

“CASA SOSTENIBLE MICRO:BIT”

Nivel al que se dirige: 3º ESO A-B (Proyecto STEAM) **CURSO 2024/25**

Área, Departamento, Materia o Plan que lo desarrolla:

Departamento de Tecnología. Control y Robótica

Temporalización (fecha, efeméride, nº de sesiones...)

6 sesiones en el segundo trimestre

Objetivos a conseguir

- **Fomento del trabajo en grupo**
- **Aplicar los conceptos aprendidos sobre programación a objetos de la vida cotidiana.**
- **Aprender el funcionamiento de los objetos de la vida cotidiana, en un entorno sostenible y adquiriendo un compromiso con el medio ambiente y con los compañeros/as**

Grado de contribución a la mejora de la Convivencia

Contribuye a la mejora de la convivencia de la clase porque se trabaja en grupos heterogéneos, en los cuáles se tienen que repartir las tareas a realizar, ponerse de acuerdo para que unos no trabajen más que otros, etc.

Actividad o Actividades a desarrollar

La actividad consiste, en basándonos en el manejo de la placa MICRO:BIT, aplicarlo a situaciones cotidianas, como una vivienda sostenible, en la cual deberán hacer funcionar una placa solar, que moverá un ventilador, encenderá luces, abrirá y cerrará ventanas, entrando en juego la programación.

Enlace con imágenes, materiales y/o recursos

Los materiales utilizados han sido las instrucciones propias del fabricante de la casa de Micro:bit y los ordenadores para programar y subir las prácticas a Classroom.

Fotos:

