

## DATOS DE LA ACTIVIDAD

**Actividad** Programación por bloques con Scratch en el aula

<b>Fechas actividad</b>	07/05/2025 - 05/06/2025	<b>Fechas inscripción</b>	24/04/2025 - 05/05/2025
<b>Horas presenciales</b>	6 : 0	<b>Horas no presenciales</b>	0 : 0
<b>Plazas</b>	8	<b>Modalidad</b>	JORNADAS
<b>Año</b>	2024-25	<b>Ambito</b>	Centro de Profesorado
<b>Centro</b>	C.Profesorado JUAN DE LANUZA (ZARAGOZA)		
<b>Lugar de celebración</b>	C.Profesorado JUAN DE LANUZA (ZARAGOZA)		

### Destinatarios

Docentes de centros sostenidos con fondos públicos del ámbito del Centro de Profesorado Juan de Lanuza con docencia en tercer ciclo de primaria.

### Objetivos

1. Comprender el pensamiento computacional y su importancia en la educación primaria.
2. Familiarizarse con la plataforma Scratch y su uso en el aula.
3. Desarrollar habilidades básicas de programación por bloques mediante la realización de retos prácticos.
4. Crear y aplicar propuestas didácticas para integrar la programación por bloques en diferentes áreas del currículo escolar.

### Contenidos

#### SESIÓN 1 (3H)

1. Presentación de la actividad (10 minutos)
  - Bienvenida y presentación de los objetivos de la formación.
  - Credenciales y uso de la plataforma de contenido (AEDUCAR)
2. Introducción al pensamiento computacional y la programación por bloques (30 minutos)
  - Definición y conceptos clave del pensamiento computacional.
  - Las cuatro dimensiones del pensamiento computacional.
  - Importancia de la programación por bloques en la educación primaria.
  - Aparición en normativa educativa y beneficios para el alumnado.
3. Explicación y superación de retos (1 hora)
  - Apariencia (15 minutos)
    - Selección y personalización de objetos y sus posiciones.
    - Selección y modificación de fondos.
    - Interacción con disfraces y fondos
  - Movimiento (15 minutos)
    - Programación de movimientos básicos.
    - Uso de coordenadas y direcciones.
  - Eventos (15 minutos)
    - Programación con eventos.
    - Programación de respuesta a diferentes eventos.
  - Control (15 minutos)
    - Programación con bloques de control (bucles, condicionales).
    - Uso de bloques de sensores.
4. Propuestas didácticas (2 horas)
  - Propuesta didáctica 1 (40 minutos)

- Desarrollo de una propuesta didáctica para trabajar objetos con las coordenadas cartesianas en SCRATCH

- Propuesta didáctica 2 (40 minutos)

- Desarrollo de una actividad para trabajar las cuatro áreas del pensamiento computacional aplicado a las tablas de multiplicar (matemáticas de 5º de primaria).

- Propuesta didáctica 3 (40 minutos)

- Desarrollo de una actividad para trabajar contenidos de áreas.

SESIÓN 2 (3H)

1. Creación de propuestas didácticas (1h 40 min)

- Creación de una propuesta para su aplicación en el aula

2. Plataforma Scratch - Creación de una clase (30 minutos)

- Exploración de la interfaz y funciones básicas.

- Creación de clases

- Gestión de proyectos compartidos

- Trabajo en estudios de proyectos

3. Puesta en común de propuestas didácticas (50 minutos)

- Presentación de las propuestas por parte de los asistentes.

- Discusión y feedback grupal.

- Conclusiones y cierre de la formación.

FASE DE ACOMPAÑAMIENTO EN EL AULA.

### **Criterios de inscripción**

### **Opciones de inscripción**

### **Sesiones**

<b>Fecha y Hora</b>	<b>Duración</b>	<b>Tipo de sesión</b>	<b>Lugar de celebración</b>
07/05/2025 16:30	3:0	General	C.Profesorado JUAN DE LANUZA (ZARAGOZA)
12/05/2025 16:30	3:0	General	C.Profesorado JUAN DE LANUZA (ZARAGOZA)

### **Observaciones**

Antes del comienzo de la formación los asistentes deben haber tramitado la cuenta de scratch para educadores. Para hacerlo se pueden seguir las instrucciones de este tutorial.

Esta formación incluye una fase de acompañamiento en el aula posterior a la formación teórico-práctica. Para la fase de acompañamiento se concertara fecha y hora con las personas de referencia. Aquellas personas que realicen el acompañamiento certificarán B2 en las siguientes competencias:

2.2 Creación y modificación de contenidos digitales.

3.1 Enseñanza.

3.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje.

6.5 Resolución de problemas.