

# FICHA De Aprendizaje #2 PROGRAMACIÓN EN PAREJAS



ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD

## DESCRIPCIÓN general, contexto y objetivo

La programación en parejas es una metodología de desarrollo de software en la que dos desarrolladores trabajan en equipo para crear un código. La idea es que al trabajar en parejas, los desarrolladores pueden hacer una lluvia de ideas sobre posibles soluciones, por lo que son más creativos, un desarrollador compensa los puntos débiles del otro y siempre puede detectar los errores del otro (normalmente uno de los desarrolladores tiene más experiencia que el otro). También desarrolla las capacidades de trabajo en equipo y colaboración.

El objetivo principal de la actividad es que los alumnos sean capaces de trabajar en equipo y desarrollen las competencias correspondientes. Los alumnos utilizarán uno de los retos más complejos disponibles en la metodología SILVERCODERS y realizarán cambios de codificación en el juego para observar el efecto de dichos cambios.

## OBJETIVOS DE LA FORMACIÓN

Al final de esta actividad, el alumno será capaz de...

1. Entender qué es la programación en parejas y cuáles son sus ventajas
2. Ser capaz de aplicar habilidades de colaboración y trabajo en equipo
3. Evaluar las ventajas e inconvenientes del método

| INSTRUCCIONES |
| --- |

PASO 1 - PREPARACIÓN

El formador debe leer la hoja de aprendizaje de antemano y seguir todas las instrucciones para asegurarse de que comprende perfectamente los pasos necesarios. Esto también permitirá al formador asegurarse de que todos los recursos están disponibles y buscar recursos adicionales si los originales no están disponibles.

## RECURSOS

* Cualquier reto de 24-32 (disponible en la plataforma SILVERCODERS)
* https://en.wikipedia.org/wiki/Pair\_programming

PASO 2 - PRESENTACIÓN

El formador presenta el problema a la clase y muestra los recursos necesarios. Se pide a los alumnos que lean la página web sobre programación en parejas. El formador debe comentar con los alumnos cómo la programación en parejas desarrolla la colaboración y el trabajo en equipo. El formador debe explicar cómo se deben aplicar los distintos roles (desarrollador/observador) durante el ejercicio. También debe explicar los protocolos de colaboración y debate entre la pareja.

PASO 3 – JUEGA AL JUEGO

A continuación, los alumnos deberán jugar la versión inicial del escenario. Deben debatir entre ellos cuál debe ser el objetivo del desarrollo y cómo avanzar.

PASO 4 – CODIFICA EL JUEGO

Después, el formador pedirá a los alumnos que creen la versión final del juego.

PASO 5 – DISCUSIÓN

Al final, las distintas parejas deberán presentar y debatir la forma en que han podido colaborar, las dificultades que han tenido en el proceso (y cómo se podría mejorar) y los aspectos positivos.

PASO 6 - EVALUACIÓN

## El formador puede evaluar a los alumnos en función de los resultados obtenidos en el paso 4, pero también puede añadir alguna aportación derivada del debate del punto 5.

