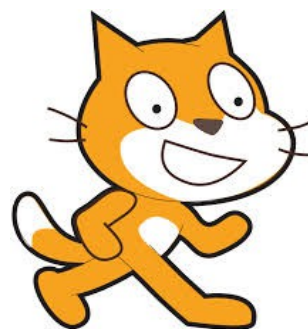


Micro-curso Programación con SCRATCH en el aula de ARTE



Módulo 0 Introducción	
1.	Manejo de la plataforma
2.	Netiquetas
3.	Foro de presentación
4.	Foro de cafetería
5.	Cuestionario inicial, indagar en relación al conocimiento previo que tienen los participantes en relación al programa.
6.	Brindar información del software y la programación (lectura obligatoria)
Duración: 1 semana	
Módulo 1 “Primeros pasos en Scratch”	
1.	Tarea: Pensar en una actividad de la vida cotidiana. Ej.: ¿Cómo sacar una selfie? ¿Qué es un algoritmo? Enviar tarea en archivo adjunto, que describa esta acción de la vida cotidiana paso a paso.
2.	Foro de intercambio , se brinda un ejercicio de ejemplo y se propone debatir en relación a ¿que ocurriría si modificáramos? Se proporciona un ejemplo y se sugiere ir realizando cambios y ver que observamos, compartir reflexionar.
3.	Tarea: Creando efectos gráficos con Scratch , ejercicio con bloques, “cambio de apariencia”, “al presionar tecla ...” “efectos gráficos...” Tema: Trabajamos con tu selfie, realizando distintas intervenciones de efectos gráficos utilizando diferentes herramientas de inicio. Entregar en archivo adjunto
4.	Tarea: De recorrido con Scratch Ejercicio con bloques, “mover”, “girar”, “disfraz”, “tocar sonido”, editar disfraz y escenario. Tema: “Con tu selfie (de cuerpo entero) crear un personaje que recorre una galería o museo” Entregar en archivo adjunto
5.	Tarea: Intervenimos una obra de arte con Scratch

<p>Ejercicio con bloque, sistema de coordenadas, “ir a...”, “deslizar en dirección ...”, “fijar x y ...”, “dibujar con el lápiz”, “sellar”</p> <p>Tema: “Tu personaje interviene una obra de arte” Realiza un recorrido con tu personaje por la obra y al hacerlo dibuja un rastro o sella un patrón, cambiando de color, el espesor de la línea y creando efectos gráficos. Entregar en archivo adjunto</p>
<p>6. Cuestionario final relacionando los bloques de las tareas anteriores.</p>
<p>Duración 3 semanas</p>
<p style="text-align: center;">Módulo 2 “Una historia animada”</p>
<p>1. Creando una Historia Animada con Scratch, muestra de algunos ejemplos. ¿Qué es una historia animada? Foro de intercambio de ideas y posibles modificaciones, proponer variables y compartir en el foro.</p>
<p>2. Tarea: Crear una historia animada con Scratch Tema: Seleccionar un tema vinculado a la comunicación visual. Crear dos personajes que intervengan en una breve historia con inicio, desarrollo y cierre. Utilizar los bloque, “decir”, “pensar”, editar disfraz y escenarios, “tocar sonido”, “mover”, lo ya utilizados en unidades anteriores. Entregar en archivo adjunto</p>
<p>3. Cuestionario final relacionado con los bloques de la tarea anterior.</p>
<p>Duración: 1 semana</p>
<p style="text-align: center;">Módulo 3 “Creando un relato visual”</p>
<p>1. Creando un relato visual con Scratch, muestra de algunos ejemplos. ¿Qué es un relato visual? Foro de intercambio de ideas y posibles modificaciones, proponer variables.</p>
<p>2. Tarea; Crear un relato visual con Scratch Tema: Seleccionar un tema vinculado a la comunicación visual. Crear un relato visual utilizando como recursos, fotos e imágenes propias o compartidas en la web, utilizando los bloques ya empleados anteriormente. Entregar en archivo adjunto</p>
<p>3. Cuestionario final relacionado con los bloques de la tarea anterior.</p>
<p>Duración: 1 semana</p>
<p style="text-align: center;">Módulo 4 “Diseñando vídeo juegos, vinculados al arte”</p>
<p>1. Diseñando juegos con Scratch, muestra de algunos ejemplos. Foro de intercambio de ideas y posibles modificaciones proponer variables.</p>
<p>2. Tarea: Crear un vídeo juego con Scratch Tema:</p>

<p>Se envía un juego “Identifica a los artistas” y se propone que a partir de ese se cree uno nuevo realizando modificaciones, utilizar los bloques empleados en los módulos anteriores. Entregar en archivo adjunto.</p>
<p>3. Tarea: Crear un vídeo juego con Scratch Tema: Se envía un juego “haciendo arte” y se propone que a partir de ese se cree uno nuevo realizando modificaciones, utilizar los bloques empleados en los módulos anteriores. Entregar en archivo adjunto.</p>
<p>4. Tarea: Crear un vídeo juego con Scratch Tema: Se envía un juego “laberinto ¿cómo llegar al museo?” y se propone que a partir de ese se cree uno nuevo realizando modificaciones, utilizar los bloques empleados en los módulos anteriores. Entregar en archivo adjunto.</p>
<p>5. Tarea: Cuestionario final relacionando los bloques de las tareas anteriores.</p>
<p>Duración: 3 semanas</p>
<p>Módulo 5 “¿cómo trabajo con Scratch con la imagen interactiva en mi aula?”</p>
<p>1. ¿Cómo trabajo con Scratch en mi aula? muestra de algunos ejemplos. Foro de intercambio de ideas y posibles modificaciones proponer variables.</p>
<p>2. Tarea: Crear secuencia de actividades vinculadas a comunicación visual. Tema: Se propone que los participantes describan un conjunto de actividades relacionadas entre si que involucren el uso del Scratch durante ese proceso, el mismo podrá tener etapas de trabajo en soporte papel y digital. En la misma tendrán que especificar, los contenidos conceptuales, procedimentales y logros que se estarían evaluando. Entregar en archivo adjunto en foro de intercambio.</p>
<p>3. Foro de intercambio y debate, analizar el ejercicio de dos compañeros y reflexionar ¿qué podría aportar? ¿le cambiaría alguna cosa? ¿? ¿? ¿?</p>
<p>4. Tarea: Realizar la propuesta de dos compañeros. Tema: Elegir las propuestas de dos compañeros y en base a su descripción hacerla según entienda el paso a paso propuesto por su colega. En este desafío tendrá que entregar todas las producciones propuestas por su colega en los medio que lo solicitó. Si hay etapas de dibujos en soporte papel, tendrá que escanear y agregar al trabajo final, que tendrá que presentar como relato visual con Scratch. Entregar los dos ejercicio propuestos por los colegas en el correspondiente foro de intercambio.</p>
<p>5. Foro de reflexión final ¿Cómo piensas que tus colegas han resuelto los desafíos</p>

propuestos por sus pares? Realiza algún aporte significativo.
Duración: 3 semanas
Cuestionario final del curso.

Características del curso

1. **Dirigido a docentes de Comunicación Visual**, nivel Educación Secundaria.
2. Duración 12 semanas
3. **Módulo 0**
 - Es introductorio, manejo de la plataforma y sus formalidades.
 - Se pretende poder indagar en relación al perfil de los participantes.
 - Brindar información primaria del recurso a trabajar durante el desarrollo del curso.
4. **Estructura de los módulos 1 al 5**
 - **Foro de intercambio y reflexión.**
Donde se comparte un ejemplo vinculado a la unidad, se propone a los participantes que reflexionen y experimenten con ese ejemplo y propongan realizar variantes para analizar que ocurre, con los cambios propuestos.
 - **Tarea**
En cada tarea se propone ir desarrollando distintas áreas del programa y de a poco ir utilizando más bloques.
Estas tareas se vincularán siempre al área de Arte y Comunicación Visual.
5. **Cuestionario al final de cada módulo.**
 - Se pretende que los participantes completen un cuestionario relacionado con la resolución de situaciones problema de cada módulo.
6. **Evaluación**
 - Basada en la participación en foros,
 - Desarrollo del proceso creativo en las tareas propuestas.
 - Completar los cuestionarios finales de cada módulo.
 - El microcurso no tiene tareas eliminatorias, se pretende estimular a los participantes a seguir con su desarrollo en el uso de las TIC en el aula de ACV.