

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: Tecnologías de la Información y Comunicación_2012_2021

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