

Scratch en el aula

del 2 de noviembre al 11 de diciembre de 2017

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



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 Miguel Navarro Jiménez

Curso pre-homologado

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
- U*. Animación de listas
- U+. Juegos. Definiciones
- U/. Oarea final

Metodología

El principio básico del proceso enseñanza-aprendizaje será el que el alumno sea el protagonista activo en el aprendizaje siempre -que sea posible.

El aprendizaje de los contenidos se realizará a través de los medios asumidos como propios del ambiente de aprendizaje en este curso.

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

Evaluación

Cada UD lleva áreas -que el alumno o alumna deberá aprender en plazo y forma calificándose en cada caso como aprobado. Normalmente se planeará como máxima Unidad Didáctica una área final -que versará sobre los contenidos vistos en el curso. Esta área se pretende -que sea un caso real de un proyecto -que se pueda realizar en clase y en su 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 debe realizar dos pasos:

1. Rellenar el formulario de inscripción
<https://www.uslea.es/inscripcion>
2. Realizar el ingreso del precio del curso en la cuenta
 IBAN: ES77 0001 2011 0201 0771 0001 3333
 Concepto: Nombre y apellidos D. D. D.

(Si necesitas información en:
informacion.docentes@uslea.es)

Plataforma formativa

<https://www.uslea.es/ormacion>

Precio del curso

9.000€ a U\$9:20€
 No afiliados: +0€

Nivel al que se dirige el curso

Intermedio