

Trabajo Fin de Máster

Introduciendo Scratch en el aula de Matemáticas

Adrián Jesús Segura Lara
Tutor: Óscar Sánchez Romero

Universidad de Granada

27 de febrero de 2020



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

1 Introducción

2 Proyectos

- Siguiendo pistas matemáticas. Bloque 2: Números y Álgebra.
- Transformaciones en el plano. Bloque 3: Geometría.
- La probabilidad en genética (herencia genética y Leyes de Mendel). Bloque 5: Estadística y Probabilidad.

3 Experiencia en el aula

4 Conclusión

5 Bibliografía

SCRATCH

- Desarrollado por el MIT (Massachusetts Institute of Technology).
- Primera versión lanzada en 2007. Última versión en 2019.
- Lenguaje de programación por bloques.

OBJETIVOS

- Elaborar proyectos para llevarlos al aula de Secundaria y Bachillerato.
- Visualización.
- Contextualización en otras áreas.

SCRATCH

- Desarrollado por el MIT (Massachusetts Institute of Technology).
- Primera versión lanzada en 2007. Última versión en 2019.
- Lenguaje de programación por bloques.

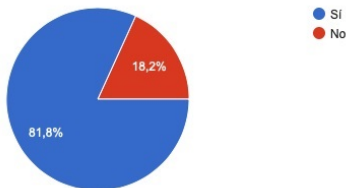
OBJETIVOS

- Elaborar proyectos para llevarlos al aula de Secundaria y Bachillerato.
- Visualización.
- Contextualización en otras áreas.

- Proyecto 2 en el IES Luis Bueno Crespo: 11 y 18 de noviembre.
- Buenas críticas. Los estudiantes lo consideraron una buena alternativa para las clases.
- Compañeras y compañeros del Máster: IES Ángel Ganivet, IES Aricel y Fundación Caja Granada.

¿Has aprendido más que en una clase tradicional?

11 respuestas



- Uso de software informático en el aula. Transversalidad.
- Motivación. Aprendizaje significativo.
- Resolución de problemas. Contextualización y razonamiento.



Olga Mironova, Irina Amitan, Jelena Vendelin, Jüri Vilipõld, and Merike Saar.

Object-oriented programming for non-it students: starting from scratch.

International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP), 5(4):22–28, 2015.



MIT Media Lab.

Scratch, 18 de Mayo de 2007.



Mitch Resnick.

Let's teach kids to code, 2012.



University College London.

Proyecto UCL.