

FICHA TÉCNICA

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID	
Título de la actividad	SCRATCH 3.0: PROGRAMACIÓN EN EL AULA
Modalidad formativa	SEMIPRESENCIAL
Correspondencia horas/créditos	20 horas: 12 presenciales + 8 en línea
Estimación horas en línea	<p>12 actividades para la realización online por parte de los alumnos. El tiempo estimado para la realización de estas 12 actividades es de 8 horas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reto 1: Hola Mundo (40 min) • Reto 2: Movimiento y apariencia (40 min) • Reto 3: Lápiz y sonido (40 min) • Reto 4: Eventos (40 min) • Reto 5: Control (40 min) • Reto 6: Sensores (40 min) • Reto 7: Operadores (40 min) • Reto 8: Calculadora (40 min) • Reto 9: Comunidades autónomas (40 min) • Reto 10: Figuras geométricas (40 min) • Reto 11: Acierta el número (40 min) • Reto 12: Monólogo (40 min)
Calendario/Horas	A determinar
Destinatarios	<p>a) El profesorado de los centros públicos, privados concertados y privados, en los que se impartan las enseñanzas no universitarias establecidas en las normas educativas vigentes, ya sean de régimen general o de régimen especial.</p> <p>b) El personal docente, técnico-educativo y otro personal reconocido como tal por las normas educativas vigentes, en centros públicos o, en su caso, privados, que realice tareas docentes, de apoyo educativo o personal docente, que se encuentre en situación equiparada a la del servicio activo a efectos administrativos.</p> <p>c) Estudiantes Master habilitante.</p>
Nº de plazas	15
Contenidos/actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender los fundamentos básicos de programación: instrucciones, bucles, variables, eventos, etc. • Conocer el entorno de trabajo de Scratch 3.0 y las características de los entornos basados en bloques. • Realizar programas que utilicen la mayoría de las funcionalidades que permite Scratch 3.0. • Trabajar la resolución de problemas y el pensamiento computacional a edades tempranas.



	<ul style="list-style-type: none">• Se dan pautas y criterios para llevar estos contenidos al aula de educación primaria.• Se presentan entornos similares a Scratch 3.0 con funcionalidades añadidas.
Evaluación	<p>Para la superación del curso es necesario que el/la alumno/a realice las actividades propuestas, retos, que se detallan en el apartado “<i>Estimación horas en línea</i>”, representando cada uno de ellos un 3% en la ponderación de la nota final del curso.</p> <p>La parte presencial del curso y la elaboración de la propuesta educativa propia, unidad didáctica de aplicación en el aula de los conocimientos del curso, representan el 64% de la ponderación final.</p>
Otras observaciones	<p>Las actividades del Aula Virtual se abrirán una cada día del curso que no haya sesión presencial: a las 9:00 el enunciado y a las 21:00 la solución. Los alumnos podrán conectarse a lo largo del día para realizarla y resolver dudas en el foro del curso, en el que tanto los tutores como los compañeros podrán resolver dudas. Una vez abierta la solución, los alumnos podrán resolver dudas de la misma forma, a través del foro.</p>