

"Crear y programar en la escuela"



Contenidos por encuentros y clases

Clase 0: Presentación: Encuentro Presencial

- ✚ Presentación del enfoque y modalidad de trabajo.
- ✚ Recorrido por el aula virtual.
- ✚ Exploración de los materiales.
- ✚ Instalación y exploración de Scratch.

Clase 1: La programación y su uso didáctico: Encuentro Presencial

- ✚ Primeros pasos con Scratch ¿Qué es Scratch?
- ✚ La importancia de enseñar a programar en las escuelas.
- ✚ ¿Cómo nace Scratch?
- ✚ Secuencia, desafíos y actividades.

Clase 2: Scratch en el aula

- ✚ ¿Por qué incluir Scratch en nuestras clases?
- ✚ Trabajo colaborativo
- ✚ Estrategias didácticas en el área de Lengua y Matemática
- ✚ Scratch en el aula Implementación de actividades

Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa

(+54) (0351) 4462400 Interno 1018 -- consultas.spiyce@me.cba.gov.ar -

Santa Rosa 751 - 1° Piso

Córdoba Capital - República Argentina

Clase 3: Proyectos con Scratch

- 🚦 Proyectos con Scratch.
- 🚦 Scratch como proyecto áulico: Ciencias y Artes.
- 🚦 Ejemplos de actividades.
- 🚦 Implementación de actividades con Scratch.
- 🚦 Apps educativas vinculadas con los temas abordados.

Clase 4: Trabajo colaborativo con Scratch

- 🚦 La necesidad de que nuestros estudiantes trabajen colaborativamente.
- 🚦 Fortalezas del programa para lograr la colaboración en el aula. Trabajando con la Web 2.0 – Consumidores y Prosumidores.
- 🚦 Como subir trabajos a la plataforma Scratch.
- 🚦 Las ventajas de Scratch al compartir un proyecto propio y reutilizar proyectos de otros estudiantes y docentes.
- 🚦 Etapa de Implementación: Durante el término de tres semanas, los docentes participantes realizarán la implementación efectiva con sus estudiantes de las actividades previstas en la etapa de cierre del taller. En este lapso, el tutor y participantes se mantendrán comunicados y activos en el aula virtual diseñada a tal fin, para salvar dudas e inquietudes, realizar sugerencias, entre otras acciones de seguimiento.

Evaluación Final – Presencial –

- 🚦 Socialización de Implementaciones.
- 🚦 Presentación digital e impresa de la documentación del trabajo final.
- 🚦 Presentación Digital de la Implementación. URL Trabajo/s compartido/s en la página oficial de Scratch.