

Introducción



Scratch nació en el ámbito informal para compartir proyectos, música... y en el 2003 con el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) y Playful Invention Company se creó la primera versión de escritorio con el propósito de ayudar a niños **a partir de 8 años** a aprender a programar. En el 2013 salió la versión web.

En definitiva Scratch es una herramienta que permite de una forma rápida, sencilla e intuitiva, llevar el **pensamiento computacional** a la educación con niños.

Objetivos

- Conocer los beneficios del pensamiento computacional en la educación
- Conocer las instrucciones básicas de programación
- Gamificación: Aprender jugando con proyectos