



DENOMINACIÓN			
CURSO	TURNO	DURACION	MODALIDAD
<b>Curso infantil de programación lógica y robótica</b>			
<b>MÓDULO 1</b> <b>Descubriendo Scratch</b>			
1. Introducción a la interfaz de Scratch y sus elementos principales	Asincrónico	50 horas Académicas	Virtual
2.Creación de sprites y personalización de sus características	Asincrónico		Virtual
3.Movimientos básicos y control de los sprites	Asincrónico		Virtual
4.Introducción a los bloques de programación y su funcionamiento	Asincrónico		Virtual
<b>MÓDULO 2</b> <b>Historias Interactivas</b>	<b>TURNO</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>MODALIDAD</b>
1.Creación de historias animadas con Scratch	Asincrónico	50 horas Académicas	Virtual
2.Uso de bloques de diálogo para contar historias	Asincrónico		Virtual
3.Interacción con el usuario mediante eventos y condiciones	Asincrónico		Virtual
4.Introducción a los conceptos de bucles y variables	Asincrónico		Virtual
<b>MÓDULO 3</b> <b>Juegos Sencillos</b>	<b>TURNO</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>MODALIDAD</b>
1.Diseño y creación de juegos básicos como "Laberinto" o "Adivina el número"	Asincrónico	50 horas Académicas	Virtual
2.Implementación de reglas y condiciones para el juego	Asincrónico		Virtual
3.Uso de sprites múltiples y escenarios interactivos	Asincrónico		Virtual
4.Introducción a los conceptos de puntajes y niveles	Asincrónico		Virtual
<b>MÓDULO 4</b> <b>Animaciones Avanzadas</b>	<b>TURNO</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>MODALIDAD</b>
1.Técnicas de animación para crear efectos visuales más complejos	Asincrónico	50 horas Académicas	Virtual
2.Uso de bloques de sonido y música para enriquecer las animaciones	Asincrónico		Virtual
3.Creación de animaciones interactivas con el usuario	Asincrónico		Virtual
4.Introducción a los conceptos de capas y efectos especiales	Asincrónico		Virtual
<b>MÓDULO 5</b> <b>Juegos Interactivos</b>	<b>TURNO</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>MODALIDAD</b>
1.Diseño y creación de juegos más elaborados como "Plataformas" o "Rompecabezas"	Asincrónico	50 horas Académicas	Virtual
2.Implementación de diferentes mecánicas de juego	Asincrónico		Virtual
3.Uso de variables, listas y datos para almacenar información	Asincrónico		Virtual
4.Introducción a los conceptos de niveles, dificultad y progresión	Asincrónico		Virtual
<b>MÓDULO 6</b> <b>Storytelling Interactivo</b>	<b>TURNO</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>MODALIDAD</b>
1.Creación de historias interactivas con ramificaciones y finales alternativos	Asincrónico	50 horas Académicas	Virtual
2.Uso de bloques de texto y gráficos para contar historias de manera atractiva	Asincrónico		Virtual
3.Implementación de decisiones y elecciones del usuario para impactar la historia	Asincrónico		Virtual
4.Introducción a los conceptos de narrativa interactiva y diseño de personajes	Asincrónico		Virtual

ABGZ/DAM/al



<b>MÓDULO 7</b> <b>Comunicación y Compartir Proyectos</b>	<b>TURNO</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>MODALIDAD</b>
1. Uso de la plataforma Scratch para compartir proyectos con la comunidad	Asincrónico	50 horas Académicas	Virtual
2. Interacción con otros usuarios y colaboración en proyectos	Asincrónico		Virtual
3. Creación de remixes y adaptaciones de proyectos existentes	Asincrónico		Virtual
4. Introducción a los conceptos de propiedad intelectual y licencias abiertas	Asincrónico		Virtual
<b>MÓDULO 8</b> <b>Desarrollando Proyectos Avanzados</b>	<b>TURNO</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>MODALIDAD</b>
1. Diseño y creación de proyectos complejos como simulaciones, animaciones interactivas o juegos multijugador	Asincrónico	50 horas Académicas	Virtual
2. Uso de bloques avanzados como listas anidadas, funciones y eventos personalizados	Asincrónico		Virtual
3. Implementación de algoritmos y estructuras de datos más complejas	Asincrónico		Virtual
4. Introducción a los conceptos de programación orientada a objetos y desarrollo de juegos	Asincrónico		Virtual