

**EDUCACIÓN CONTINUA**

Fecha de emisión:  
**13/07/2016**  
 Rev: 00

**FICHA TÉCNICA**

<b>APRENDIENDO A PROGRAMAR CON SCRATCH</b>	
<b>MODULO:</b>	
<b>(1)</b>	

<b>Objetivo:</b>	Sumergir a los participantes en el inicio del mundo de la Programación con una herramienta que facilitará el entendimiento de la Lógica de Programación a través de un software de programación llamado Scratch el cual es dinámico e interactivo.
<b>Dirigido a:</b>	Niños y Jóvenes que deseen entender la Lógica de Programación.
<b>Duración:</b>	22 horas.
<b>Cupo:</b>	20 Participantes.
<b>Horario:</b>	Sábado de 9:00 a 13:00 hrs.
<b>Lugar:</b>	Universidad Tecnológica de la Costa.
<b>Instructor (es):</b>	M.G.T.I. José Armando Medina Aguilar

<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	
TEMA / MODULO	DURACIÓN
I.- Primeros Pasos	3
II.- Variables de Entrada/Salida de Datos	3
III.- Condiciones	4
IV.- Interactivas	4
V.- Procedimientos	4
VI.- Cadenas y Caracteres	2
VII.- Vectores	2

<b>Criterios de Evaluación</b>	
Asistencia	20%
Práctica	50%
Cuadernillo Digital de Prácticas	30%

<b>Requerimientos del participante</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimientos Básicos de Computación Windows y Office.</li> </ul>

<b>Requerimientos para el desarrollo del Curso / Taller / Diplomado</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratorio de Cómputo con 20 equipos funcionando.</li> <li>Instalación de Scratch.</li> <li>Pizarrón</li> <li>Cañón o Pantalla de TV.</li> <li>Manual para cada un participante.</li> </ul>

**MGTI. José Armando Medina Aguilar**  
 Firma