



PRIMEROS PASOS CON SCRATCH

INTRODUCCIÓN

Desde hace años, es tendencia a nivel mundial incluir la programación como parte fundamental de los currículos de las diferentes etapas educativas. No sólo como preparación del alumnado para estudios y profesiones técnicas y científicas, o como formación que puede facilitar su acceso al mercado laboral, sino como medio para adquirir el denominado pensamiento computacional, útil y necesario en diferentes aspectos y situaciones de la sociedad actual, avanzada y tecnológicamente desarrollada.

Utilizando la herramienta Scratch, podemos desarrollar el mencionado pensamiento computacional desde una perspectiva competencial en las diferentes áreas del currículo, además de proporcionar un elemento altamente motivador a nuestro alumnado.

OBJETIVOS

- Conocer y comprender la programación por bloques.
- Descubrir y manejar diferentes aplicaciones relacionadas con el pensamiento computacional y la programación por bloques.
- Conocer las funciones básicas del programa Scratch, sus diferentes posibilidades, entorno gráfico y sus herramientas.
- Aprender la metodología necesaria para poder iniciar a nuestro alumnado en el manejo de Scratch.
- Realizar proyectos sencillos dentro de la plataforma Scratch.
- Conocer algunas nociones básicas para realizar el paso de la programación con Scratch a la programación con robots.

CONTENIDOS

- Programación por bloques
- Scratch Jr. y otras apps para iniciarse en el pensamiento computacional
- Scratch: Origen; Interfaz; Registro; Creación de proyectos; Compartir proyectos; Estudio Scratch.
- Scratch y el aprendizaje competencial.

METODOLOGÍA

Se aplicará una metodología activa donde se mezclen los conceptos teóricos y prácticos para la creación de materiales de forma coherente para los diferentes contextos, contenidos y situaciones de aprendizaje. Cada participante, a partir de los conocimientos adquiridos, elaborará prácticas y pequeños programas en la plataforma Scratch. Se celebrarán 4 videoconferencias a través de Google Meet y se deberá entregar una evidencia del aprendizaje realizado.

PONENTE

D. Francisco Javier Sánchez Alonso. Maestro del CEIP San Martín. Cuenta con amplia experiencia en formación del profesorado y conocimientos avanzados en la integración de las nuevas tecnologías en el aula

Acuerdo de Formación para el Empleo de las Administraciones Públicas (AFEDAP)



DESTINATARIOS

- 1.- Profesorado en activo de centros educativos del ámbito de actuación del CPR de Brozas.
- 2.- Profesorado en activo de otros ámbitos.

Las/os participantes deben contar con una cuenta @educarex.es que les identifique personalmente.

El acceso a las videoconferencias se realizará con las cuentas indicadas, que debe ser, además, la que se señale en el formulario de inscripción.

TEMPORALIZACIÓN

Duración: 10 horas (8 horas de conexión y 2 horas para la realización de las evidencias), equivalentes a 1 crédito de formación.

Las sesiones se desarrollarán según lo establecido en la Instrucción 13/20 de 2 de septiembre de 2020 de la S.G.E. telemáticamente, de forma sincrónica con los ponentes, a través de la plataforma Google Meet (cuyo enlace se enviará a los admitidos/os).

Horario: de 16:30 a 18:30 horas.

Calendario: 30 de septiembre, 5, 7 y 14 de octubre de 2021.

INSCRIPCIONES

El plazo de recepción de inscripciones termina el **29 de septiembre**. La lista de admitidos se publicará el **30 de septiembre** en la web del CPR de Brozas. El número mínimo de asistentes para la realización del curso será de 10 personas, siendo 30 el nº máximo de plazas ofertadas. Inscripciones online:

<http://inscripciones.educarex.es/index.php?id=75068>

CERTIFICACIÓN

Se certificarán **1 crédito** de formación. Tendrán derecho a certificado todos los participantes que superen el 85% de asistencia (D.O.E 04/11/2000).

ASESOR RESPONSABLE

Óscar Campos Rodríguez. Asesor de Tecnologías Educativas del CPR de Brozas.

cprdebrozas@educarex.es

Tel.: 927 018 588



JUNTA DE EXTREMADURA