

Ficha sintética del proyecto

Título del proyecto:

Up to Scratch

Talleres de iniciación a la programación con Scratch: fomento de la autonomía en el aprendizaje

Organismo/ persona responsable del proyecto:

Ester Gómez. Para consultar el porfolio, click [aquí](#)

Dirección:

Eugenio Sellés, 3 – 28045 Madrid

Email:

esgomezes@gmail.com

Teléfono:

+34600282115

Descripción sintética del proyecto

Los talleres de *Scratch* están diseñados tanto para profesionales de la educación como para estudiantes, de cualquier condición etaria. Scratch acerca la programación a personas no necesariamente instruidas en la creación de software. Se encuentra disponible de forma gratuita tanto en línea como para descargar. Está diseñada para programar por bloques, lo que facilita el aprendizaje y la iniciación al mundo de la programación a personas de todos los niveles de alfabetización digital.

Scratch es un lenguaje de programación pertinente para procesos de alfabetización digital en el ámbito educativo. Esta herramienta puede utilizarse de forma transversal y refuerza los contenidos y las habilidades a desarrollar en disciplinas de cualquier rama de estudios, ampliando las posibilidades de creación de multimedia: videoclips, videojuegos, animaciones, etc. Algunas de sus características son:

- 1.- Es de software libre y es fácil de instalar. También dispone de la versión en línea.
- 2.- Permite la creación de avatares, personajes y escenarios.
- 3.- Tiene formato de vídeo al que se puede añadir sonido y/o música.
- 4.- Tiene edición de imágenes (fotos, dibujos, etc).
- 5.- Con esta plataforma se pueden observar las nociones de programación que se verán en el curso:
 - algoritmos, eventos, paralelismos, condiciones, operadores, bucles, secuencias, etc.

INTERÉS Y RELEVANCIA

La plataforma de Scratch es una herramienta digital educativa. Ayuda a aprender y desarrollar un lenguaje de programación propio y también al desarrollo de conocimientos técnicos precisos para acercarnos al grupo de las tecnologías de libertad (sobre todo de

Talleres de iniciación a la programación con

software libre) que contrapone Castells (2003)¹ con las tecnologías de control. A partir de esta plataforma creamos y diseñamos contenido multimedia. En el curriculum educativo actual se exigen habilidades tales como la autonomía, la resolución de conflictos, el trabajo en equipo, entre otras, y este taller se inscribe como complemento a la educación regular y ofrece una experiencia grupal, en la que se realizan proyectos, reflexionando sobre la etapa de diseño y ejecución. El trabajo parte de las personas que se acercan por medio de estas sesiones a esta herramienta digital educativa.

DISEÑO DE LAS SESIONES

El diseño de los talleres y la metodología utilizada se inspiran en el proyecto educativo de Gamestar(t) que aúna arte, tecnologías y videojuegos. Según el método Gamestar(t), las personas que acompañan la actividad ejercen de facilitadores. En el desarrollo de la autonomía en el aprendizaje el docente toma ese rol en el aula. Esta figura la puede ejercer cualquier adulto con inquietud por descubrir esta plataforma o que desee vivenciar esta experiencia.

Se procede según el método asambleario de Gamestar(t) donde se reserva el espacio para las asambleas al principio y al final de cada sesión. En los talleres de Scratch se comparte, se debate, se analiza y se deciden los proyectos a realizar durante la/s sesión/es. Es totalmente significativo que en este momento de deconstrucción y de creación de nuevos paradigmas en los diferentes campos: social, político, educativo, etc. se acerque el método asambleario a las y los estudiantes que en un futuro podrían formar parte de actividades participativas de decisión tanto en el ámbito laboral, político, académico, etc.

1 Castells, M. (2003). Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica. *Polis. Revista Latinoamericana*, (4)

Existen tres modalidades para impartir el taller que se detallan en la siguiente tabla:

estructura

TIEMPO	Opción 3-módulos 1, 2 y 3				
	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5
30'	asamblea inicial	Intro + Dx	A	Intro + Dx	
30'		Dy + Dz + C			Ensayo (E)
30'	Dy + Dz				
30'	C	DAFO			

TIEMPO	Opción 2-módulos 1 y 2		
	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
30'	B	Intro + Dx	
30'	asamblea inicial	Dy + Dz + C	
30'	Dy + Dz		
30'	C	DAFO	

TIEMPO	Opción 1-módulo 1	A	Lenguaje de programación: nociones, conceptos, elementos
30'	asamblea inicial	B	Plataforma virtual: funcionamiento, espacios, interacciones
30'	Dy + Dz	C	Cacharreo (jugar + programar)
30'		D	Diseño de proyectos
30'	C	Dx	Definir (debatir, compartir)
30'		Dy	Imaginar (idear, esbozar)
30'	DAFO	Dz	Construir (guión: tareas, plazos)
30'		E	Expresión y presentaciones de proyectos

RECURSOS (material y personal)

- Todos los recursos de logística necesarios serán facilitados por el centro en el que se trabaje. Estos son: sala, ordenadores, conexión a Internet
- Los estudiantes (personas de 6-99 años)
- Los facilitadores: voluntarios que deseen experimentar nuevos métodos pedagógicos
- La coordinadora es Ester: esgomezes@gmail.com

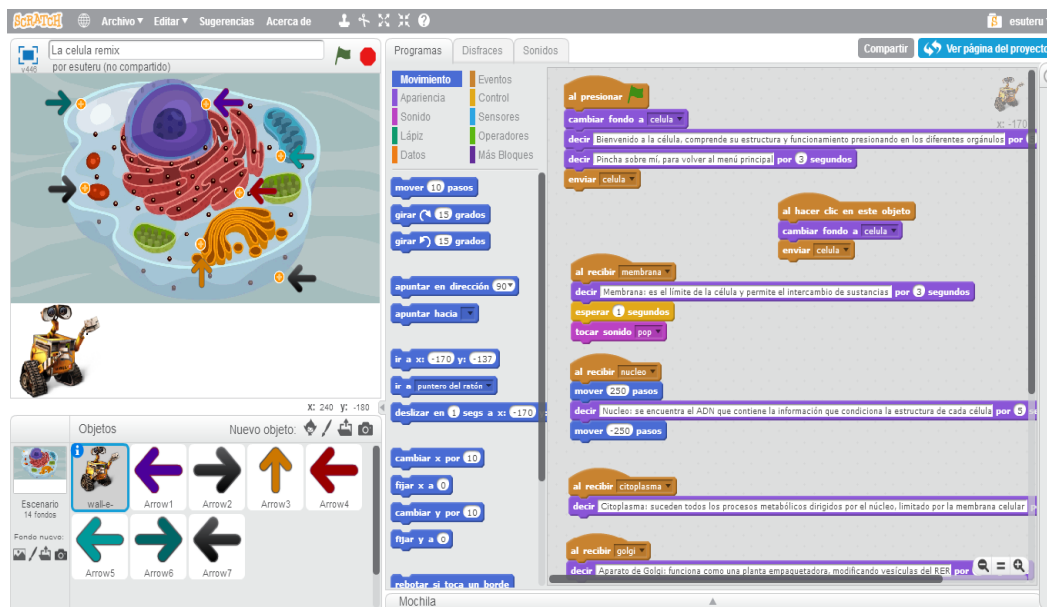
Enlaces de interés:

Plataforma de Scratch: <https://scratch.mit.edu/>

Espacio para docentes: <http://scratched.gse.harvard.edu/>

El texto de Castells, M. disponible en: <http://polis.revues.org/7145>

En esta imagen se puede apreciar el espacio de la interfaz de la plataforma



Tipo de socio buscado

Fab labs, Centros culturales, Fundaciones (especialmente, educativas), Empresas de diseño y/o fabricación de tecnologías educativas, Programas y Proyectos dentro de la Universidad que estén relacionados con apoyo docente en TIC o cursos de formación a estudiantes externos, Compañías de Telecomunicaciones que dentro de su oferta de servicios dispongan de cursos de programación y de robótica.

Fab labs, Centres culturels, Fondations (notamment dans le cadre de l'éducation), Entreprises de fabrication e/ou design de technologies educativas, Programmes et Projets au sein de l'Université qui sont liés aux cours de TIC pour les enseignante/s ou de formation de soutien pédagogique aux étudiants externes, Entreprises de télécommunications qui offrent des cours de programmation et de la robotique.