

TALENTOS INCLUSIVOS



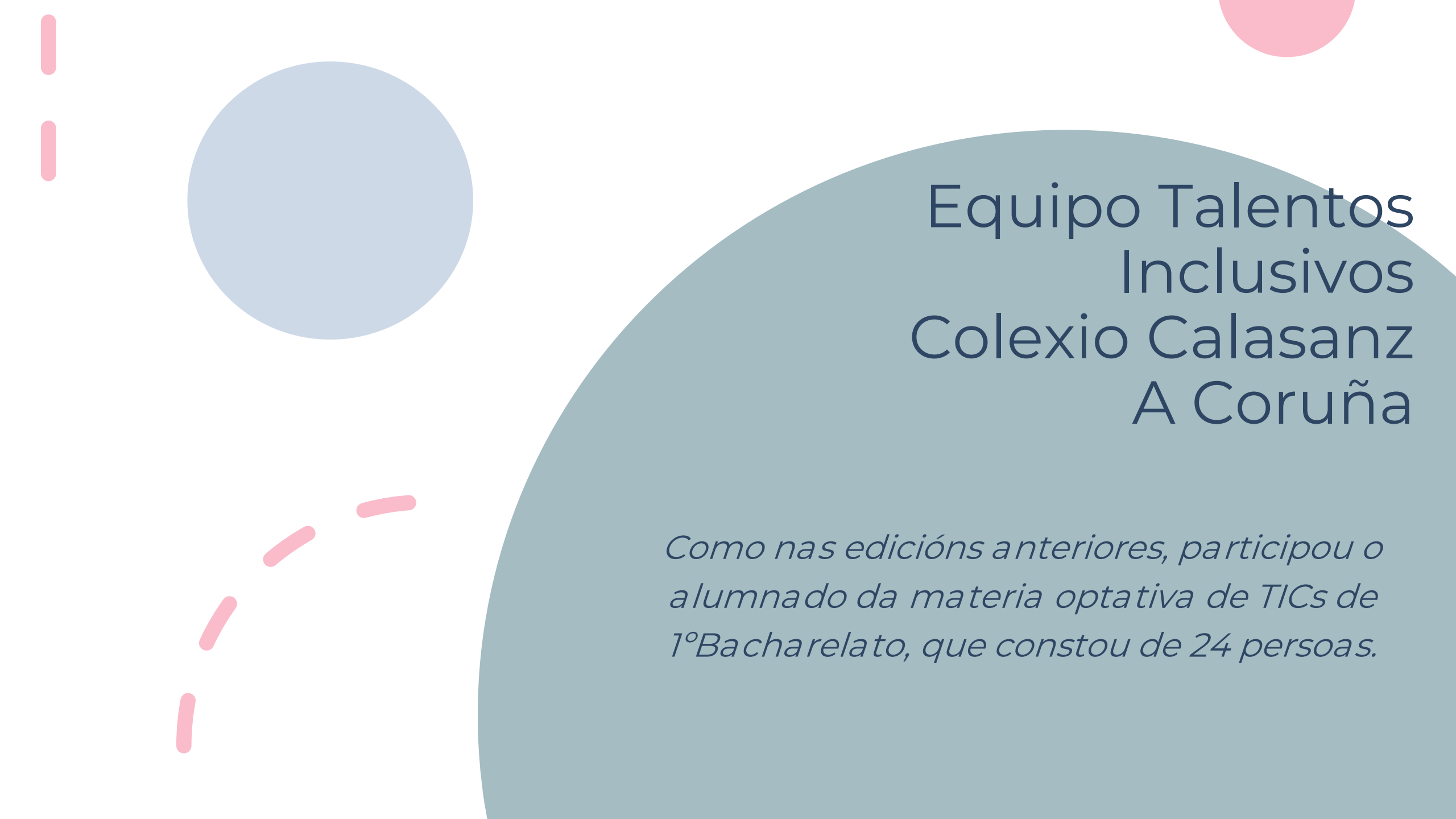
talentosinclusivos.citic.udc.es



Con la colaboración de:



MEMORIA DE LOS RETOS V EDICIÓN (2024-2025)



Equipo Talentos Inclusivos Colexio Calasanz A Coruña

Como nas edicións anteriores, participou o alumnado da materia optativa de TICs de 1º Bacharelato, que constou de 24 persoas.

Que nos achegou o proxecto Talentos Inclusivos?

Un ano máis permitiunos sensibilizar ao alumnado de 1º Bacharelato coa problemática da parálise cerebral:

- Todo o alumnado deste nivel (non só os matriculados na optativa de TICs), un total de 57 alumnos e alumnas, asistiron á charla que tivo lugar en xaneiro no noso centro, cando fomos visitados por varios usuarios de ASPACE e a súa monitora Iria Robles.
- Por outra banda, serviu para profundar ou comezar no mundo da programación en Scratch e a robótica a todo o alumnado da materia optativa.
- No Día da Ciencia na Rúa, celebrado no Parque de Santa Margarita o sábado 4 de maio de 2024, parte do “stand” do noso centro estaba dedicado a este proxecto, e puidemos presentar os nosos retos deste ano ao público. Probar ante eles o funcionamento dos nosos retos resultou tremendamente motivador. Asistiron un total de 10 alumnos.
- O mesmo sucedeu no acto de clausura do proxecto, que tivo lugar o mércores 11 de xuño de 2025 na Cidade da Cultura. Alí estivo o alumnado dos outros centros participantes, distintos usuarios de ASPACE e representantes institucionais e políticos que puideron comprobar a utilidade do noso traballo. Asistiron un total de 10 alumnos.

Retos seleccionados

Dende hai varias edicións, nós decidimos centrar o foco na programación de videoxogos en Scratch, xa que as persoas con parálise cerebral reclaman ter máis produtos destas características adaptados ás súas necesidades.

Ademais, resulta moi sinxelo motivar ao alumnado cando o propósito é crear videoxogos, resúltalles moi natural e divertido.

Nos cursos anteriores xa fixemos un total de catro videoxogos, e este ano fixemos outros tres, que bautizamos “Serpe”, “Boccia” e “Pong”.

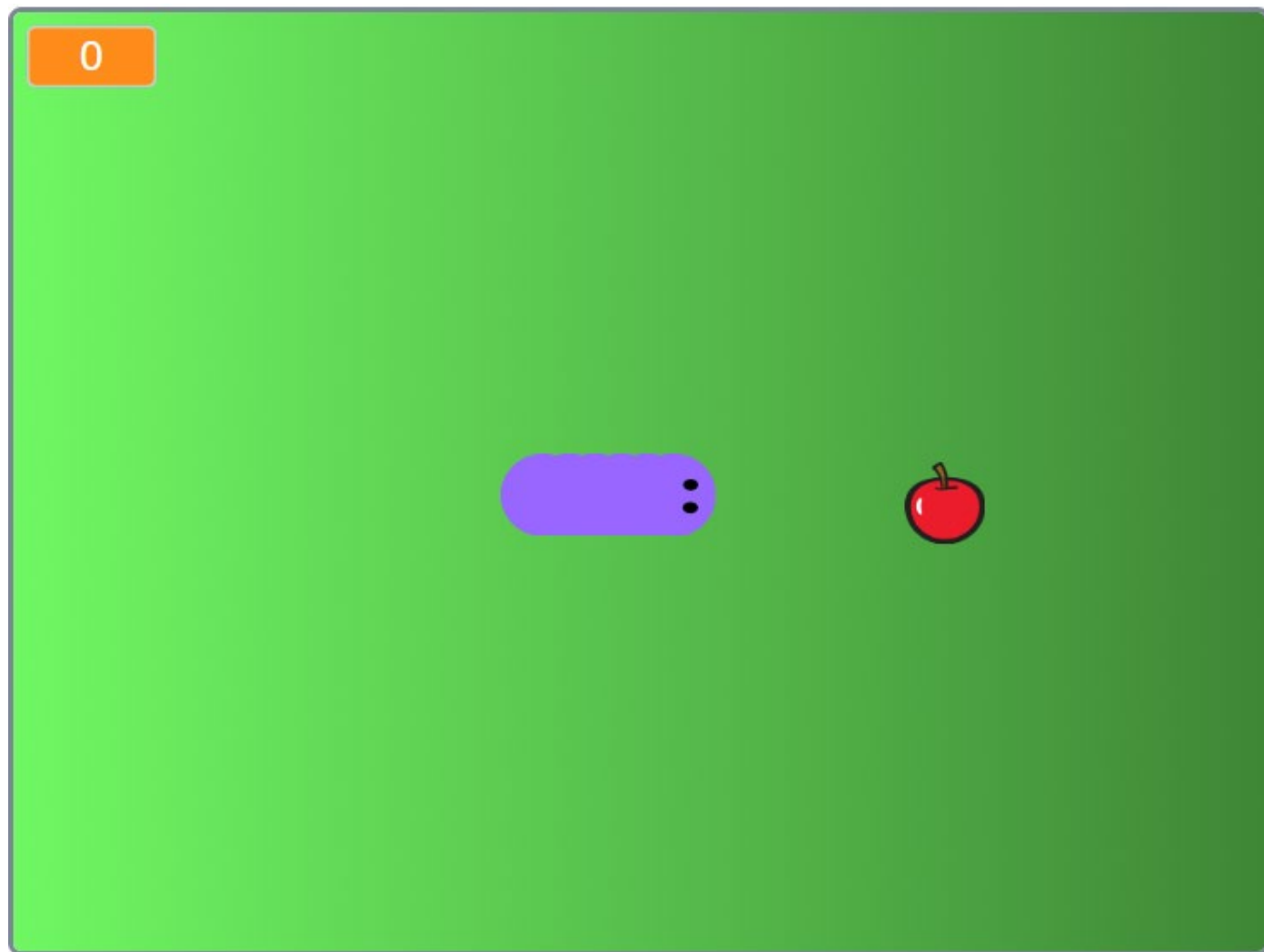
O reto paso a paso (I)

Os videoxogos están programados en Scratch 3.0. Inicialmente estaban pensados para ser manexados por teclado (para a fase de probas) e a última versión xa funcionaba coas placas Makey Makey, coas que xa traballan en ASPACE. Polo tanto, agora temos tres videoxogos que foron programados en Scratch 3.0 e que se manexan principalmente coa placa Makey Makey, que resulta moi efectiva e atractiva, xa que permite manexar un típico mando de videoconsola creando un pequeno circuito eléctrico no corpo da persoa que xoga, permitindo conectar todo tipo de pulsadores á placa mediante pinzas de “crocodilo”.

O reto paso a paso (II)

O videoxogo “Serpe” consiste no típico videoxogo no que un personaxe en forma de serpe ten que coller unhas froitas, e cada vez que o fai, ademáis de sumar puntos, crece de tamaño. Pérdese a partida cando se impacta contra unha das paredes ou cando a serpe é xa demasiado longa e é imposible non impactar contra o seu propio corpo.

Ten tres niveis de dificultade nos que as froitas a coller cada vez están máis cerca dos bordes.



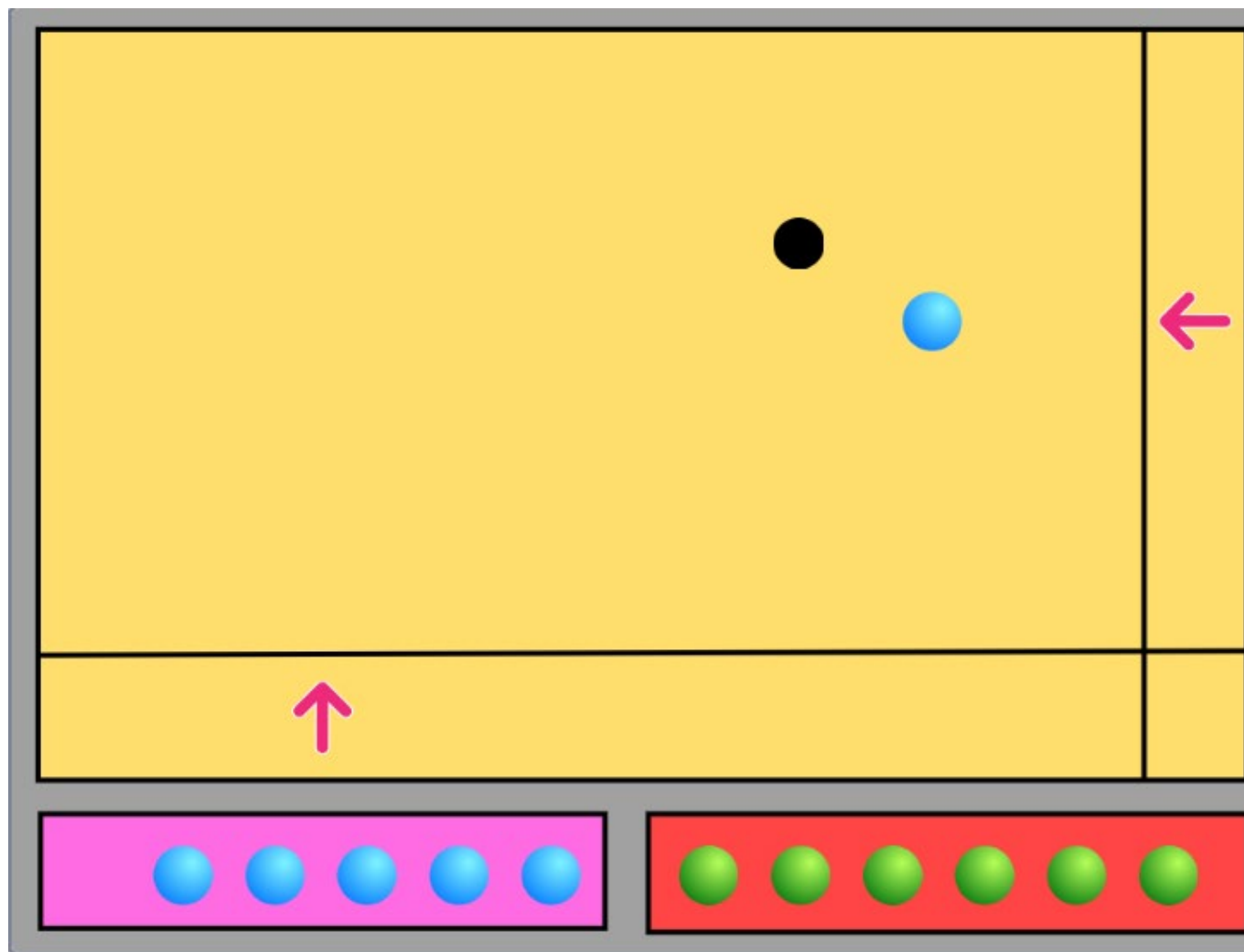
O reto paso a paso (III)

O videoxogo “Boccia” permite botar unha partida deste divertido deporte que ten moito éxito no mundo paraolímpico.

Xogan dous xogadores, un con bolas azuis e outro con verdes, e cada xogador tira seis bolas.

Os turnos de lanzamento son alternos e a ubicación de cada bola defínese mediante dúas frechas (unha horizontal e outra vertical) que poden pararse coa tecla de espazo.

Hai tres niveis de dificultade, que aumentan a velocidade de movemento das frechas.



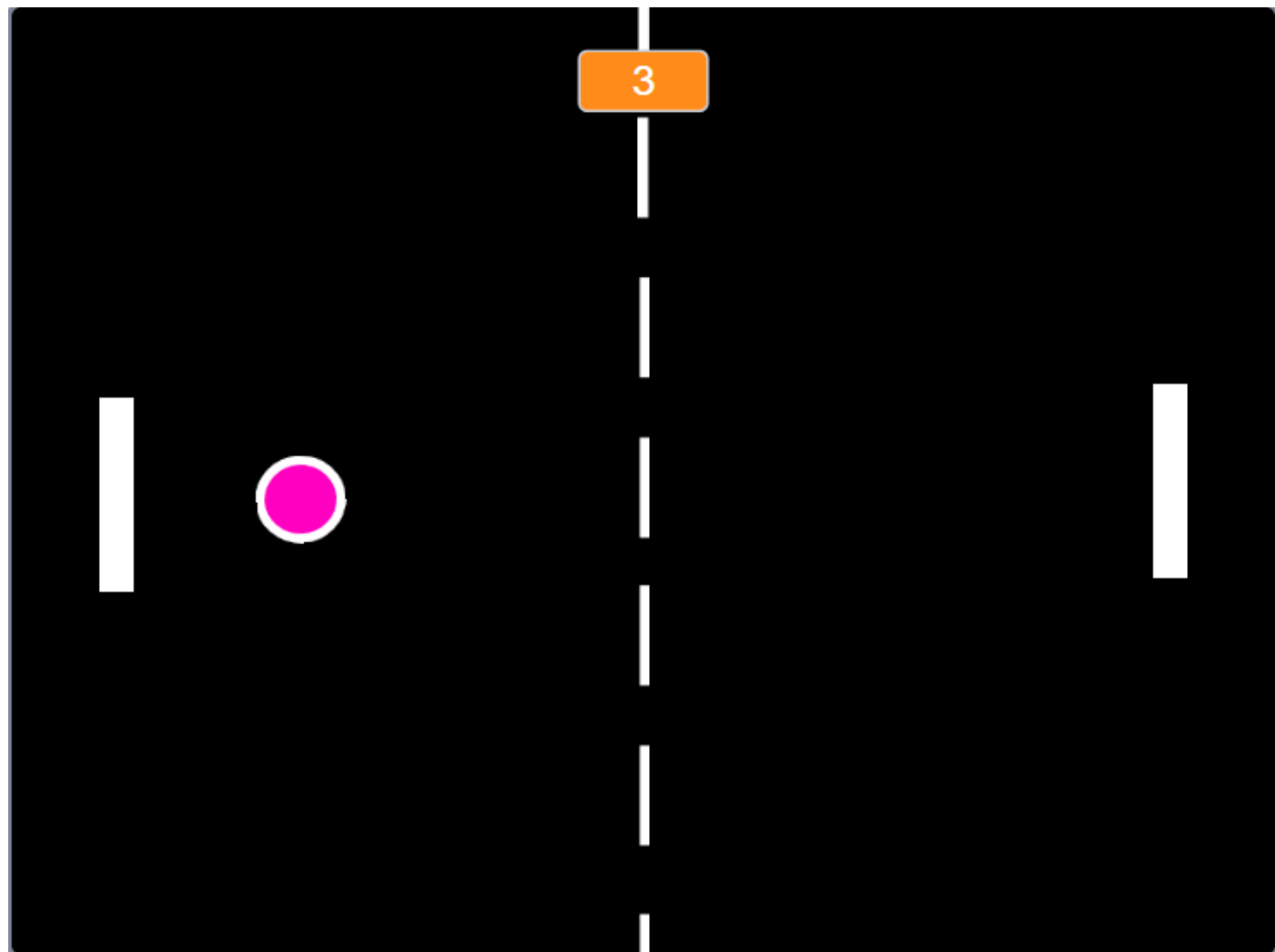
O reto paso a paso (IV)

O videoxogo “Pong” permite xogar unha partida de ping-pong.

A bola pode ser de nove cores diferentes, todas de forte contraste co fondo negro.

Hai cinco niveis de dificultade, que aumentan a velocidade da bola e das palas.

Pode xogar 1 xogador contra a máquina ou dous xogadores entre sí.



TALENTOS **INCLUSIVOS**