



**Fundación**

# **Curso de Scratch para usuarios intermedios**

**Guía del curso**

## Ficha del curso

Modalidad	Curso de autoaprendizaje
Destinatarios	Cualquier persona interesada en mejorar sus competencias de programación por bloques
Nº de plazas	Ilimitado
Requisitos	Disponer de conexión a internet. Tener conocimientos básicos de informática, al tratarse de un curso en línea
Duración	3 semana como recomendación orientativa
Nº de horas total	15 horas
Objetivos	El objetivo de este curso es ayudarte a mejorar tus competencias para crear programas empleando bloques a través de la aplicación Scratch
Contenidos y competencias	<p>Aprender conceptos intermedios de las ciencias de la computación.</p> <p>Aprender los conceptos intermedios de la programación.</p> <p>Conocer y manejar el entorno de programación de Scratch</p> <p><b>Competencias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a aprender.</li> <li>• Autonomía, iniciativa personal y toma de decisiones</li> <li>• Competencia digital y programación</li> <li>• Competencia matemática.</li> <li>• Pensamiento creativo.</li> <li>• Metodología pedagógica: Aprendizaje basado en proyectos.</li> </ul>
Metodología	Se trabajarán pequeños proyectos sobre cada uno de los temas propuestos
Tutor/es	Este curso es de autoaprendizaje, por lo que no hay tutores personales.
Evaluación	La calificación final del curso se calculará en base a las notas obtenidas en los ejercicios y en los cuestionarios finales de cada tema. Para superar el curso, el alumno deberá obtener una calificación igual o superior a 5.
Obtención del certificado	Requisito: tener la calificación mínima en cada uno de los test finales.
Lugar	<a href="https://cursos.orangedigitalcenter.es/">https://cursos.orangedigitalcenter.es/</a>
Inicio y fin de curso	Al ser un curso de autoaprendizaje, el alumno puede empezar y avanzar en el curso a su ritmo.

## Objetivos

Que el alumnado mejore sus competencias de programación por bloques en Scratch y sea capaz de crear sus propios programas.

- Aprender los conceptos intermedios de las ciencias de la computación.
- Aprender los conceptos intermedios de la programación.
- Conocer y manejar el entorno de programación de Scratch

## Competencias

- Aprender a aprender.
- Autonomía, iniciativa personal y toma de decisiones
- Competencia digital y programación
- Competencia matemática.
- Pensamiento creativo.
- Metodología pedagógica: Aprendizaje basado en proyectos.

## Programa

MOD 0: Introducción a la programación y a las herramientas utilizadas (1h)

1. ¿Qué es la programación?
2. ¿Programación por bloques?
3. Herramientas de programación por bloques

MOD 1: Comunidad de Scratch (1h)

4. Scratch Online VS offline
5. La comunidad
6. Explorar
7. Mis archivos
  - l. Proyectos y Estudios

MOD 2: Primeros pasos con Scratch (3h)

8. Tipos de bloques, estructuras de control y repetición
9. Bucles y condicionales
10. Paralelismos y eventos
11. Actividad

MOD 3: Conociendo Scratch a fondo (5h)

12. Localizar, comprender y resolver errores
13. Variables: almacenar datos en nuestros proyectos
14. Extensiones de Scratch
15. Actividad

#### MOD 4: Creando un videojuego (5h)

16. Programando el juego base.
17. Programando funciones avanzadas del juego.
18. Actividad

## Metodología

Este curso es de tipo autoaprendizaje y se imparte exclusivamente a través de la plataforma web <https://cursos.orangedigitalcenter.es/>

Durante el desarrollo del curso se va proponiendo a los participantes distintos pasos a seguir para ir creando miniproyectos que les ayudarán a alcanzar los objetivos y competencias previstos.

## Evaluación

Para superar el curso, los participantes deben responder adecuadamente al test que incorpora cada uno de los temas y obtener la calificación mínima.