



Fundación

Introducción a Scratch: primeros pasos de programación

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	1 semana como recomendación orientativa
Nº de horas total	5 horas
Objetivos	El objetivo de este curso es ayudarte a adquirir las competencias necesarias para crear tu primer programa empleando bloques
Contenidos y competencias	<p>Aprender los conceptos básicos de las ciencias de la computación.</p> <p>Aprender los conceptos básicos de la programación.</p> <p>Conocer y manejar el entorno de programación de Scratch</p> <p>Competencias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a aprender. • Autonomía, iniciativa personal y toma de decisiones • Competencia digital y programación • Competencia matemática. • Pensamiento creativo. • Metodología pedagógica: Aprendizaje basado en proyectos.
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	https://cursos.orangedigitalcenter.es/
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 aprenda a utilizar la herramientas de programación por bloques de Scratch y sea capaz de crear sus propios programas en scratch

- Aprender los conceptos básicos de las ciencias de la computación.
- Aprender los conceptos básicos 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
 1. Proyectos y Estudios

MOD 2: Editor de Scratch (1h)

8. Interfaz
9. Tipos de bloques
10. Objetos y escenarios
11. Actividad

MOD 3: Programando en Scratch (2h)

12. Programando el escenario
13. Programando objetos
14. Mi primer programa: StoryTelling
15. 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.