
DOCUMENTO DE CAPACITACIÓN

Capacitación en Apropiación de Tecnologías – Scratch para Programación con Niños

1. Introducción

El presente documento tiene como finalidad establecer el proceso de capacitación dirigido a los administradores de los Puntos de Vida Digital (PVD), con el propósito de fortalecer sus competencias en la apropiación de tecnologías digitales, específicamente en el uso de la herramienta Scratch para la enseñanza de programación a niños y niñas de las Instituciones Educativas (IE).

2. Objetivo General

Capacitar a los administradores de los PVD en el uso pedagógico de Scratch como herramienta de programación, promoviendo el pensamiento computacional y el aprendizaje creativo en niños de las Instituciones Educativas.

3. Objetivos Específicos

- Fortalecer las competencias digitales de los administradores de los PVD.
- Brindar conocimientos básicos y prácticos sobre programación por bloques usando Scratch.
- Promover estrategias didácticas para la enseñanza de programación a niños.
- Facilitar la implementación de actividades lúdicas y educativas en las IE a través de Scratch.

3. Población Objetivo

Administradores de los Puntos de Vida Digital (PVD) que acompañan procesos formativos con niños de Instituciones Educativas.

4. Metodología

La capacitación se desarrollará de manera teórico-práctica, mediante sesiones presenciales o virtuales, con ejercicios guiados, desarrollo de proyectos básicos en Scratch y actividades colaborativas orientadas al aprendizaje activo.

6. Duración y Frecuencia

- Periodo: del **22 de febrero al 15 de marzo**.
- Frecuencia: **3 días por semana**.
- Modalidad: sesiones de capacitación práctica y aplicada.

CRONOGRAMA TENTATIVO DE CAPACITACIÓN

Semana	Fecha	Tema Principal
Semana 1	22 de febrero	Introducción a la apropiación de tecnologías y Scratch
	24 de febrero	Entorno de Scratch y conceptos básicos
	26 de febrero	Programación por bloques: movimientos y eventos
Semana 2	1 de marzo	Uso de sonidos, disfraces y escenarios
	3 de marzo	Control, ciclos y condicionales
	5 de marzo	Creación de proyectos interactivos
Semana 3	8 de marzo	Estrategias pedagógicas para trabajar con niños
	10 de marzo	Diseño de actividades educativas en Scratch
	12 de marzo	Desarrollo de proyecto final
Semana 4	15 de marzo	Socialización de proyectos y cierre de la capacitación