

Club Scratch IberCiencia (OEI)

<http://ibercienciaoei.org/clubscratch/>



Segunda Llamada para Publicaci3n

(Propuestas de capítulo de libro)

José F Quesada (Coordinador)

Scratch representa actualmente una de las iniciativas más emblemáticas del movimiento internacional que aboga por la incorporaci3n de la enseña de la programaci3n informática en edades tempranas, pero con un enfoque metodol3gico adecuado. Conectado con proyectos tales como code.org, y líneas de investigaci3n como el pensamiento computacional, surge un campo de trabajo, de experimentaci3n en el aula, y de investigaci3n de las cuestiones pedag3gicas, metodol3gicas y técnicas sumamente apasionante.

El Club Scratch IberCiencia, promovido desde el Área de Ciencia de la Organizaci3n de Estados Iberoamericanos cumple su segundo aña de actividades, y entre los objetivos de esta edici3n queremos promover la publicaci3n de una monografía centrada en estos temas.

Para ello, lanzamos una convocatoria pública y abierta de comunicaciones en este área de trabajo e investigaci3n.

Ámbito:

Te invitamos a presentar trabajos en distintos apartados. Entre las principales líneas con las que puedes participar se encuentran:

- Estudios y análisis del pensamiento computacional
 - Principios básicos del pensamiento computacional y Fundamentación teórica,
 - Aspectos metodológicos y pedagógicos relacionados con el pensamiento computacional,,
 - Conexión con áreas tales como resolución de problemas o creatividad,
 - Tecnologías relacionadas con el pensamiento computacional.
- Scratch y tecnologías afines
 - Scratch como herramienta y entorno para la enseñanza / aprendizaje,
 - Comparativas entre Scratch y otras herramientas,
 - Scratch y robótica educativa.
- Problemas y sus soluciones con Scratch
 - Utilizando un problema como referencia (que puede ser incluso uno de los problemas de la semana o de los retos utilizados en el ámbito del Club), se trata de realizar un análisis del problema, junto con su solución, y el estudio de las principales técnicas de programación o resolución de problemas utilizadas.
- Guía de buenas prácticas y experiencias en el aula
 - Descripción de experiencias de aplicación de Scratch en distintos niveles educativos y áreas de conocimiento

En general, será bienvenida cualquier propuesta que analice, aplique o valore el ámbito del pensamiento computacional y de Scratch en distintas facetas de la actividad educativa, científica, divulgativa, etc.

Plazos:

Con el fin de organizar de la mejor forma la recopilación, organización, edición y publicación del material, establecemos el siguiente calendario.

1.- Fase de propuestas (AMPLIADO) Hasta el día 15 de febrero de 2017

Se debe enviar un resumen con la propuesta de colaboración indicando:

Título

Autores

Resumen (mínimo de 100 palabras y máximo de 500 palabras)

Área (o áreas) del ámbito

No es necesario respetar ningún formato en especial, ya que el objetivo de esta fase es conocer la lista de propuestas de publicación para hacer un estudio de las mismas.

Las propuestas deben enviarse al correo scratch@mileto.cica.es

2.- Selección de las propuestas: Día 15 de marzo de 2017

Comunicación a los autores de la selección de propuestas que serán publicadas.

3.- Versión definitiva para publicación: Día 15 de abril de 2017

En esta fecha se deberá entregar la versión definitiva y completa de los capítulos para su publicación. Con la confirmación de la selección de propuestas se indicarán los detalles para la confección del material (extensión máxima, formato, etc.)

Contacto:

Para cualquier consulta relacionada con esta actividad, os podéis poner en contacto con la Coordinación del Club Scratch IBERCIENCIA en la dirección

scratch@mileto.cica.es

31 de octubre de 2016

Jose F Quesada