

## CURSO METODOLOGÍA STEAM & LECTOESCRITURA



### SESIÓN 3

APLICACIÓN PRÁCTICA CON SCRATCH 3.0  
PARA UN PROYECTO DE LECTOESCRITURA.



### ¿QUÉ ES SCRATCH 3.0?

- Es un lenguaje de programación creado por el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) para la enseñanza en la iniciación del alumnado en el mundo de la programación.
- Durante el proceso, los alumnos aprenderán a pensar de forma crítica, a pensar sistemáticamente y a trabajar de forma cooperativa, habilidades esenciales para la sociedad actual.
- Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones.
- El nombre proviene de la palabra "Scratching" que en los lenguajes de programación, significa aquellos trozos de código que pueden ser reutilizados, fácilmente combinables y adaptados para nuevos usos.
- Gratuito.

### OBJETIVOS

- Desarrollar el pensamiento lógico.
- Desarrollar métodos para solucionar problemas de manera metódica y ordenada.
- Desarrollar el hábito de hacer autodiagnos con respecto a su trabajo.
- Desarrollar la capacidad de poner en duda las ideas de uno mismo.
- Tener la posibilidad de obtener resultados complejos a partir de ideas simples.
- Trabajar cada cual a su ritmo en función de sus propias competencias.
- Aprender y asumir conceptos matemáticos: coordenadas, variables, algoritmos, aleatoriedad.
- Aprender los fundamentos de la programación.
- Usar distintos medios: sonido, imagen, texto, gráfico...
- Posibilitar el aprendizaje colaborativo a través del intercambio de conocimiento.

### USO DEL PROGRAMA

- Se puede usar a través de su página web ([www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)) o descarga la aplicación para ordenador y tablets.
- Crea un usuario y contraseña en Scratch como educador.
- Inicio de sesión del alumnado: mediante contraseña del profesor o crear una "clase" con usuarios diferentes para cada alumno.



### GUÍA DOCENTE EXPLICATIVA SCRATCH 3.0



### VIDEO TOTORALES SCRATCH 3.0

