



Workshop TIC UMCE 2018

Taller 2: Programación en Scratch para Profesores y Estudiantes

I. Introducción

Taller para profesores y estudiantes del sistema educativo, en nociones y conceptos de programación en bloques orientados a proyectos escolares que propicien el desarrollo de habilidades de innovación, comunicación y creación de escenarios o ambientes interactivos e inteligentes.

La programación, en especial aquella basada en objetos y bloques, se postula como una herramienta que abre puertas para procesos educativos interdisciplinarios, vía una metodología de proyecto o similar.

Scratch, es un lenguaje de programación gratuito, diseñado y mantenido por el grupo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab. Esta será la herramienta con la que trabajaremos en este taller del workshop y la que nos permitirá explorar y validar formas innovadoras de entender y tratar los procesos de aprendizajes en los sujetos y los estudiantes, en especial.

II. Actividades

Sesión	Fecha	Objetivo
Día 1	Ma. 6 noviembre, 9:30-12:30 h	1. Conceptos básicos de programación. 2. Programando en Scratch.
Día 2	Mi. 7 noviembre, 9:30-12:30 h	3. Scratch en Matemática y otras Ciencias.
Día 3	Ju. 8 noviembre, 9:30-12:30 h	4. Scratch en tecnología móvil y robótica.

1. Conceptos básicos de programación.

Se hará una revisión de los conceptos fundamentales para implementar programación en el aula.

2. Programando en Scratch.

Daremos inicio a las actividades dentro del entorno de desarrollo de Scratch programando pequeños algoritmos que nos permitan conocer cada una de las herramientas del software.

3. Scratch en Matemática y otras Ciencias.

Vincularemos Scratch a algunas disciplinas y revisar distintas actividades que pueden realizarse en el aula.

4. Scratch en tecnología móvil y robótica.

Scratch no solo se vincula al uso del PC sino también a tecnología móvil y robótica, por lo que se hará un alcance a estas herramientas.

III.- Relator

Alonso Ricardo Vergara Vega

Bachiller en Ciencias de Ingeniería Universidad Austral de Chile.

Estudiante Licenciatura en Educación Matemática y Pedagogía en Matemática mención Informática Educativa. Universidad Metropolitana Ciencias de la Educación.