

ACTIVIDAD	PROGRAMACIÓN CON CODE Y SCRATCH COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA (INTERNET)
CLAVE LOCALIDAD/EDICIÓN	2024.00.B.113.01 MÉRIDA
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la programación y adquirir la habilidad de utilizarla para resolver problemas básicos o problemas reales que nos podemos encontrar en el día a día. • Tomar la programación como generación de algoritmos para la resolución de problemas. • Aprender programación de bloques mediante CODE y SCRATCH. • Estimular la creatividad y la expresión: Scratch permite a los usuarios crear historias, animaciones y juegos interactivos utilizando elementos visuales y sonidos.
CONTENIDO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la programación 2. Code 3. Introducción a Scratch 4. Interfaz de Scratch 5. Escenarios en Scratch 6. Objetos en Scratch 7. Bloques de Scratch
PLAZAS	100
DESTINATARIOS	<p>Empleados Públicos de la Junta de Extremadura pertenecientes a las siguientes especialidades: Pedagogía, Psicología, Educación Social y Trabajo Social, Técnico de Educación Infantil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Será requisito necesario disponer de equipo informático, correo electrónico corporativo y acceso a Internet, o estar en disposición de contar con su utilización durante las fechas previstas para el curso. • Contacto inicial a través de la plataforma on-line, en el que se expondrá la metodología del curso, el plan de trabajo y el calendario de realización. • Desarrollo del curso, actividades y tutorías a través de Internet. <p>- Prueba Preceptiva de Aprovechamiento.</p>
CALENDARIO Y LUGAR	<p>Calendario: Fecha de inicio: 8 de abril. Fecha de finalización: 20 de mayo Lugar: MÉRIDA</p>
HORARIO	El alumno seleccionado ajustará las horas del curso a sus necesidades
DURACIÓN/HORAS	35
FINANCIACIÓN	FONDOS DE FORMACIÓN PARA EL EMPLEO DE LAS AA.PP.