

DURACIÓN Y CALENDARIO

La duración del curso será de 10 horas, en horario de 17:30 a 20 h., durante los días 13, 15, 20 y 23 de octubre en el CPR de Almendralejo.

INSCRIPCIONES Y LISTA DE ADMITIDOS

Hasta el día 8 de octubre, de forma on line, en la página Web de nuestro CPR: <http://cpralmondralejo.juntaextremadura.net> donde también se publicará la lista de admitidos el día 9 de octubre, a partir de las 10:00 horas.

CERTIFICACIÓN

Se expedirá certificación de 10 horas, equivalentes a 1 crédito, al profesorado que tenga derecho, según la Orden de 31 de octubre de 2000 (DOE 4 de Noviembre).

ASESOR RESPONSABLE

Luis Manuel Gallardo Lázaro.
Asesor TIC del CPR de Almendralejo.
Tlf: 924017796 (47796)



CPR de Almendralejo

Secretaría General de Educación
Delegación Provincial de Badajoz
Unidad de Programas Educativos
Centro de Profesores y Recursos de Almendralejo

JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Educación y Empleo



Centro de Profesores y Recursos de Almendralejo

Curso: “Programar con Scratch”

SCRATCH



Almendralejo, del 13 al 22 de octubre de 2015.



CPR de Almendralejo

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

JUSTIFICACIÓN

Aprender lenguajes de programación y programar aplicaciones más o menos simples o complejas se ha convertido en los últimos años en una actividad sumamente especializada y reservada para Ingenieros en Informática. No obstante, muchos estudios están sugiriendo que la programación informática es un gran complemento de la educación ya que fomenta modelos de razonamiento lógico, la organización sistemática y estructurada de procedimientos.

En este curso presentaremos entornos de programación informática que permitirán a los alumnos obtener resultados sin tener que preocuparse por la complejidad de la corrección sintáctica de la programación.

Se trata de herramientas para motivar el aprendizaje a través de una experimentación basada en el juego y en la creación de proyectos, tales como animaciones, historias interactivas, videojuegos...

OBJETIVOS

- Dotar de recursos pedagógicos a los profesores/as para la programación con Scratch y su uso en las aulas.
- Desarrollar habilidades de pensamiento computacional, análisis y solución de problemas, así como el desarrollo de competencias digitales.
- Fomentar el trabajo colaborativo mediante el planteamiento y resolución de actividades con Scratch.

CONTENIDOS

- I- Primeros pasos en Scratch pensamiento computacional.
- II- Objetos y conectores lógicos en Scratch.
- III-Eventos, variables y patrones en Scratch.
- IV- Diseño de actividades Scratch colaborativas para programar en el aula.

METODOLOGÍA

El desarrollo de este curso tiene un carácter eminentemente práctico, basándose en la aplicación de conceptos básicos explicados al comienzo de cada sesión.

PONENTES

- **Aurora Triviño Lázaro.** Informática y Educadora Social. Pta Asoc. ADigital- Almendralejo Digital.
- **Juan Carlos Cano Rangel.** Informático y Máster MIT FabAcademy. Asoc. Pte. Xtrene.

DESTINATARIOS

El curso está específicamente dirigido a la comunidad educativa de los centros de la demarcación del CPR de Almendralejo. Se establecerá un mínimo de 10 participantes y un máximo de 20.