

FUNDACIÓN LUKER

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE MANIZALES

Taller (Fase 1)

“Uso educativo del entorno de Programación Scratch”

Julio 5 (martes)

Hora	Descripción
7:00 – 7:45 a.m.	Bienvenida y presentación tutores Proyecto Scratch Motorola / Filosofía Scratch Presentación de participantes Requisitos para recibir la certificación de este curso Registro de Participantes (Formulario Online)
7:45 – 8:15 a.m.	Presentación del entorno de trabajo de Scratch Mostrar ejemplos de Proyectos de Aula en Scratch (profesores y estudiantes)
8:15 – 8:45 a.m.	Introducción al Cuaderno de Trabajo “Programación con Scratch” (Trabajo en grupo - Preguntas sobre el cuaderno de trabajo)
8:45 – 9:30 a.m.	Presentación de proyectos de ejemplo e interacción con estos - Aquarium - PlayWithYourFace
9:30 – 10:00 a.m.	Descanso
10:00 – 12:00 a.m.	Actividad 1 (Paisaje en Scratch – Movimiento Objetos)
12:00 p.m.	Almuerzo
12:30 – 2:00 pm	Reunión Rectores (MITICA)
2:00 – 3:00 p.m.	Actividad 2 (Diálogo entre personajes)
3:00 – 3:30 p.m.	Descanso
3:30 – 4:30 p.m.	Actividad 2 (Diálogo entre personajes)
4:30 – 5:00 p.m.	Cierre y reflexión del día

“Uso educativo del entorno de Programación Scratch”

Julio 6 (miércoles)

Hora	Descripción
7:00 – 8:45 a.m.	Aprestamiento para la Actividad 3 (Animación Día – Tarde – Noche / Comandos enviar y recibir)
8:45 – 9:45 a.m.	Actividad 3 (Manejo de eventos en animación de carros)
9:45 – 10:15 a.m.	Descanso
10:15 – 12:00 a.m.	Continuación Actividad 3 (Manejo de eventos en animación de carros)
12:00 – 1:00 p.m.	Almuerzo
1:00 - 3:00 p.m.	Finalizar Actividad 3 (Manejo de eventos en animación de carros)
3:00 – 3:30 p.m.	Descanso
3:30 - 5:00 p.m.	Actividad 4 (Documentación y Modificaciones al juego Pong)

Julio 7 (jueves)

Hora	Descripción
7:00 - 8:45 a.m.	Actividad 4 (Documentación y Modificaciones al juego Pong)
8:45 - 9:45 a.m.	Actividad 5 (Tablas de multiplicar)
9:45 – 10:15 a.m.	Descanso
9:45 – 10:45 a.m.	Actividad 5 (Tablas de multiplicar)
10:45 – 12:00 a.m.	Actividad 6 (Juego Murciélago)
12:00 – 1:00 p.m.	Almuerzo
1:00 – 3:00 p.m.	Actividad 6 (Juego Murciélago)
3:00 – 3:30 p.m.	Descanso
3:30 - 5:00 p.m.	Asignar juegos de evaluación a los participantes Explicar y llenar la plantilla de análisis Socializar las plantillas

“Uso educativo del entorno de Programación Scratch”

Julio 8 (viernes)

Hora	Descripción
7:00 - 8:45 a.m.	Elaborar Juego
9:45 - 10:15 a.m.	Descanso
10:15 – 12:00 a.m.	Elaborar Juego
12:00 – 1:00 p.m.	Almuerzo
1:00 – 3:00 p.m.	Continuar elaboración del juego
3:00 – 3:30 p.m.	Descanso
3:30 - 4:30 p.m.	Continuar elaboración del juego
4:30 – 5:00 p.m.	Finalizar elaboración del juego

Julio 9 (sábado)

Hora	Descripción
7:00 - 9:45 a.m.	Socialización juegos
9:45 - 10:15 a.m.	Descanso
10:15 – 11:00 a.m.	Socialización juegos
11:00 – 12:00 p.m.	Recorrido por Eduteka y Módulo de Programación Cierre primera fase de capacitación Presentación de la segunda fase Mostrar proyectos como ejemplo Dejar tarea para la segunda fase.
12:00 – 1:00 p.m.	Almuerzo