UNIVERSIDAD DE GRANADA

Vicerrectorado de Calidad, Innovación Docente y Estudios de Grado

Número de pdf: 427

RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS POR ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

- [x] CULTURALES
- [ ] DEPORTIVAS
- [ ] DE REPRESENTACIÓN ESTUDIANTIL
- [ ] SOLIDARIAS Y DE COOPERACION

Renovación

Sí

SUBTIPO

Competencia relacionada con las TIC

CENTRO, SERVICIO U ÓRGANO PROPONENTE

Fundación General Universidad de Granada-Empresa

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

SCRACTH: INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN PARA ENSEÑANZA PRIMARIA Y SECUNDARIA. II EDICIÓN

WEB DE LA ACTIVIDAD (en su caso)

HTTP://CEVUG.UGR.ES/SCRATCH/

ORGANIZA

FUNDACIÓN GENERAL UNIVERSIDAD DE GRANADA - EMPRESA y CENTRO DE ENSEÑANZAS VIRTUALES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

DIRECTOR/A
(que certificará la asistencia y participación en la actividad)

NURIA RISCO CASTRO, SUBDIRECTORA DE LA OFICINA DE SOFTWARE LIBRE DE LA UGR. PROFESORA DEL DEPARTAMENTO DE ESTADÍSTICA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA.

FECHA DE REALIZACIÓN	Nº DE HORAS	CREDITOS SOLICITADOS
del 04-11-2013 al 04-12-2013	75	3

CREDITOS CONCEDIDOS

3

JUSTIFICACION Y MEMORIA EXPLICATIVA (extensión máxima: 1.500 caracteres sin espacios)

- Scratch es un lenguaje de programación visual, creado por el Media Lab del MIT (Massachusetts Institute of Technology), que permite aprender, explorar y experimentar los conceptos de programación de ordenadores mediante el uso de una sencilla interfaz gráfica. Con Scratch se pueden crear de forma sencilla aplicaciones tales como arte interactivo, historias, simulaciones, animaciones y videojuegos. Scartch funciona construyendo puzzles en base a una serie de piezas predefinidas, pero no es sólo un juego, sino que permite al usuario crear sus propias aplicaciones, y es una forma de estimular la imaginación y educar el pensamiento estructurado. Scratch es una aplicación informática especialmente diseñada como herramienta educativa tanto para niños como para adultos con pocos conocimientos informáticos.
- En este curso pretendemos enseñar desde cero cómo realizar programas y aplicaciones en este lenguaje

para que pueda ser utilizado posteriormente como herramienta educativa. Se usando ejemplos sencillos y dejando al alumno aprender a partir de la programación de sus propias aplicaciones.
- Junto a lo anterior, la celebración de la primera edición del curso con un total de 10 alumnos y la vigencia y relevancia de los contenidos propuestos garantizan la viabilidad comercial de curso.

PLAN DE LA ACTIVIDAD, PROGRAMA, CONTROL DE ASISTENCIA, MÉTODO DE EVALUACIÓN, EN SU CASO (extensión máxima: 3.500 caracteres sin espacios)

OBJETIVOS EDUCATIVOS, PROFESIONALES Y COMPETENCIAS GENERALES ADQUIRIDAS:
- La sintaxis de Scratch.
- Cómo Scratch representa las diferentes estructuras de programación.
- Qué tipo de aplicaciones son las más adecuadas para trabajar con ellas en Scratch.
- Realizar programas simples: animaciones, arte interactivo, minijuegos.
- Trabajar con expresiones regulares.
- Adaptar el entorno de trabajo para trabajar con este lenguaje de programación.
- Enseñar a programar a niños en Scratch.

PROGRAMA (75 horas, 3 créditos ECTS):
1. Introducción: conceptos generales, instalación, mi primer programa.
2. Manejo de datos.
3. Control y movimiento. Multimedia.
4. Arte interactivo. Minijuegos. Videojuegos.
5. Aspectos avanzados de Scratch.
6. Proyecto Final.

CARGA DE TRABAJO DEL ALUMNO:
- Realizar los ejercicios y los ejemplos de programas incluidos en cada uno de los módulos.
- Participar activamente en los foros, y contestar a las cuestiones planteadas por los profesores y compañeros del curso.
- Diseñar las aplicaciones solicitadas en el Proyecto Final.

EVALUACIÓN DEL ALUMNO:
- Realización del Proyecto Final. (60% de la nota final)
- Realización del resto de las actividades propuestas en cada uno de los módulos. (30% de la nota final)
- Participación activa en los foros. (10% de la nota final)

OBSERVACIONES

Reconocidos 3 créditos ECTS para todos los Grados ofertados por la Universidad de Granada en la I edición de este curso. El reconocimiento se deriva de resolución del Consejo de Gobierno de la Universidad de Granada de fecha 24 de Julio de 2012 a partir de informe de Comisión de Títulos de Grado. El Convenio de Colaboración entre la Universidad de Granada y la Fundación General Universidad de Granada - Empresa para el desarrollo de la Formación Virtual, firmado el 2 de marzo de 2010 recoge, entre otros ámbitos de actuación, el diseño, programación, gestión, organización, impartición y evaluación de enseñanzas no conducentes a la obtención de Títulos Oficiales. En dicho Convenio, el Centro de Enseñanzas Virtuales de la Universidad de Granada ejercerá la coordinación, supervisión y control de calidad de las actividades planificadas.