

## REINVENTANDO PROYECTOS

<b>TEMA</b>	Programación
<b>FORMATO</b>	En parejas (en computadoras)
<b>TIEMPO DE PREPARACIÓN</b>	1 hora
<b>DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	1h30-2h15
<b>NIVEL DE DIFICULTAD</b>	Moderado

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

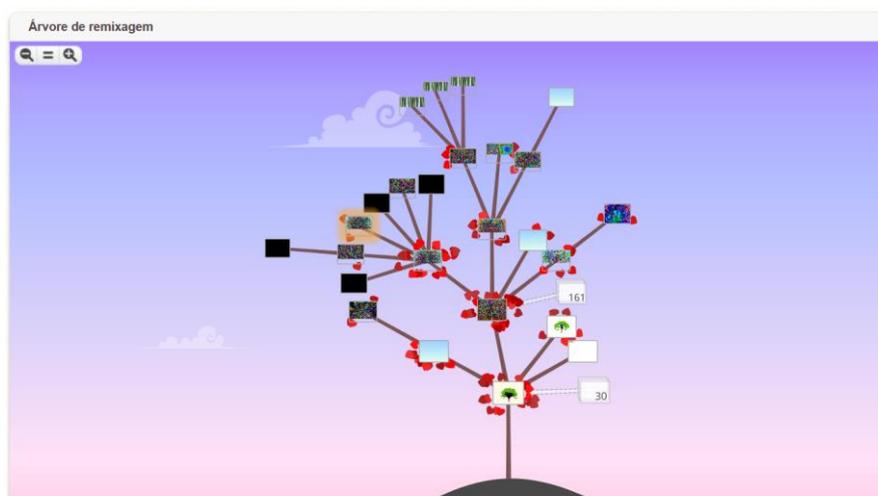
Esta actividad busca presentar a los estudiantes las prácticas de *reinenciones*, a partir del uso de árboles de reinenciones en Scratch. Al modificar proyectos, los alumnos tienen la posibilidad de inspirarse en proyectos de otras personas para seguir desarrollándolos en base a sus propias ideas, comprender el funcionamiento de ciertos tipos de bloques que aún no conocen, y analizar el programa para comprender como funciona.

Esta actividad tiene como objetivos específicos:

- Ofrecer la oportunidad de expresión creativa.
- Fomentar las prácticas colaborativas en la programación y reflexionar sobre su importancia
- Comprender la función y los posibles usos de ciertos bloques y conceptos..

### MATERIALES NECESARIOS

- Computadora con conexión a Internet (una computadora por cada pareja de estudiantes)
- Proyecto creado y compartido en Scratch



## REINVENTANDO PROYECTOS

### Preparación:

- Busque proyectos en Scratch que se puedan usar como punto de partida o cree un nuevo proyecto. Para crear su proyecto, siga estos pasos:
  1. Inicie sesión en Scratch.
  2. Cree un proyecto simple e intrigante, con posibilidades de modificación o continuación.
  3. Comparta el proyecto en Scratch.

### Consejos:

- Cree una URL corta para facilitar el acceso al proyecto (en sitios como <http://bit.ly/>, por ejemplo).
- Al crear su proyecto, asegúrese de que la complejidad del código inicial sea la adecuada al nivel de conocimiento de sus alumnos y céntrese en incluir los bloques que considere esenciales para la clase.
- Seleccione dos o más proyectos con diferentes temas para la clase (los proyectos pueden ser similares en términos de los bloques seleccionados, con diferentes personajes y fondos). De esta forma, los alumnos podrán elegir el que les parezca más interesante para reinventar, lo que se verá reflejado en mayores niveles de compromiso.

### Realización de la actividad:

- Presente a los estudiantes los proyectos seleccionados para la clase y pídale que elijan el que más les guste para crear una versión *reinventada* (modificada) del proyecto.
- Pida a sus alumnos que inicien sesión en Scratch antes de comenzar la actividad. Así, podrán compartir el proyecto creado, contribuyendo al crecimiento del árbol de reinenciones.
- Incentive a los estudiantes a experimentar con diferentes posibilidades y a ser creativos en el desarrollo de proyectos.
- Quince minutos antes del final de la actividad, pida a los estudiantes que compartan sus proyectos en línea e incluya los créditos correspondientes en la página del proyecto. Luego pídale que abran el árbol de reinenciones, para conocer los proyectos creados por los demás (para eso basta con agregar/ remixtree / después del enlace del proyecto original).
- Si usted es profesor en más de una clase, pide al siguiente grupo de alumnos que inicie la actividad conociendo el árbol de reinenciones del proyecto y que, a partir de ahí, elijan proyectos para reinventar y continuar.

### Discusión y reflexión:

Si tiene acceso a un proyector, presente el Árbol de reinenciones a la clase al final de las actividades. Puede pedirle a algunos estudiantes que compartan sus proyectos con el resto de la clase y que expliquen algunos conceptos aprendidos.

Luego, presente otros proyectos de Scratch que tengan grandes árboles de reinenciones y muestre cómo un punto de partida puede conducir a diferentes caminos (puede usar este ejemplo si lo desea:

<https://scratch.mit.edu/projects/168329256/remixtree/> )

Discuta buenas prácticas en el proceso de reinenciones y la importancia de dar los créditos adecuados cuando modificamos un proyecto, mostrando buenos ejemplos en Scratch.

También puede reflexionar con sus alumnos sobre la importancia del trabajo colaborativo y cómo podemos llegar lejos cuando las personas comparten lo que hacen para que otros puedan inspirarse y mejorar nuestros proyectos.

### Créditos:

Cassia Fernandez (LSITec/USP)