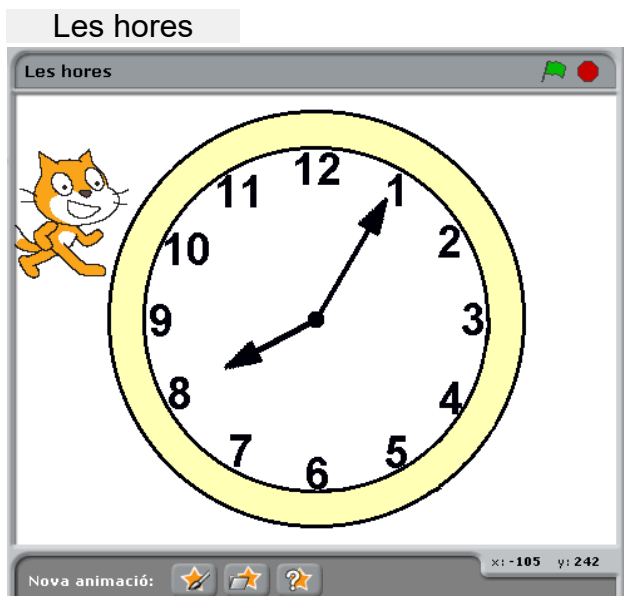


En aquesta activitat es mostra de manera aleatòria la posició de tres notes musicals en un pentagrama. Després es desplaça el nom de la nota corresponent damunt de la ratlla de color taronja perquè en deixar de prémer el ratolí es posicioni de manera automàtica. Fent clic a la tecla **C** es comprova la correcció de l'activitat.

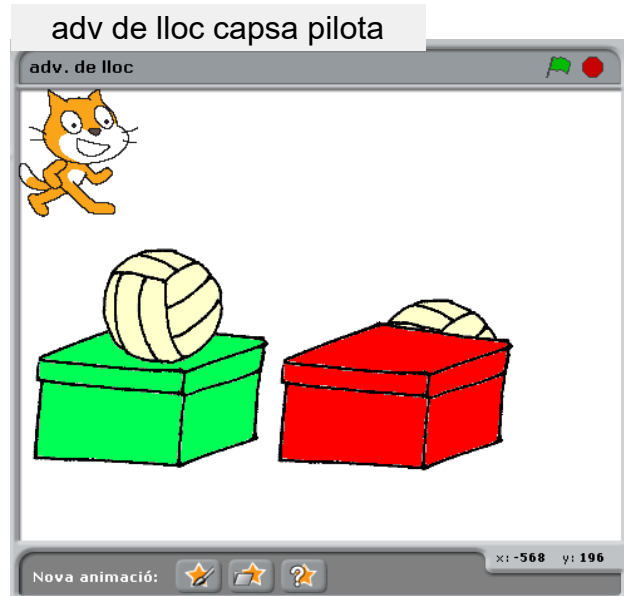
## Les plantes 1



En aquesta activitat s'escriu la paraula adient per completar l'oració mostrada.



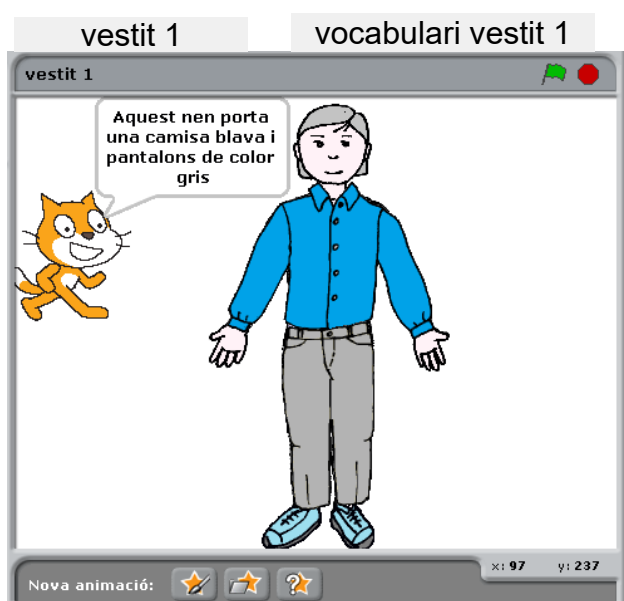
En aquesta activitat es mostren diferents hores aleatòries. L'activitat es pot adaptar per treballar de cinc en cinc minuts, els quarts, els dos quarts, els tres quarts d'hora i l'hora en punt. De manera opcional es pot escoltar o llegir l'hora que mostra el rellotge.



En aquesta activitat es treballa de manera manual la posició de la pilota respecte a la capsa o les capses.

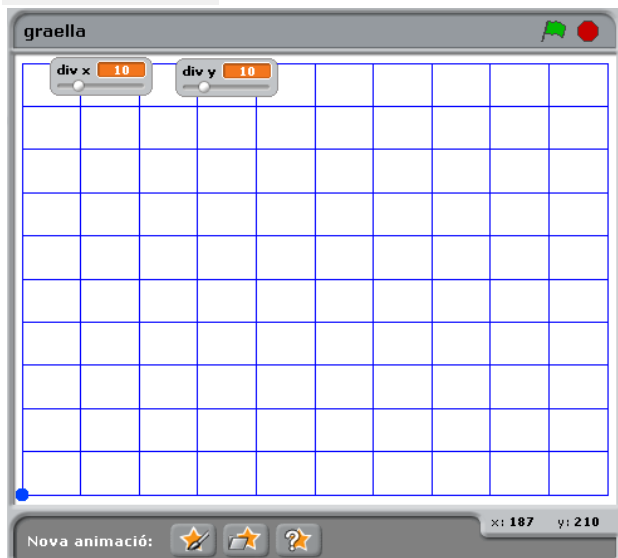


En aquesta activitat al prémer la barra d'espai, es desplacen els nens per ocupar una probable nova posició. L'activitat pot servir de recurs per treballar oracions amb adverbis de lloc i ordinals.



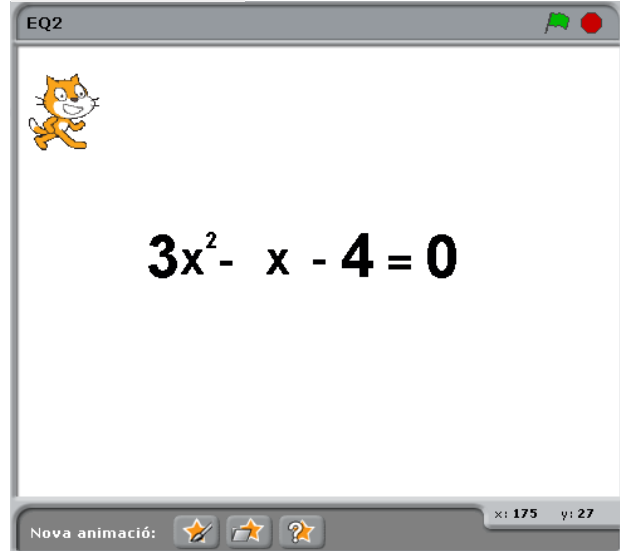
En aquesta activitat canvien de color les peces de vestir que porta el nen per ser expressades oralment.

## graella



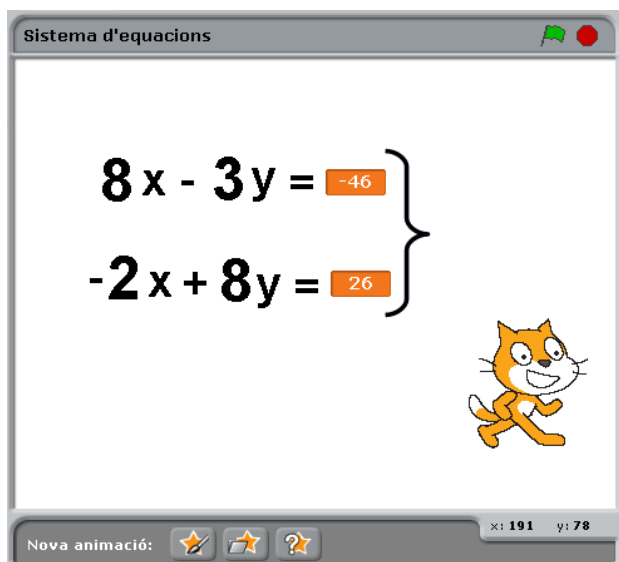
L'objectiu d'aquesta activitat és de crear graelles que poden servir d'escenari de fons per a altres tipus d'activitats. El número de cel·les és modificable.

## EQ2



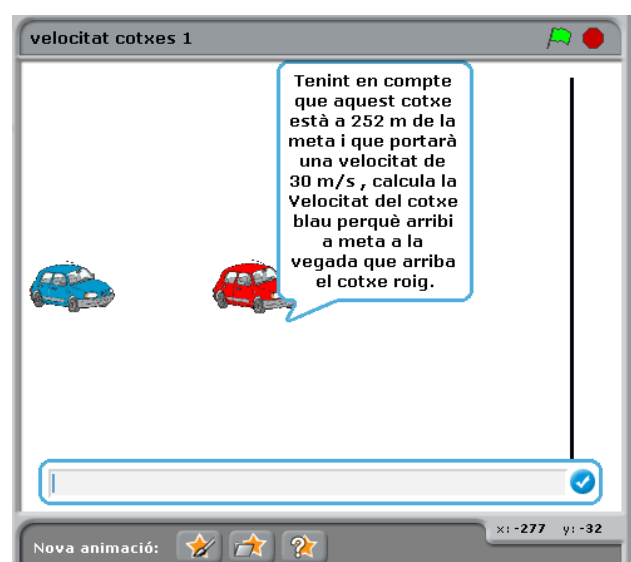
En aquesta activitat es presenta cada vegada una equació de segon grau on els coeficients i els signes són aleatoris. Les possibles preguntes a contestar poden ser si l'equació té solució i en cas que en tingui escriure-hi quina o quines són

## Sistema d'equacions



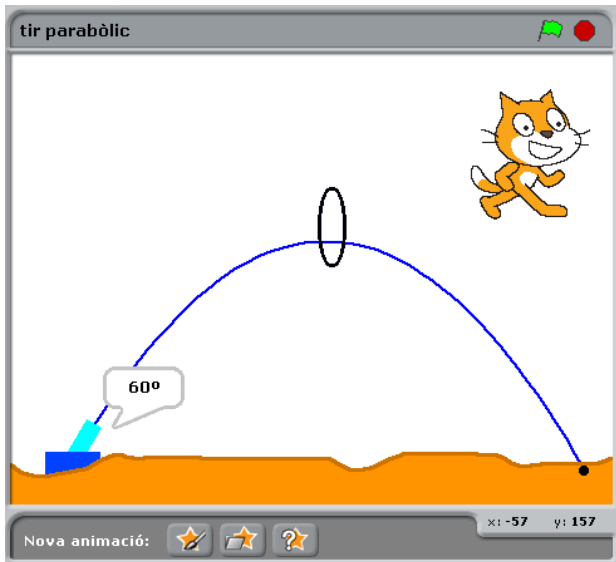
En aquesta activitat es presenta cada vegada un sistema d'equacions on els signes i els coeficients són aleatoris. Es pregunta pels valors de la  $x$  i de la  $y$

## velocitats cotxes



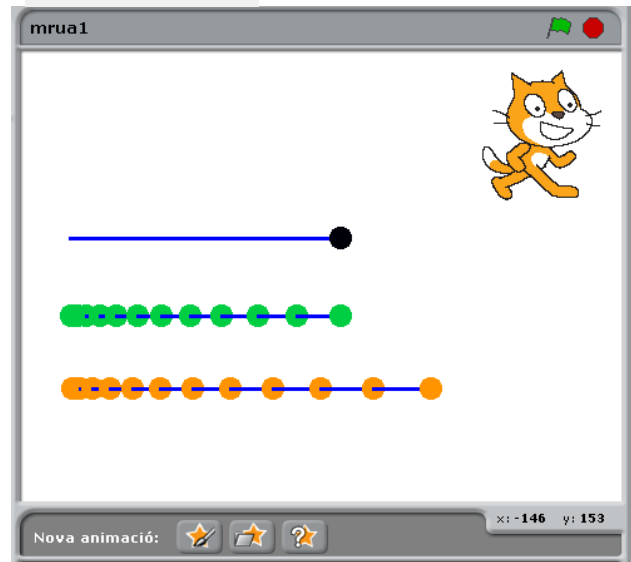
En aquesta activitat es pregunta per la velocitat del cotxe blau que haurà de portar perquè arribi a la línia vertical al mateix temps que el cotxe vermell.

## tir parabòlic 1



Aquesta activitat fa referència al tir parabòlic i en la qual s'estudia l'altura màxima i el recorregut màxim en funció de la velocitat inicial i de l'angle.

## mrua1



La boleta negra representa l'espai recorregut per un mòbil amb un moviment rectilini uniformement accelerat. La boleta verda és el mateix moviment però expressat per expressat cada segon on s'observa l'agument de l'espai per cada segon de temps. El mòbil de color taronja es desplaça durant el mateix temps amb una major acceleració.