



Evidencia 3.1 – Preparación del taller

Apellidos: Manzano Alcaide

Nombre: Alicia

Grupo: 2

Comité: Igualdad

Horas Totales: 4h y 30 min

Evidencias

Para la creación del taller decidimos buscar herramientas con las que trabajar en el taller por lo que llevo una investigación sobre que herramientas podemos enseñar en el taller.

Visito para empezar diferentes enlaces:

<https://www.programoergosum.com/cursos-online/scratch>

<https://hipertextual.com/2012/07/10-herramientas-ninos-programacion>

<https://www.alice.org/get-alice/alice-3/>

<http://kidsruby.com/download.html>

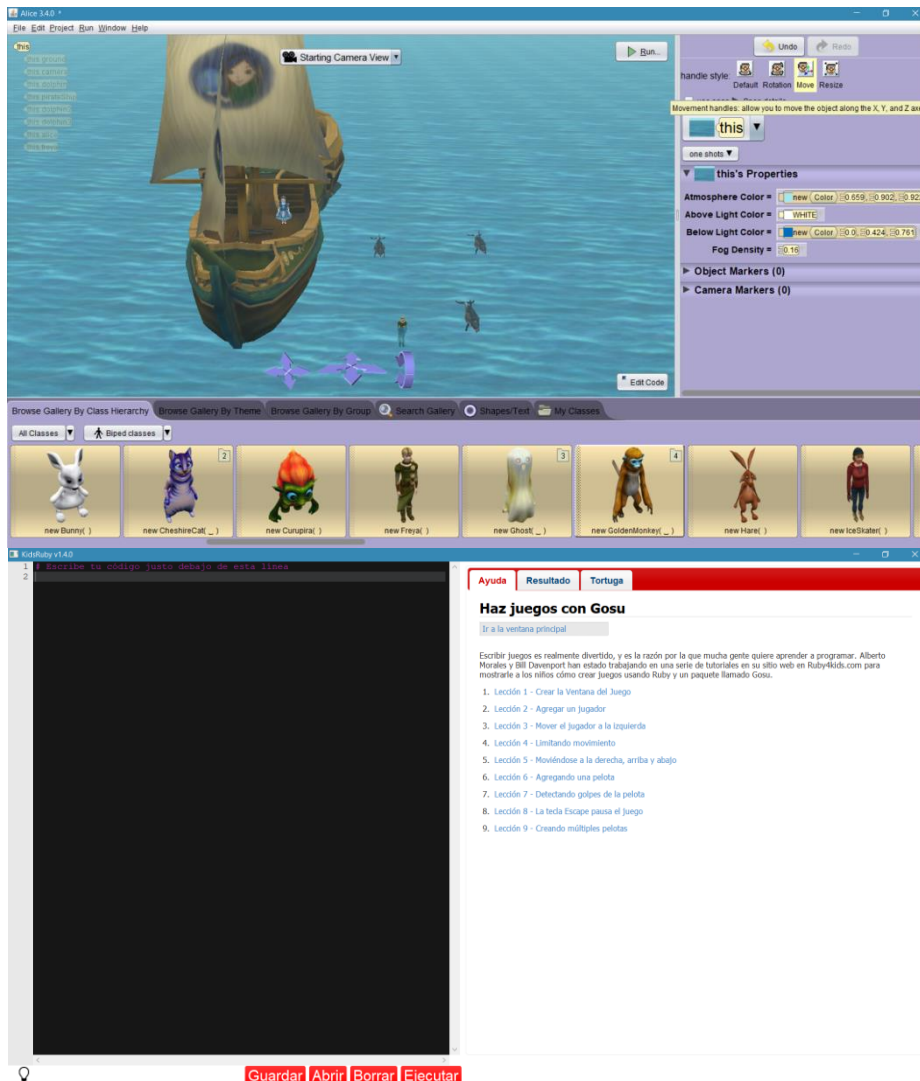
<https://scratch.mit.edu/download>

<https://www.xataka.com/otros/que-lenguaje-o-herramientas-de-programacion-deberian-ensenarse-a-los-ninos-segun-su-edad>

<https://www.blog.andaluciaesdigital.es/programacion-para-ninos-beneficios-y-claves-para-comenzar/>

Pruebo principalmente con las herramientas Alice, kids Ruby y Scratch:

Adjunto código llamado Prueba.sb2



Ademas adjunto un pequeño código de Scratch llamo Prueba.

Tambien me dedico a ver videos sobre las distintas herramientas:

<https://www.youtube.com/watch?v=KKJIQYpR8GY>

<https://www.youtube.com/watch?v=Nm7bv4wduTI&t=71s>

<https://www.youtube.com/watch?v=n2GZOB6jZ0Y>

Todos los videos de estos cursos:

<https://www.programoergosum.com/cursos-online/scratch/26-curso-de-programacion-de-juegos-con-scratch/introduccion>

<https://www.programoergosum.com/cursos-online/scratch/107-juego-de-pong-programado-con-scratch/introduccion>