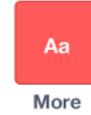
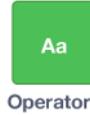
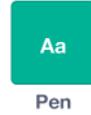


CsFirst Scratch 3.0



#YoPuedoProgramar

#EduquemosEnCasa



¡Hola!



¿Quieres aprender Scratch 3.0 desde tu casa y con un tutor de apoyo?

Te damos la Bienvenida a las clases **CS First**, una iniciativa de **Google For Education** basada en **Scratch** para enseñar ciencias de la computación de una manera sencilla y divertida.

CS First (CS “Ciencia de la Computación”) es un plan de estudios gratuito que facilita la enseñanza de la programación a través de videos instructivos.

El instructivo está diseñado para edades de +7 años. Requiere constar con una computadora o tableta e internet.

#YoPuedoProgramar



#EduquemosEnCasa

Instrucciones para inscribirse:

Google for Education

CS First

Plan de estudios

Recursos

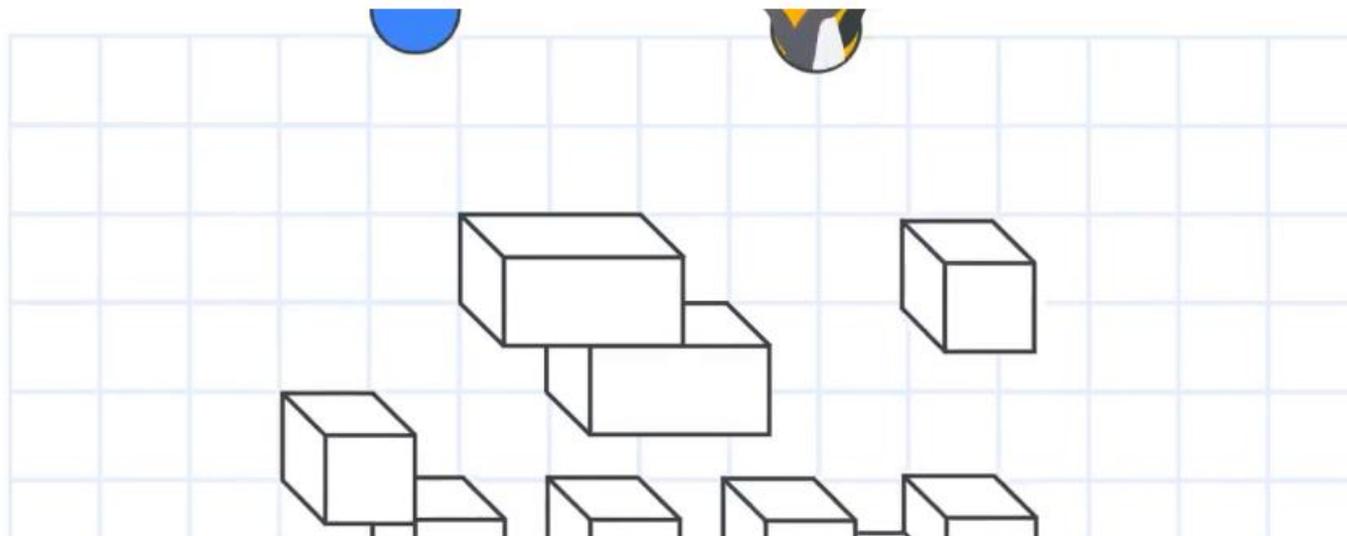
Información



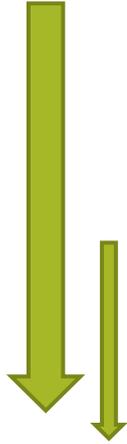
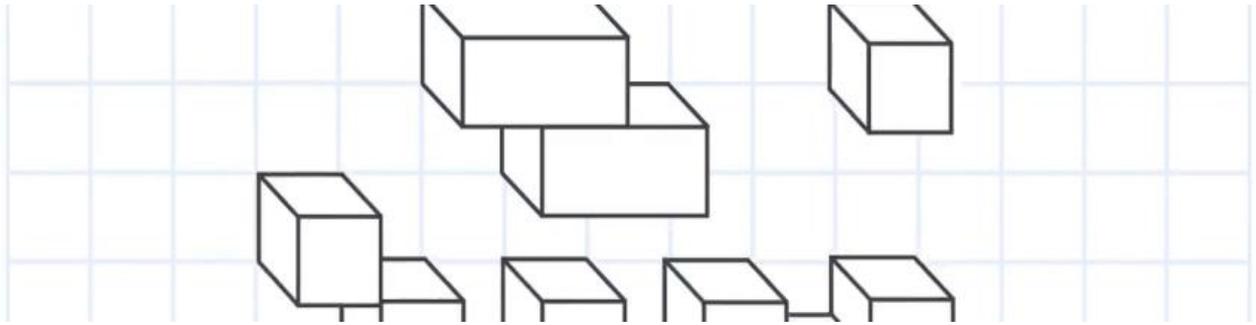
Iniciar sesión

CS FIRST

Un plan de estudios gratuito que facilita la enseñanza de la programación y la hace divertida de aprender.



Realice una búsqueda en Google con la siguiente dirección g.co/CSFirst y accederá a la web mostrada

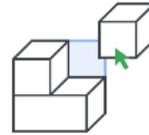


Todo el mundo puede enseñar CS First



No hace falta experiencia
en informática

CS First permite que todos los profesores puedan enseñar informática con herramientas y recursos gratuitos.



Aprendizaje práctico y
divertido

Los alumnos aprenden mediante tutoriales en vídeo y programación basada en bloques en Scratch.



Siempre gratuito

CS First es gratuito para cualquier número de alumnos, con todos los materiales y tantas actividades como quieras.

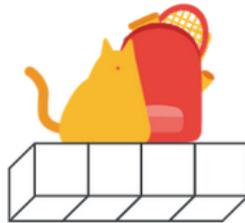


Si se desliza
hacia abajo
en la web,
identificará
el botón
empezar

Inicia sesión para disfrutar de más ventajas.

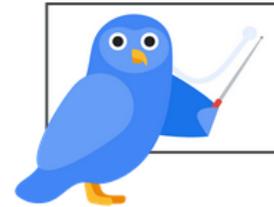
Iniciar sesión en CS First

¿Qué opción te describe mejor?



Soy estudiante

Inicia sesión con tu cuenta de CS First o de Google Workspace Education



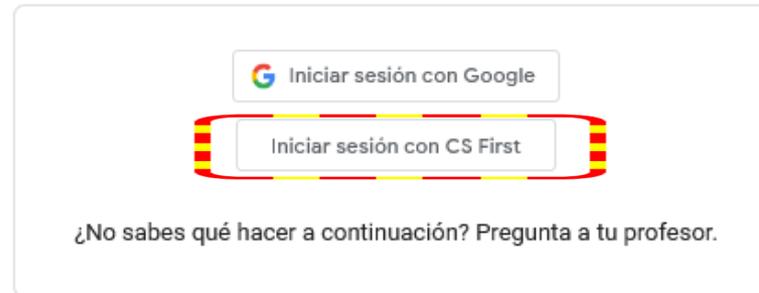
Soy profesor

Inicia sesión con tu cuenta de Google.

Al crear una cuenta, aceptas los [Términos de uso](#) y la [política de privacidad](#) de Google.

Seleccione la opción **Soy estudiante**

Inicio de sesión de alumnos



Quando inicias sesión como alumno y participas en CS First, tu profesor puede ver los vídeos que hayas visto, tus respuestas a encuestas y tus proyectos.

- Si usas la opción "Iniciar sesión con Google", tu profesor podrá ver tu dirección de correo, tu nombre y tu imagen de perfil.
- Si usas la opción "Iniciar sesión con CS First", tu profesor podrá ver tu nombre de usuario y restablecer tu contraseña.

Seleccione la opción **Iniciar sesión con CS First**

Inicio de sesión de alumnos

Introduce el código de tu clase

Código de la clase
n7q4gs



Siguiente

Si usas la opción "Iniciar sesión con CS First", tu profesor podrá ver los vídeos que hayas visto, tus respuestas a encuestas, tus proyectos, tu nombre de usuario, y podrá restablecer tu contraseña de CS First.

Introduce el código de matrícula **n7q4gs**

Inicio de sesión de alumnos

Te damos la bienvenida a CDe Scratch 3.0

Código de la clase: **n7q4gs**

¿No es tu clase? [Volver](#)

Escribe tu nombre de usuario y tu contraseña:

Mantener la sesión iniciada en CS First en este dispositivo

[Iniciar sesión](#)

¿Has olvidado el nombre de usuario o la contraseña? Pregunta a tu profesor.

¿No tienes un nombre de usuario o contraseña? [Crea una cuenta.](#)

Si usas la opción "Iniciar sesión con CS First", tu profesor podrá ver los vídeos que hayas visto, tus respuestas a encuestas, tus proyectos, tu nombre de usuario, y podrá restablecer tu contraseña de CS First.

Proceda a **crear una cuenta** y de contar con una existente, solo coloque su Login.

Inicio de sesión de alumnos

Te damos la bienvenida a CODe Scratch 3.0

Código de la clase: **n7q4gs**

Crear una cuenta de alumno

Crema una cuenta solo si te lo dice tu profesor. Si has olvidado el nombre de usuario o la contraseña, pregúntaselos a tu profesor antes de crear otra cuenta.

Entendido *

Crear una cuenta

Si usas la opción "Iniciar sesión con CS First", tu profesor podrá ver los vídeos que hayas visto, tus respuestas a encuestas, tus proyectos, tu nombre de usuario, y podrá restablecer tu contraseña de CS First.

Escoja la opción de entendido y precione el botón **crear una cuenta.**

Inicio de sesión de alumnos

Te damos la bienvenida a CDe Scratch 3.0

Código de la clase: **n7q4gs**

Aquí tienes tu nombre de usuario y tu contraseña. Anótalos y dile a tu profesor cuál es tu nombre de usuario.

Nombre de usuario

105

Contraseña

celery

- He anotado mi nombre de usuario y mi contraseña, y le he dicho al profesor cuál es mi nombre de usuario. *
- Mantener la sesión iniciada en CS First en este dispositivo

Iniciar sesión

Si usas la opción "Iniciar sesión con CS First", tu profesor podrá ver los vídeos que hayas visto, tus respuestas a encuestas, tus proyectos, tu nombre de usuario, y podrá restablecer tu contraseña de CS First.

La plataforma le genera su **nombre de usuario y contraseña**,
La cual deben anotar y recordar para cuando vuelva
acceder.

¡Hola!

Mis clases



Clases



Proyectos



Perfil

CODe Scratch 3.0



Código de la clase: n7q4gs

Unidades en curso

[Alta mar](#)

Lecciones completadas: 0/1

[Contando historias](#)

Lecciones completadas: 0/8

[Arte](#)

Lecciones completadas: 0/8

[Diseño de juegos](#)

Lecciones completadas: 0/8

Lecciones asincrónicas a desarrollar.

Realizados todos los pasos anteriores, nos da acceso a nuestra clase y que la identificamos con el nombre de **CODe Scratch 3.0.**

Importancia

Pensamiento Computacional



Habilidad que se adquiere al aprender a programar.

Permite descomponer problemas complejos en partes manejables, **enfocarse** en lo principal y encontrar una solución eficiente.



HORA DEL CÓDIGO
#HoraDelCodigo

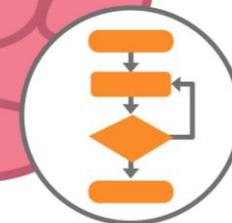
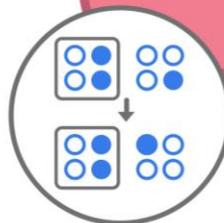
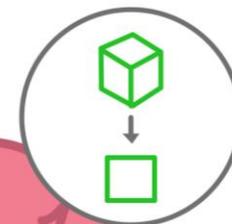
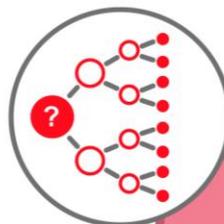
#YoPuedoProgramar

#HoraDelCodigo

Descomposición

al presionar

Abstracción y generalización



Reconocimiento de patrones

Diseño de Algoritmos

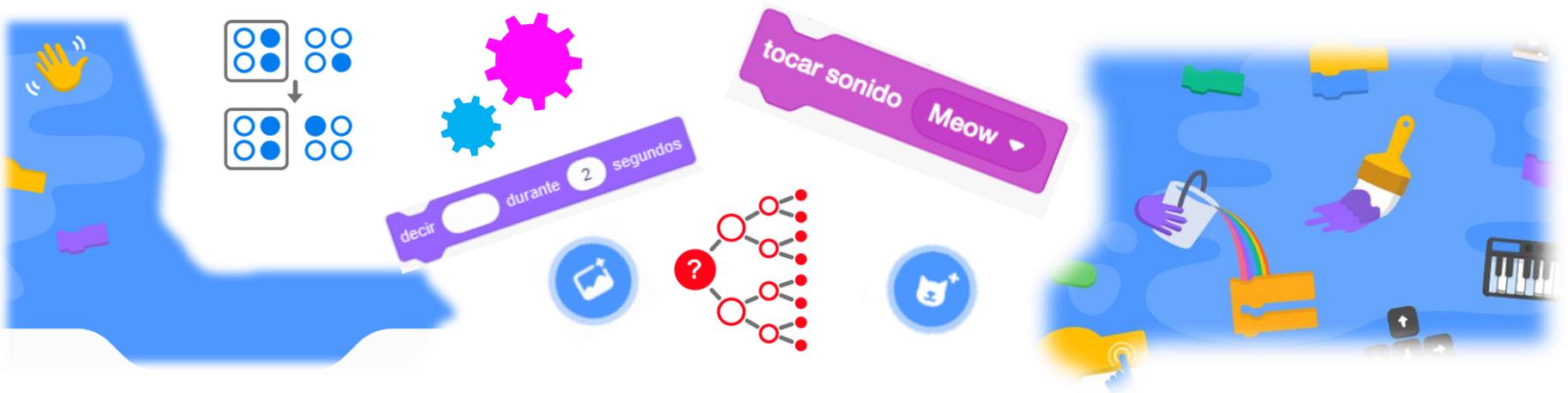
Estas habilidades desarrollan y a la vez, están soportadas, por disposiciones y actitudes esenciales como:

- ➔ **Confianza** al tratar con temas complejos.
- ➔ **Perseverancia** al trabajar con problemas difíciles.
- ➔ **Tolerancia** a la ambigüedad.
- ➔ Habilidad para **enfrentarse a problemas abiertos** (que no tienen solución única).
- ➔ Habilidad **para comunicarse y trabajar con otros** para lograr una solución o meta en común.

Habilidades del Pensamiento Computacional a fomentar:



- ❖ Formular problemas → Adaptarlos a la computadora
- ❖ Organizar / analizar datos → Patrones y conclusiones
- ❖ Representar datos → Descomposiciones y abstracción
- ❖ Automatizar → Diseño creativo de algoritmos
- ❖ Codificar → Crear el programa
- ❖ Depurar → Resolver los errores
- ❖ Analizar posibles soluciones → Eficiencia
- ❖ Generalizar → Transferencia de la solución

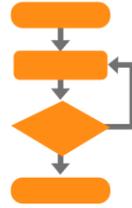




Animación



Consultas a:



scratchpty@senacyt.gob.pa



- Diseñado por el MIT para niños desde +7 años.
- Aprende a pensar, razonar sistemáticamente y trabajar en colaboración.
- Comparte tus creaciones con otras personas de todo el mundo.
- Comunidad gratuita para educadores en scratched.gse.harvard.edu

#YoPuedoProgramar
#ScratchPanamá
#AprendoProgramando

Ingresa a: scratch.mit.edu



3.0
PRÓXIMA GENERACION

Una edición totalmente nueva en donde podrás crear:

TUS PROPIAS HISTORIAS

JUEGOS

ANIMACIONES



Habrá nuevos sprites, un editor de sonidos e imágenes y temas de fondos. Compatible en tablets con android 6+ y computadoras.

- @HoraCódigoPTY
- @lahoradelcodigopty
- Hora del Código Panamá

**#YOPUEDOPROGRAMAR
#SCRATCHPANAMÁ**

Hora del Código Panamá @lahoradelcodigopty @HoraCódigoPTY

SENACYT
Secretaría Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación

www.senacyt.gob.pa

¡FOMENTA EL LIBRE PENSAMIENTO Y CREA TU PROPIO PROYECTO!

