

La Rioja

CRiE Centro Riojano de Innovación Educativa

CURSO:

Aplicación práctica de Scratch nivel inicial

NÚMERO DE HORAS: 15

NÚMERO DE PLAZAS: 40

FECHAS: Del 18 de noviembre al 13 de diciembre de 2026

MODALIDAD: Online con una sesión síncrona

Aplicación práctica de Scratch nivel inicial

1. INFORMACIÓN GENERAL

NÚMERO DE HORAS:

15 horas.

PLAZAS OFERTADAS:

40 plazas.

MODALIDAD:

Online con una sesión síncrona

TUTORIZACIÓN:

Rolando Beaumont Martínez

2. JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

El desarrollo del pensamiento computacional se ha convertido en una competencia clave para preparar al alumnado ante los retos educativos y sociales del siglo XXI. Scratch, desarrollado como un entorno de programación visual basado en bloques, permite iniciarse en la programación de una forma sencilla, intuitiva y creativa, eliminando las barreras asociadas a los lenguajes de programación tradicionales.

Este curso está diseñado para que el profesorado adquiera las competencias básicas necesarias para comenzar a utilizar Scratch en el aula mediante propuestas prácticas y fácilmente transferibles a su realidad educativa. Tras una introducción al entorno y a sus herramientas fundamentales, los participantes conocerán diversas actividades listas para aplicar y adaptar a su contexto. Finalmente, diseñarán una propuesta propia que les permitirá consolidar los conocimientos adquiridos y aplicarlos de forma significativa.

La formación apuesta por una metodología activa basada en el aprendizaje mediante la creación, favoreciendo el desarrollo de la creatividad, el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la competencia digital tanto del profesorado como del alumnado.

3. OBJETIVOS DEL CURSO

1. Conocer el entorno de programación Scratch y sus principales funcionalidades.
2. Comprender los fundamentos básicos de la programación visual por bloques.
3. Desarrollar nociones básicas de pensamiento computacional aplicadas al ámbito educativo.
4. Crear proyectos sencillos utilizando secuencias, eventos, movimientos y personajes.
5. Implementar actividades prácticas con Scratch adaptadas a diferentes niveles educativos.
6. Adaptar y modificar proyectos existentes según las necesidades del aula.
7. Diseñar una propuesta didáctica propia utilizando Scratch como herramienta de aprendizaje.
8. Favorecer el uso de metodologías activas que promuevan la creatividad, la investigación y la resolución de problemas.

4. CONTENIDOS

- Bloque 1. Introducción a Scratch

- Qué es Scratch y posibilidades educativas.
- Acceso y configuración del entorno.
- Elementos principales de la interfaz.
- Escenarios, objetos y disfraces.
- Primeros programas mediante bloques de programación.

- Bloque 2. Aplicación práctica de proyectos con Scratch
- Actividad 1: Creación de una animación sencilla.
- Actividad 2: Diseño de una historia interactiva.
- Actividad 3: Elaboración de un cuestionario o juego educativo.
- Actividad 4: Creación de un proyecto interdisciplinar utilizando Scratch.
- Adaptación y personalización de actividades para distintos niveles educativos.

- Bloque 3. Diseño de proyectos propios
- Principios básicos para el diseño de actividades con Scratch.
- Organización de bloques y secuencias.
- Estrategias para fomentar la creatividad y el aprendizaje activo.
- Integración de Scratch en situaciones de aprendizaje y proyectos de aula.
- Presentación y evaluación de una actividad diseñada por cada participante.

5. A QUIEN VA DIRIGIDO

Profesorado en activo o en situaciones asimiladas, con destino en los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de la Rioja en los que se impartan enseñanzas no universitarias que imparta docencia en Educación Infantil.
Excepcionalmente, por el artículo 2.2 de la Orden EDC/3/2022, de 19 de enero, podrá participar el personal docente con destino en otras Comunidades Autónomas que ocupen puestos en organizaciones sindicales en La Rioja.

6. CRITERIOS DE SELECCIÓN

Cuando el número de inscripciones supere al número de plazas ofertadas, los participantes serán seleccionados por riguroso orden de inscripción.

7. FECHAS Y HORARIOS DE LA ACTIVIDAD

- Del 18 de noviembre al 13 de diciembre de 2026
- Sesión síncrona obligatoria

	Día	Hora
Sesión inicial síncrona	25/11/2026	16:00 a 18:00

8. PLATAFORMA / LUGAR DE REALIZACIÓN

La actividad se realizará a través del aula virtual de educación del Gobierno de La Rioja (Moodle).

9. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán a través de la web de educación del Gobierno de La Rioja, en Innovación y Formación, cursos en convocatoria.
El plazo comienza el 6 de noviembre y finaliza el día 15 de noviembre de 2026 a las 23:59 h.

Con el fin de simplificar la comunicación con los docentes y la gestión de las formaciones, es **obligatorio utilizar el correo corporativo de @larioja.edu.es** en la inscripción.

10. ADMISIONES

La lista de admisión se publicará el día 16 de noviembre de 2026 en la web de educación del Gobierno de La Rioja, en Innovación y Formación, cursos en proceso.

11. COORDINACIÓN DEL CURSO

Jose A. Carboneras Blanco. Asesor del Centro Riojano de Innovación Educativa. jacarboneras@larioja.org

12. OBSERVACIONES

De acuerdo con la **Resolución 11/2024, de 25 de marzo de la Dirección General de Innovación Educativa** (BOR 2 de abril):

- La actividad **podrá suspenderse** si el número de admisiones fuera inferior al 75% de las plazas ofertadas.
- La **renuncia a la participación** deberá realizarse durante las **48 horas** siguientes al envío del correo electrónico en que se comunica la admisión.
- Cuando las fechas de realización de varias actividades formativas coincidan y el desarrollo de las mismas implique presencialidad (física u online síncrona), solo se podrá participar en una de ellas. En caso de admisión en varias actividades simultáneas, deberá optarse por una de ellas, comunicando la renuncia al resto a través del mismo medio por el que se comunicó la admisión.
- Se aplicará una **limitación de acceso a las actividades formativas** convocadas por el centro responsable de la formación permanente del profesorado, durante **cuatro meses lectivos** atendiendo a las siguientes casuísticas**:**
    - Personas admitidas que no asistan y **no comuniquen su baja** en las 48 horas siguientes al envío del correo electrónico en que se comunica su admisión.
    - Quienes, una vez iniciada la actividad presencial, **no asistan** al menos al 40 % de las horas presenciales de la misma: a partir del momento en que se tenga **conocimiento** de que las faltas de asistencia superan el 40% de la duración presencial del curso.
    - La misma limitación se aplicará a las actividades en online en las que quienes participen no obtengan una **calificación positiva** de al menos un **20%** en las tareas obligatorias: a partir de la fecha en que se emita la certificación del curso.
- Nivel de dificultad en relación con la competencia digital de los participantes: Usuario
- Una vez concluida la actividad, y con la finalidad de dar respuesta a las necesidades y demandas formativas de los centros educativos, del profesorado y del propio sistema educativo, se realizará una valoración de la misma a través de una **encuesta** enviada desde el centro responsable de la formación del profesorado, que deberá ser cumplimentada en los **tres días** posteriores a su recepción.
- No se podrá inscribir en este curso si ya lo tiene certificado en el Registro de Formación.

13. OBSERVACIONES ESPECÍFICAS

Identificación del participante en las sesiones online

La asistencia a las sesiones online deberá realizarse mediante la conexión con el correo corporativo @larioja.edu.es.

La falta de identificación adecuada durante la sesión podrá suponer la no validación de la asistencia y, en consecuencia, la pérdida del derecho a la certificación de la actividad formativa.

Requisitos técnicos y de participación

La inscripción en esta actividad formativa implica aceptar y cumplir las siguientes condiciones:

Equipo y conectividad

- Disponer de un dispositivo informático con cámara web y micrófono en funcionamiento (portátil, teléfono, etc.), así como una conexión estable a internet que permita el seguimiento fluido de las sesiones.
- Competencias digitales básicas
  - Ser capaz de acceder a la plataforma de formación con las credenciales facilitadas, manejar las funciones básicas (activar/desactivar micrófono), participar en el chat o herramientas colaborativas, etc.
- Asistencia activa y presencia visible
  - Mantener la cámara encendida y apuntando al participante durante toda la sesión, salvo que el formador indique lo contrario de manera puntual (por ejemplo, durante descansos o dinámicas específicas).

  La presencia frente a la cámara debe evidenciar la participación real y la atención al desarrollo del curso.
- Interacción obligatoria
  - Se podrá requerir en cualquier momento la intervención de los asistentes (preguntas, comentarios, actividades prácticas, evaluaciones u otras interacciones en directo).
- Certificación
  - La no activación continuada de la cámara, la ausencia prolongada o la falta de participación activa durante las sesiones podrá suponer la pérdida del derecho a recibir el certificado acreditativo de la formación.

14. PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA RELACIONADOS CON ESTA FORMACIÓN

- PIE Liga Robótic@

15. CERTIFICACIÓN

Para tener derecho a certificación, de acuerdo con la Orden EDC/3/2022, de 19 de enero (BOR de 27 de enero de 2022) por la que se regula la formación del profesorado en la Comunidad Autónoma de La Rioja, la evaluación de los participantes tendrá en cuenta tanto la participación continuada y activa en las fases presenciales y las pruebas objetivas, como la ejecución de las diversas propuestas de trabajo que se programen para las fases no presenciales y las tareas propuestas en la plataforma en línea para las actividades que incluyan fase telemática.

Para poder certificar esta actividad es necesario realizar todas las tareas propuestas y tener evaluación positiva en las prácticas planteadas.