

Organiza



Homologado por



GOBIERNO
de
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL Y
UNIVERSIDADES

CURSO HOMOLOGADO

PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH



SCRATCH

Curso ONLINE

2024-2025

40 horas / 4 créditos

INICIO: 29 de abril de 2025 - FIN: 26 de mayo de 2025

MATRÍCULA hasta el 28 de abril de 2025

PRECIO

Afiliados/as: 70 €

No afiliados/as: 80 €



INSCRIPCIÓN

Puedes matricularte en nuestros cursos homologados si tienes la titulación necesaria para ejercer la docencia, independientemente de que hayas trabajado como docente o no. Si no has trabajado nunca en centros públicos de Cantabria, deberás indicar un domicilio en Cantabria durante tu proceso de matriculación.



La inscripción se realiza a través de nuestra nueva aplicación de formación, en la que deberás registrarte previamente para establecer tu usuario y contraseña:

<https://formacion.anpecantabria.es/Acceso.aspx>

La primera vez que te matricules en uno de nuestros cursos homologados tendrás que subir los títulos (todas sus caras) que te habilitan como docente, es decir:

- Si eres maestro/a: Diplomatura o Grado de Maestro/a.
- Si eres de otro Cuerpo diferente al de Maestros/as: Licenciatura o Grado y Máster de formación del profesorado o CAP.

Si una vez dentro de la plataforma eliges pagar en una oficina bancaria o por transferencia, necesitarás los siguientes datos:

Concepto: **"785 Scratch"** + Nombre y apellidos del alumno/a.

ES95 0049 5672 1624 1606 5764 del Banco Santander a nombre de ANPE Cantabria.

NIVEL/ÁREA AL QUE SE DIRIGE EL CURSO

Interniveles e interáreas (todos los niveles y áreas).

Para poder inscribirte debes residir en Cantabria o haber trabajado alguna vez en centros públicos de Cantabria.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

El máximo de participantes será de 200 personas.

TUTORA

Helena Peña Betancor

Graduada en Ingeniería informática por la especialidad de Tecnologías de la información.
Máster en Tecnología educativa y competencias digitales.
Profesora de informática.

METODOLOGÍA

El curso se realiza a distancia, utilizando el Aula Virtual de ANPE Cantabria (Moodle), a través del cual el alumnado dispondrá de materiales, actividades y cuestionarios en línea, así como llevar un exhaustivo control de sus actividades.

El curso se apoyará en el contacto permanente con el alumnado a través de medios informáticos.



CONDICIONES PARA LA OBTENCIÓN DEL CERTIFICADO

Superación de cuestionarios y realización de tareas de aplicación que se compartirán en los foros.

CRITERIOS DE ADMISIÓN

- 1º.- Afiliación a ANPE.
- 2º.- Docentes que imparten cualquier nivel de enseñanza.
- 3º.- Personas que tienen la titulación requerida para impartir docencia.
- 4º.- Orden de inscripción.

RESERVADO EL DERECHO DE ADMISIÓN

Una vez comenzado el curso no se devolverá el importe de la matrícula.

OBJETIVOS

- Adquirir conocimientos básicos sobre el pensamiento computacional y su implementación en las aulas de todos los niveles educativos.
- Comprender la base de la programación.
- Aprender a programar videojuegos con Scratch.
- Conocer el uso y el manejo de la plataforma code.org para programar en bloque (a partir de los 3 años).

CONTENIDOS

1. El pensamiento computacional
 - a. Definición
 - b. Surgimiento
 - c. Características
 - d. Introducción en el aula
2. Iniciación a la programación
 - a. Tipos de datos y operadores
 - b. Estructuras de control
 - c. Estructuras de datos
 - d. Opciones de juego
3. Videojuegos con Scratch
 - a. Bloques
 - b. Ejercicios prácticos
 - c. Scratch *junior*
4. code.org para aprender a programar desde la niñez