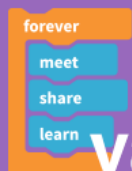


Curso de monitores de Scratch

La programación como herramienta en educación

13, 14, 15 y 16 de marzo de 2017
Escuela de Ingeniería Informática de Valladolid



CompuEdu@UVA



CURSO DE FORMACIÓN DE MONITORES DE SCRATCH

13, 14, 15 y 16 de marzo de 2017

Competencias

- Elaborar proyectos de Scratch, utilizando las estructuras de control tanto básicas como avanzadas de la programación.
- Dominar los niveles de competencia de Scratch (objetos y disfraces, fondos, controles y movimiento, sensores y lápiz, eventos y variables).
- Idear y plantear proyectos Scratch acordes a las características de cada niño, y ser capaz de dirigirlo en su realización.
- Entender los tipos de proyectos que se pueden realizar con Scratch: lógico/matemático, narrativo, juego.
- Entender Scratch como una herramienta para el desarrollo de las competencias del Siglo XXI.
- Conocer las posibilidades de otras herramientas de programación educativa, como robótica o AppInventor.

Prerrequisitos

- Tener inquietud e interés en el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo.

Organiza

Equipo CompuEdu de la Universidad de Valladolid:

Dra. Yania Crespo González-Carvajal.
Dr. Valentín Cardeñoso Payo.
D. Pablo Espeso Tascón.
Dña. Margarita Gonzalo Tasis.
Dña. Carmen Hernández Díez.
Dra. Belén Palop del Río.

Duración

- 12 horas presenciales: 13, 14, 15 y 16 de marzo, de 17:00 a 20:00.
- 4 horas no presenciales.

Programa del curso

Presentación de Scratch como herramienta educativa para chavales de 8 a 16 años: Scratch en el fomento de las competencias del s. XXI.
Presentación de proyectos de ejemplo: vista general de los tres tipos y detalles de cómo afrontarlos.
Presentación de la herramienta. Revisión exhaustiva de las posibilidades de Scratch.
Las herramientas de programación educativa: objetivos, posibilidades y competencias cubiertas.
Trabajando con niños: Resolución de conflictos y atención a la diversidad.
Diseño curricular de un curso de Scratch. Diseño de actividades y metodología de aprendizaje de Scratch.
Robótica, AppInventor y otras herramientas de programación educativa más allá de Scratch
Entrega de un proyecto Scratch específico y personal realizado individualmente (4 horas no presenciales).