



# Scratch para el aula

del 5 de noviembre al 4 de diciembre de 2019

Duración: 30 horas – N.º de plazas: 30



*Actividad en proceso de reconocimiento e inscripción en el Registro de actividades de formación permanente del profesorado de la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de*

La enseñanza de programación aumenta la motivación, mejora la autonomía y fomenta la creatividad de los estudiantes, así como enfrentarlos a retos de resolución de problemas complejos abordándolos como una suma de problemas más sencillos, teniendo que trabajar en grupo para llegar a una solución adecuada. Scratch es un software gratuito, desarrollado por el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) el cual permite, mediante un entorno de programación gráfico, poder desarrollar juegos y animaciones de una manera sencilla. Por su facilidad de manejo y gran resultado final, Scratch es una herramienta que se puede utilizar en cualquier ámbito de edad y aplicar casi en cualquier etapa educativa, desde la educación primaria hasta bachillerato y formación profesional.

**Tutor: Luis Miquel Navarro Jiménez**



## Programa del curso

- U1. Introducción a la herramienta de programación Scratch. Escenarios y objetos.
- U2. Movimientos básicos en el escenario
- U3. Elementos de control: Bucles. Sensores. Variables
- U4. Manejo de listas
- U5. Bloques. Definiciones
- U6. Tarea final

## Metodología

El principio básico del proceso de enseñanza-aprendizaje será el juego y la reflexión crítica, mediante trabajo en equipo siempre que sea posible.

El autoanálisis de los esquemas mentales, los prejuicios y los mitos asumidos como propios también serán protagonistas en este curso.

La función primordial del ponente será la de hacer de guía para cada una de las actividades prácticas.

## Evaluación

Cada Unidad lleva tareas que el alumno o alumna deberá entregar en plazo y forma, calificándose en cada caso como Apto/No apto. Igualmente, se plantea, como última Unidad Didáctica, una tarea final que versará sobre los contenidos vistos en el curso. Esta tarea se pretende que sea un caso real de un proyecto que se pueda realizar en clase y tenga aplicación directa al aula, donde los alumnos y alumnas sean capaces de aprender mediante el uso de un programa desarrollado en Scratch.

Además, se valorará de forma continua el interés y la participación del alumnado, más allá de los mínimos exigidos para cubrir los objetivos del curso.

## Inscripción e Información

Para inscribirse se deben realizar dos pasos:

1. Rellenar el formulario de inscripción  
<https://forms.gle/iJq11We8Cqi3vURB9>
2. Realizar el ingreso del precio del curso en la cuenta  
ES76 0049 5201 1426 1077 9133  
(Concepto: Nombre y apellidos - Scratch)

Más información en:

[formacion.docente@ustea.net](mailto:formacion.docente@ustea.net)

## Plataforma formativa

<http://usteaformacion.es>

## Precio del curso

Afiliados/as a USTEA: 25€

No afiliados/as: 50€

## Nivel al que se dirige el curso

Internivelar