

SRATCH EN EL COLE. INICIACION A LA PROGRAMACION GRAFICA

GOMEZ/ NOGUERAS



SINOPSIS

Hoy, más que nunca, las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) están presentes en aulas y hogares, y la programación es una de sus dimensiones más básicas. De hecho, los nuevos planes educativos están enfocándose muy particularmente en este aspecto, y Scratch es una de las herramientas que más se utilizarán en las aulas en los próximos años. Scratch es un lenguaje de programación desarrollado en el seno del MIT (Massachusetts Institute of Technology). De carácter puramente gráfico, está pensado para iniciar a un usuario sin conocimientos previos en los principios básicos que comparten la mayoría de los códigos informáticos. A través del juego y la libre exploración, jugando con colores y sonidos, y dibujando sus propios objetos en pantalla, niños y jóvenes (y no tan jóvenes) aprenden, casi sin darse cuenta, conceptos útiles en muchas disciplinas, como el uso de variables o el trabajo con fórmulas matemáticas, al tiempo que crean historias interactivas o pequeños videojuegos de manera completamente autónoma y con total libertad creativa. ...

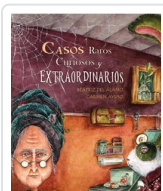


Editorial	SERENDIPIA (E)
	PROGRAMACION
Materia	INFORMATICA/DESARROLLO DE SOFTWARE
Colección	INFANTIL
EAN	9788412582420
Status	Disponible
Páginas	201
Tamaño	160x240x15 mm.
Peso	300
Precio (Imp. inc.)	14,96€
Fecha de lanzamiento	09/11/2023

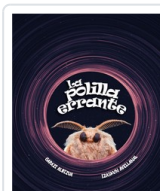
Títulos relacionados



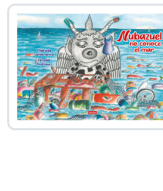
FRIDA
ESKAHLOFRIO Y
UN PODER POR
DESCUBRIR
CARINENA, PATRICIA/
DE BLAS, PATRICIA



CASOS RAROS,
CURIOSOS Y
EXTRAORDINARIOS
DEL ALAMO/ AYUSO



POLILLA
ERRANTE, LA
ALBIZUA/ AVELLANAL



NUBAZUEL NO
CONOCE EL MAR
SANTAMARIA,
MARIELA