

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