

Esta actividad ha sido elaborada por José Luis Serrano, M.^a del Mar Román, Víctor González y M.^a Paz Prendes (Texto Guía “Aplicaciones sociales de las TIC, 2016) Tiene una licencia CC de Atribución- NC.

Actividad 6: Programando con Scratch

Esta tarea es opcional y se puede realizar en grupo, por parejas o de manera individual.

Finalidad:

Diseñar y programar un recurso educativo con la herramienta Scratch partiendo de los intereses de los propios alumnos que puedan estar relacionados con temas sociales y actividades escolares. Mediante el aprendizaje de la programación de historias, juegos, animaciones o simulaciones potenciaremos entre el alumnado de Primaria el desarrollo del pensamiento creativo, computacional, el razonamiento sistemático y el trabajo colaborativo.

Antes de mostrar los pasos recomendados a seguir, es pertinente recordar que, aunque la fase de creación del recurso pueda ser motivadora, atractiva e incluso compleja, es fundamental pensar primero qué queremos conseguir. Por ello, durante la fase de diseño es vital partir de unos criterios pedagógicos claros para la creación de un recurso educativo.

Instrucciones para el alumnado:

a) Lectura del trabajo de Resnick et al. (2010). Programming for all: <http://cacm.acm.org/magazines/2009/11/48421-scratch-programming-for-all/fulltext> (Disponible también en castellano: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/ProgramacionParaTodos>)

b) Elección del tema, qué queremos saber, qué sabemos del tema, que necesitamos saber para construir. Búsqueda de información. Podéis partir del currículum de Primaria, en este caso es importante que seleccionéis contenidos de varias materias para realizar un recurso transversal e interdisciplinar.

c) Planificación del recurso. Entre otras acciones, en este punto debéis organizar el trabajo, pensar el guión de la historia interactiva o el videojuego y sobre todo elaborar un cronograma de trabajo realista y eficiente.

d) Creación del recurso desde Scratch. Todos los recursos se deben compartir abiertamente en la Web de Scratch.

e) Una vez que hayamos creado el recurso, analizaremos y evaluaremos el recurso (tantas veces se desee) con la herramienta Doctor Scratch con la finalidad de obtener feedback y poder mejorar el recurso: <http://drscratch.programamos.es/>

¿Qué tenéis que presentar en el blog?

- Descripción de la finalidad educativa de vuestro recurso, así como la justificación del tema elegido y los contenidos que se trabajan con el mismo (200 palabras máximo).

- Recurso con Scratch: dada su importancia en la tarea dedicaréis un apartado específico a describir vuestro recurso creado con Scratch. Desde su creación hasta su funcionamiento y un informe del proceso seguido con la evaluación de Doctor Scratch. Además, tendréis que publicar en abierto vuestro recurso en la web de Scratch, no olvidéis cumplimentar todos los apartados en este espacio. Recordad poner la url del recurso. (Máximo 300 palabras)

ACTIVIDAD 6						
Competencias transversales y de materia evaluadas	Criterios de calidad	Nivel de logro				Puntuación Máx. 4 y mín. 1)
		Sobresaliente (4)	Notable (3)	Aprobado (2)	Suspense (1)	
1,2,3,4,5,6	Presentación y expresión escrita	No cometen errores de ortografía y gramática. Utilizan el vocabulario específico del núcleo temático. Organiza perfectamente la información de forma clara, precisa y utilizando recursos multimedia.	Cometen dos errores no graves de ortografía y gramática. Hacen un uso aceptable del vocabulario específico del núcleo temático. Organizan bien la información de forma clara, precisa y utilizando recursos multimedia.	Cometen entre dos y cinco errores no graves de ortografía y gramática. Hacen un uso a veces inadecuado del vocabulario específico del núcleo temático. Utilizan recursos multimedia para organizar la información aunque en ocasiones no de manera clara y precisa.	Cometen dos o más errores graves de ortografía y gramática. No hacen uso del vocabulario específico del área. No utiliza recursos multimedia para organizar la información.	
1,2,4,6	Dominio de contenidos específicos	Explican a la perfección la finalidad educativa del recurso, la justificación del tema y los contenidos. Incluyen enlace del recurso a Scratch. Incluyen proceso de creación del recurso así como tutorial. Incluyen informe del proceso de evaluación seguido con Dr. Scratch. Seleccionan los dos mejores recursos del resto clase así como una perfecta justificación. No comenten ningún error en el uso de las	Explican de manera suficiente la finalidad educativa del recurso, la justificación del tema y los contenidos. Incluyen enlace del recurso a Scratch. Incluyen proceso de creación del recurso pero no tutorial. Incluyen informe del proceso de evaluación seguido con Dr. Scratch. Seleccionan los dos mejores recursos del resto clase así como una correcta justificación. Comenten no más de 2	No explican correctamente la finalidad educativa del recurso, la justificación del tema y los contenidos. Incluyen enlace del recurso a Scratch. No incluyen proceso de creación del recurso y tampoco tutorial. No incluyen informe del proceso de evaluación seguido con Dr. Scratch. Seleccionan los dos mejores recursos del resto clase y una escasa justificación.	No explican la finalidad educativa del recurso, la justificación del tema y los contenidos. No incluyen enlace del recurso a Scratch. No incluyen proceso de creación del recurso y tampoco tutorial. No incluyen informe del proceso de evaluación seguido con Dr. Scratch. No seleccionan los dos mejores recursos del resto clase. Comenten más de 5 errores en el uso de las	

		normas APA. Los recursos digitales utilizados incluyen Licencias Creative Commons y son correctamente indicadas	errores en el uso de las normas APA. Los recursos digitales utilizados incluyen Licencias Creative Commons pero comenten algún error al indicarlas	Comente no más de 5 errores en el uso de las normas APA. Algunos recursos digitales utilizados incluyen Licencias Creative Commons pero comente varios error al indicarlas	normas APA. Los recursos digitales utilizados no incluyen Licencias Creative Commons	
1	Gestión de la información	Todas las citas incluidas y las referencias bibliográficas son muy relevantes, actuales y según normas APA. El recurso obtiene entre 15-21 puntos en Dr. Scratch	La mayoría de las citas incluidas y las referencias bibliográficas son relevantes, actuales y según normas APA. El recurso obtiene entre 10-14 puntos en Dr. Scratch	Solo algunas citas incluidas y las referencias bibliográficas son relevantes, actuales y según normas APA. El recurso obtiene entre 7 y 9 puntos en Dr. Scratch	No incluyen citas o las que incluyen no son relevantes ni actuales. No siguen normas APA. El recurso obtiene menos de 7 puntos en Dr. Scratch	
1,4	Creatividad y espíritu crítico	Los productos finales de la tarea son novedosos e incorporan excelentes ideas para resolver problemas reales. Introducen altas cotas de innovación que las hacen originales. La justificación de los dos mejores recursos de clase contiene alto espíritu crítico constructivo, sin dejar de partir de fundamentación teórica.	Los productos finales de la tarea son novedosos e incorporan adecuadas ideas para resolver problemas reales. Introducen varios detalles innovadores que las hacen originales. La justificación de los dos mejores recursos de clase contiene espíritu crítico constructivo, sin dejar de partir de fundamentación teórica.	Algunos productos finales de la tarea son novedosos e incorporan adecuadas ideas para resolver problemas reales. Introducen escasos detalles innovadores que las hacen originales. La justificación de los dos mejores recursos de clase ha sido realizada con escaso espíritu crítico constructivo, y en ocasiones sin partir de fundamentación teórica.	Ningún producto final de la tarea es novedosos ni incorpora ideas para resolver problemas reales. No introducen ningún elemento innovador que las hacen originales. La justificación de los dos mejores recursos de clase no ha sido realizada con espíritu crítico constructivo, y además no están fundamentados a nivel teórico.	
TOTAL PUNTUACIÓN						