

ROBÓTICA

Educativa

CURSO DE ROBÓTICA EDUCATIVA

Módulo 1: Introducción a Scratch

15/03/2015



SCRATCH – PROYECTO SCRATCH

PRÁCTICA Y EVALUACIÓN DE SCRATCH

PRÁCTICA Y EVALUACIÓN DE SCRATCH

Para la realización de esta práctica, los participantes deberán crear una cuenta en scratch <http://scratch.mit.edu> donde subirán su proyecto para la evaluación.

Para ello, deberán acudir en internet a la dirección anterior, <http://scratch.mit.edu> y acceder al icono “unirse a scratch”, tal y como puede verse a continuación:



Cumplimentamos el registro y creamos una cuenta a nuestro nombre.

Una vez hecho esto, todos los participantes, al término del módulo, tienen que desarrollar dos trabajos en scratch. Tienen la opción de realizar los proyectos dentro de la aplicación scratch en el ordenador o por el contrario en internet, dentro de <http://scratch.mit.edu> una vez que se han dado de alta.

Si lo hacen en el ordenador en local, tendrían que subir luego a internet el proyecto. Para ello, una vez logados, dentro de la barra del menú seleccionamos la opción “Crear”



Se nos abrirá la siguiente pantalla:



Dentro del menú principal, en la opción de “Archivo” tenemos la opción de crear un proyecto nuevo, o por el contrario subir uno desde mi ordenador.

Los asistentes al curso online tendrán que cargar aquí sus proyectos y pasar a través de la práctica cargada dentro módulo I, el ID de los proyectos, tal y como muestra el ejemplo.

[\(https://scratch.mit.edu/projects/34990116/\)](https://scratch.mit.edu/projects/34990116/).

Este ID nos lo asignará scratch en el momento de crear el proyecto o al subirlo desde el ordenador.

La calificación de esta práctica será acorde a los siguientes criterios:

- Diseño y ambiente de escenario ----- 2 puntos
- Interacción de objetos ----- 2 puntos
- Uso de eventos ----- 2 puntos
- Complejidad del juego o actividad -----4 puntos