



Donostia · Bilbao · Madrid · Pamplona · Almendralejo · Sevilla · Querétaro



## **IFCT094PO - PROGRAMAR CON SCRATCH**

**DURACIÓN:** 30 horas

**MODALIDAD:** Presencial

### **OBJETIVOS:**

Diseñar juegos con Scratch en el aula.

### **PARTICIPANTES:**

Prioritariamente PERSONAS OCUPADAS en el sector de la educación (Enseñanza Privada).

Personas trabajadoras DESEMPLEADAS inscritas en los servicios públicos de empleo\*.

(\*) Consultar programa de becas y ayudas.

### **REQUISITOS DE ACCESO:**

En la selección de participantes para esta acción, se favorecerá la entrada de aquellas personas que responden a los colectivos prioritarios del programa.

Se priorizará que tengan un nivel de digitalización básico suficiente para desarrollar el curso con autonomía. Se Priorizará a quien en el ejercicio de su profesión Imparten asignaturas relacionadas con la matemática, la lógica, o la programación

Sobre los candidatos, se priorizará a aquellas personas que por su puesto de trabajo, etapa y disponibilidad de asistencia ofrezcan mayores garantías de aprovechamiento de este curso, docentes de las etapas educativas en las que esta materia tiene mayor encaje en currículo.

### **CONTENIDOS:**

- 1. INTRODUCCIÓN A SCRATCH.**
- 2. PROGRAMACIÓN DE UN JUEGO.**
- 3. MODIFICACIONES.**
- 4. JUEGOS COMPLEJOS.**
- 5. PROYECTO FINAL.**



## CONTENIDOS AMPLIADOS:

### 1. INTRODUCCIÓN A SCRATCH.

- 1.1. Conceptos básicos.
- 1.2. Los personajes.
- 1.3. ¿Cómo y dónde programamos?

### 2. PROGRAMACIÓN DE UN JUEGO.

- 2.1. Cómo empezar.
- 2.2. Elementos y valores.
- 2.3. Modificaciones.
- 2.4. Finalizando el juego.

### 3. MODIFICACIONES.

- 3.1. En el escenario.
- 3.2. En el fondo.
- 3.3. Los efectos de transición.

### 4. JUEGOS COMPLEJOS.

- 4.1. Laberinto (II).
- 4.2. Laberinto (III).

### 5. PROYECTO FINAL.