

Tarea "PROYECTO RETRO BYTES"

Matemáticas3B, 22-01-2018 (**Álvaro Molina Ayuso**)

Tarea interdisciplinar desarrollada por Álvaro Molina y Enrique Segura, de los departamentos de Matemáticas e Inglés respectivamente. Se trata de indagar en la historia de la industria de los videojuegos y desarrollar mediante una sencilla aplicación una versión funcional y jugable del mítico videojuego PONG.

No	Descripción	Competetencia	Referente	Criterio
1	En la primera parte de esta tarea, explicaremos al alumnado una breve historia del sector del videojuego y su evolución a través de los últimos años.	1.1	Se evalúa la capacidad de atención del alumnado y su escucha atenta y receptiva.	
2	Ahora trasladamos la cuestión a la actualidad y leeremos en clase el texto titulado "VIDEOGAMES: FROM DIVERSION TO ADDICTION" (Videojuegos, de la diversión a la adicción).	1.2	Ahora lo que pretendemos evaluar en este apartado es la capacidad de lectura comprensiva del alumnado	
3	A continuación estableceremos un breve debate en clase en base a lo que hemos leído previamente. VIDEOJUEGOS: ¿Diversión y arte, o adicción y peligro?	6.1	Lo que aquí se evalúa es la iniciativa por parte del alumnado para tomar parte en los debates de forma creativa, emprendedora y responsable.	
4	Programar un videojuego con Scratch	3.2	Programa el videojuego Pong utilizando el software educativo Scratch a partir de un manual en el que tiene las explicaciones necesarias para completar la tarea	