



Videojuegos y App móviles

“NO ES MAGIA, es ciencia,
es **Tecnoacademia**”



21730190 - Aplicación de las etapas del desarrollo de software en la implementación de soluciones de tecnologías de la información y comunicaciones

**Videojuegos y
Apps Móviles**

PLAN DE SESIÓN 1

Facilitador: Claudia Sofia Idrobo Cruz	Fecha: día ____ mes abril _ año 2025
Tema: Reconociendo el entorno de trabajo Scratch.	

Fases TEC para el Facilitador

El Facilitador debe Activar las fases de los TEC de acuerdo a la impartición de la sesión. El

acceso a las fases de los TEC se realiza desde el icono

Al hacer clic en el icono, aparece un menú como el de la figura donde se observan las diferentes fases de un TEC:

Fase de configuración	Fase de envío	Fase de evaluación	Fase de calificación de evaluaciones	Cerrado
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Define la introducción al taller ✓ Proporcione instrucciones para el envío ✓ Editar formato de evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proporcione instrucciones para la evaluación ✓ Asignar envíos esperado: 2 presentado: 3 trabajado: 0 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Calcular calificaciones de envíos esperado: 2 calculado: 0 ✓ Calcular calificaciones de evaluación esperado: 2 calculado: 0 ✓ Proporcionar una conclusión de la actividad 	

- Fase configuración: los TEC de cada sesión se encuentran inicialmente en esta fase.

La activación de una fase se realiza haciendo clic en el icono y pulsando **Continuar**

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Define la introducción al taller ✓ Proporcione instrucciones para el envío ✓ Editar formato de evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proporcione instrucciones para la evaluación ✓ Asignar envíos esperado: 2 presentado: 3 trabajado: 0 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Calcular calificaciones de envíos esperado: 2 calculado: 0 ✓ Calcular calificaciones de evaluación esperado: 2 calculado: 0 ✓ Proporcionar una conclusión de la actividad 	
---	---	--	---	--

- Fase de envío

- Fase de evaluación

Fase de configuración	Fase de envío	Fase de evaluación	Fase de calificación de evaluaciones	Cerrado
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Define la introducción al taller ✓ Proporcione instrucciones para el envío ✓ Editar formato de evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Proporcione instrucciones para la evaluación ✓ Asignar envíos esperado: 2 presentado: 3 faltante: 0 		<ul style="list-style-type: none"> ✗ Calcular calificaciones de envíos esperado: 2 calculado: 0 ✗ Calcular calificaciones de evaluación esperado: 2 calculado: 0 ✓ Proporcionar una conclusión de la actividad 	

- Fase de calificación

Fase de configuración	Fase de envío	Fase de evaluación	Fase de calificación de evaluaciones	Cerrado
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Define la introducción al taller ✓ Proporcione instrucciones para el envío ✓ Editar formato de evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Proporcione instrucciones para la evaluación ✓ Asignar envíos esperado: 2 presentado: 3 faltante: 0 		<ul style="list-style-type: none"> ✗ Calcular calificaciones de envíos esperado: 2 calculado: 0 ✗ Calcular calificaciones de evaluación esperado: 2 calculado: 0 ✓ Proporcionar una conclusión de la actividad 	

- Fase de Cierre

Fase de configuración	Fase de envío	Fase de evaluación	Fase de calificación de evaluaciones	Cerrado
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Define la introducción al taller ✓ Proporcione instrucciones para el envío ✓ Editar formato de evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Proporcione instrucciones para la evaluación ✓ Asignar envíos esperado: 2 presentado: 3 faltante: 0 		<ul style="list-style-type: none"> ✗ Calcular calificaciones de envíos esperado: 2 calculado: 0 ✗ Calcular calificaciones de evaluación esperado: 2 calculado: 0 ✓ Proporcionar una conclusión de la actividad 	

Fases TEC para el Estudiante

El Estudiante realizará el TEC en dos fases: Fase de enviar, y Fase de evaluar.

- Fase de enviar.-

Esta fase consiste en que el Estudiante:

- 1) debe diseñar un proyecto Scratch en su ordenador para resolver un problema descrito en el enunciado del TEC
- 2) debe enviar dicho proyecto a la plataforma Moodle.

- Fase de evaluar.-

El estudiante recibirá en la plataforma Moodle de forma anónima 3 proyectos Scratch realizados por compañeros del curso. El Estudiante deberá evaluar los proyectos de acuerdo a la Rúbrica que está descrita en el enunciado del TEC.

Como ejemplo la siguiente figura muestra el enunciado y Rúbrica del TEC04:

TEC 04 (Tarea y Evaluación por Compañeros – Sesión 4 - LÁPIZ)

TAREA: Diseña un proyecto Scratch para que el alumno dibuje en el escenario obras de arte creativo basado en líneas rectas y líneas curvas de diferentes colores.

1. **Plantilla:** Utiliza la plantilla TEC_04_ini.sb2

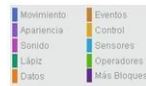
2. Control del Píxel-pelota

Construye los programas para que:

1. al pulsar bandera verde: Movimiento rectilíneo y aleatorio por el escenario
2. al pulsar '↑': sube el lápiz
3. al pulsar '↓': baja el lápiz
4. al pulsar 'b': se borra el rastro dibujado en el escenario

3. Paleta de colores

Construye una paleta con 10 colores. Estos colores serán los colores de las familias de bloques de Scratch.



Cada color se seleccionará al pulsar las siguientes teclas: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9

4. Control de Líneas Curvas

Construye dos controles que permitan al alumno realizar líneas con curvas grandes y pequeñas.

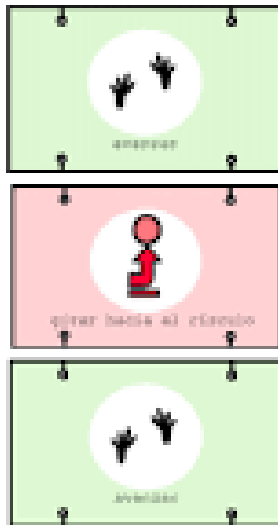
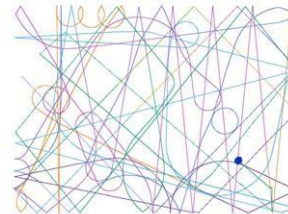
1. al pulsar 'g': curva grande (ayuda: girar pocos grados)
2. al pulsar 'p': curva pequeña (ayuda: girar más grados)



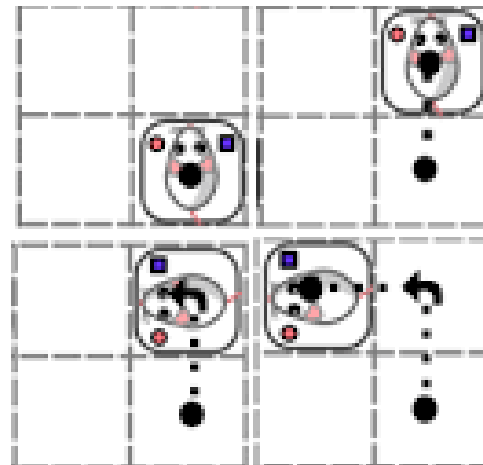
5. **Pinta un cuadro personal** y guarda el proyecto Scratch con el nombre TEC_04.

RÚBRICA: Evaluación por Compañeros

1. El fichero que evalúas tiene el nombre TEC_04
2. Al pulsar bandera verde el píxel-pelota realiza un movimiento rectilíneo y aleatorio por el escenario.
3. Al pulsar '↑': sube el lápiz
4. Al pulsar '↓': baja el lápiz
5. Al pulsar 'b': se borra el rastro dibujado en el escenario
6. Paleta de colores: existen 10 controles para fijar el color del lápiz a los colores de las familias de bloques de Scratch al pulsar (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)
7. Al pulsar 'g' se dibuja una curva grande
8. Al pulsar 'p' se dibuja una curva pequeña



1. Posición de inicio.
2. Avanza.
3. Gira hacia el círculo.
4. Avanza.



Calificación

La calificación final del alumno se obtiene con el promedio de las calificaciones obtenidas en los TEC y Test de las 10 sesiones del curso.

Requerimientos

1. Plataforma de aprendizaje (Moodle)
2. Ordenador/alumno con conexión a la plataforma de aprendizaje
3. Scratch 2 Offline Editor (v443)
4. Facilitador/Maestro debe haber realizado la Capacitación Docente del curso

ANEXO

1. Video Tutoriales
2. Práctica con Scratch
3. Auto Test y Test
4. TEC