

## 4.- Criterios de selección

Orden de inscripción:

- Profesorado del ámbito del CPR.
- Resto del profesorado.

Así como los establecidos con carácter general en la Resolución de 21 de diciembre de 2018, de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se aprueba el Plan Regional de Formación Permanente del Profesorado 2018-2019 (publicado en BOPA de 10-1-2019).

## Observaciones

Las actuaciones desarrolladas en el marco de esta actuación están financiadas por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y cofinanciadas por el FSE dentro del Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación del FSE 2014-2020.

# PENSAMIENTO COMPUTACIONAL CON SCRATCH



## 1.- Datos generales

**Código:** 61

**Modalidad:** Curso

**Asesoría:** 7\_Tecnologías de la Información y Comunicación

**Responsables:** Víctor Manuel Rubio Fernández

**Estado:** Publicada lista de admisión

**Programa:** 3.02.- INTEGRACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

**Duración:** 9 horas

**Créditos:** 1

**Fecha inicio actividad:** 06 / 11 / 2019

**Fecha fin actividad:** 20 / 11 / 2019

**Dirigido a:** Todo el profesorado

**Lugar:** CPR de Avilés - Occidente (Avilés)

**Calendario:** miércoles, 6, 13 y 20 de noviembre de 2019.

**Horario:** De 17:00 a 20:00h

## 2.- Información sobre la inscripción

**Número de participantes:** MÍNIMO: 15 MÁXIMO: 25

**Período de inscripción:** DESDE: 24 / 09 / 2019 HASTA: 03 / 11 / 2019

**Fecha de publicación de lista de personas admitidas:** 04 / 11 / 2019

**Procedimiento de inscripción:**

La inscripción se realizará en línea en la página web del Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés - Occidente:

<http://www.cpravilesoccidente.es/p/actividades-de-formacion.html>

## 3.- Descripción del programa

**Objetivos:**

- Conocer la importancia del Pensamiento Computacional para la resolución del problemas.
- Conocer el entorno de programación en Scratch.
- Explorar recursos de Scratch y las posibilidades educativas para trabajar los contenidos de las materias/asignaturas a través de la programación de videojuegos, maquetas y la creación de historias.

**Contenidos:**

- Potencialidades del pensamiento computacional para la resolución de problemas.
- El entorno de programación en Scratch. Versión de Escritorio y versión Web: Editor, proyectos, estudios.
- Programando en Scratch. Posibilidades: historias, videojuegos y maquetas.
- Cómo utilizar Scratch en mi materia.
- Recursos Scratch en la nube.

**Metodología:**

Expositiva y prácticas guiadas

**Ponentes:**

- Julio Cesar Berros Reinoso  
Pensamiento Computacional con Scratch