

**Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria, Bachillerato, FP e Idiomas
Asignatura *Didácticas de la Informática y la Tecnología*
Curso 2018-19
Práctica nº 2: Scratch**

Objetivo

El objetivo de la práctica es que el alumno se familiarice con el lenguaje de programación Scratch y su uso docente.

Carácter

La realización de la práctica es obligatoria. Debe hacerse en grupos de alumnos (ya formados para la práctica 1).

Enunciado

Se pide desarrollar un programa Scratch original de dificultad media. Debe ser representativo del tipo de programas que se les podría pedir desarrollar a unos alumnos: lúdico, presentación original del grupo, apoyo al aprendizaje de una materia, etc.

Entrega

El alumno debe entregar dos ficheros, comprimidos en un único fichero ZIP:

1. Programa Scratch.
2. Una breve memoria donde se comenten:
 - a) Breve explicación de qué hace el programa.
 - b) Identificación del contexto docente donde podría pedirse este programa a los alumnos.
 - c) Breve descripción de la estructura del programa: fondos, personajes y disfraces, y tareas realizadas por el programa de cada uno.
 - d) Identificación de las dificultades que han tenido al desarrollar del programa, así como una reflexión sobre cómo ayudar a los alumnos para que venzan estos problemas, en caso de surgirles a ellos.

El fichero comprimido debe enviarse por medio del apartado de Evaluación del campus virtual. El plazo de entrega del informe es el domingo 6 de enero de 2019, incluido.

Evaluación

Se evaluará la calidad y claridad del programa y de la memoria explicativa.