

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad Scratch: jornadas de iniciación 4.0

Fechas actividad	10/02/2026 - 24/02/2026	Fechas inscripción	15/12/2025 - 06/02/2026
Horas presenciales	5 : 0	Horas no presenciales	0 : 0
Plazas	20	Modalidad	JORNADAS
Año	2025-26	Ambito	Centro de Profesorado
Centro	C.Profesorado DE EJEa DE LOS CABALLEROS (EJEa DE LOS CABALLEROS)		
Lugar de celebración	Centro de profesorado de Ejea de los Caballeros		

Destinatarios

Profesorado de todos los niveles educativos y de todas las materias del ámbito territorial del Centro de Profesorado de Ejea de los Caballeros con o sin conocimientos previos de programación de bloques.

Objetivos

Introducir el pensamiento computacional en las aulas de todos los niveles educativos de acuerdo con los objetivos del programa Código Escuela 4.0.
Contribuir a la mejora de la competencia digital docente del profesorado.
Capacitar al profesorado para seguir avanzando de forma autónoma en los campos de la robótica educativa y el pensamiento computacional.

Contenidos

Creación de cuentas de docente en el entorno de Scratch.
Posibilidades de uso de Scratch en el aula.
Búsqueda, compartición y modificación de recursos en la plataforma Scratch.
Iniciación a la programación por bloques: bloques más utilizados y creación de proyectos sencillos.
Corrección de los errores más frecuentes al iniciarse en la programación.
Ejemplos de proyectos en todas las áreas, materias y ámbitos.
Proyectos interactivos con bloques de sensores, operadores, variables y listas.
Creación de bloques y uso de las extensiones de Scratch.

Criterios de inscripción

Opciones de inscripción

Sesiones

Fecha y Hora	Duración	Tipo de sesión	Lugar de celebración
10/02/2026 16:30	2:30	Asesoramiento externo	Centro de profesorado de Ejea de los Caballeros
24/02/2026 16:30	2:30	Asesoramiento externo	Centro de profesorado de Ejea de los Caballeros

Observaciones

Formación presencial en el CP de Ejea. De acuerdo con la normativa vigente, la certificación exige una asistencia mínima del 85% de las horas programadas.

Actividad de iniciación; no se requieren conocimientos previos.

Formación 4.0: las personas que lo deseen pueden diseñar una situación de aprendizaje con Scratch y llevarla al aula con apoyo y presencia de las mentorías Escuela 4.0