

Yo también sé programar con



Justificación

Con este curso presentaremos entornos para el aprendizaje de la programación a través de **Scratch**. Una herramienta para desarrollar el pensamiento lógico y algorítmico, para aprender y asumir conceptos matemáticos como coordenadas, variables o aleatoriedad; dicho así nos puede parecer algo muy complejo para aplicarlo en el alumnado de primaria, pero si lo analizamos bien, es tan simple como tratar de desarrollar métodos para solucionar problemas de manera metódica y ordenada, incorporando diferentes tipos de información para conseguir comunicarse de manera creativa

Objetivos

- Desarrollar habilidades de Aprendizajes indispensables para el Siglo XXI.
- Despertar la curiosidad por el mundo de la programación
- Programar de manera natural y lúdica desde los primeros curso educación primaria.
- Hacer atractiva la programación para desarrollar pensadores creativos.
- Relacionar el mundo de la robótica con el desarrollo de la lógica, el pensamiento computacional, la creatividad y la motivación.
- Dominar el lenguaje de la programación para comunicarnos y expresarnos con las tecnologías.
- Pasar de ser consumidores pasivos de la tecnología a auténticos creadores de contenidos.

Contenidos

- Iniciación a Scratch e introducción a la programación
- Usos de entornos de programación a través de Scratch.
- Desarrollo de aplicaciones guiadas con Scratch.
- Conocer utilizar y probar robots virtuales con el fin de acercar la programación y la robótica a nuestro alumnado

Temporalización

Se celebrará de manera presencial los días **20, 21, 28 y 30 de mayo** en el **Aula del Futuro** del **CPR de Mérida**, en horario de **17:00 a 20:00** horas.

El curso tiene una duración de 12 horas, equivalentes a 1 crédito de formación

Asesor responsable Alfonso Mancebo Corral - amanceboc01@educarex.es - 924 00 97 43



Metodología

La metodología será primordialmente práctica, orientada a la presentación de entornos que permitan acercarnos a la programación a través de Scratch. Se llevará a cabo una metodología "**Learning By Doing**" (aprender haciendo). Los participantes desarrollarán actividades que les permitan adquirir los conocimientos necesarios para guiar a su alumnado en el proceso del pensamiento computacional.

Inscripciones

Aquí

El plazo de envío-recepción de solicitudes del **29 de abril al 16 de mayo**.

La lista de admitidos se hará publica en la [Web del CPR](#).



1.3.A.1.1.
1.4.A.2.1.
1.4.B.1.1.
2.2.A.2.1.
3.1.A.1.3.
5.1.A.1.1.



Criterios de Selección

Se aplicarán los siguientes criterios de selección:

1 - Docentes en activo de centros sostenidos con fondos públicos de la demarcación del CPR de Mérida.

2 - Otros docentes en activo en centros sostenidos con fondos públicos de Extremadura.

El número mínimo de participantes es de 12 y el máximo de 20. Se tendrá en cuenta el orden de inscripción.

Evaluación y Certificación

De acuerdo con lo indicado en la Orden de 31 de octubre de 2000 DOE nº 128 de 4 de noviembre, se reconocerán 12 horas de formación (1 crédito) a los participantes que asistan, al menos, el 85% de la duración del curso. Para finalizar la acción formativa, los participantes deberán cumplimentar un cuestionario de evaluación online