

## 4.- Criterios de selección

Profesorado de Educación Primaria

Riguroso orden de inscripción.

Los establecidos con carácter general en la Resolución por la que se aprueba el Plan Regional de Formación (Resolución de 22 de diciembre de 2018, de la Consejería de Educación y Cultura) publicado en BOPA 10-1-2019.

## PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN PRIMARIA (SCRATCH Y ROBÓTICA)



Julián Cañedo, 1A -- 33008 Oviedo  
Tel. 985240794 --- Fax: 985240554  
cproviedo@educastur.org -- cproviedo.es



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

## 1.- Datos generales

**Código:** 379

**Modalidad:** Curso

**Asesoría:** Tecnologías de la Información y la Comunicación. Lucía Álvarez García

**Responsables:** Lucía Álvarez García

**Estado:** Publicada lista de admisión

**Programa:** 3.2 Integración de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo

**Duración:** 15 horas

**Créditos:** 1.5

**Fecha inicio actividad:** 02 / 12 / 2019

**Fecha fin actividad:** 17 / 12 / 2019

**Dirigido a:** Educación primaria

**Lugar:** CPR Oviedo.

**Calendario:** Días 2, 3, 10, 16 y 17 de diciembre de 17:00 a 20:00

**Horario:** 17:00-20:00

## 2.- Información sobre la inscripción

**Número de participantes:** MÍNIMO: 10 MÁXIMO: 25

**Período de inscripción:** DESDE: 13 / 11 / 2019 HASTA: 27 / 11 / 2019

**Fecha de publicación de lista de personas admitidas:** 29 / 11 / 2019

**Procedimiento de inscripción:**

A través de la página web del CPR de Oviedo.

## 3.- Descripción del programa

### Objetivos:

- Conocer qué es el pensamiento computacional y las distintas formas de trabajarlo en el aula.
- Conocer recursos para trabajar el pensamiento computacional sin dispositivos, con dispositivos y/o con robots.
- Entender instrucciones de lenguajes de programación.
- Conocer los fundamentos de la programación a través de aplicaciones como Scratch.
- Usar un entorno didáctico para programar.
- Obtener conocimientos para el diseño de proyectos para desarrollar con el alumnado.

### Contenidos:

- El pensamiento computacional para la resolución de problemas y el desarrollo de la competencia digital.
- Orientaciones metodológicas para aplicar el pensamiento computacional en el aula.
- Diseño básico de algoritmos y diagramas de flujo.
- Ideas para trabajar el pensamiento computacional en el aula: Apps de dispositivos móviles, narración multimedia y diseño de animaciones y videojuegos.
- Herramientas en línea para aprender a programar.
- Posibilidades didácticas de robots y drones en el aula: Propuestas de trabajo.
- El entorno de programación en Scratch. Versión de Escritorio y versión Web: Editor, proyectos, estudios.
- Programando en Scratch. Posibilidades: historias, videojuegos y maquetas.
- Cómo utilizar Scratch en mi materia.
- Recursos Scratch en la nube.

### Metodología:

Todas las sesiones contarán con una parte teórica y con una parte práctica guiada.

### Ponentes:

- Fernando Posada Prieto  
Pensamiento computacional y robótica en edades tempranas
- Julio César Berros Reinoso  
Pensamiento Computacional con Scratch