

JUSTIFICACIÓN

Actualmente la escuela afronta diversos retos, entre los que se encuentra el dar respuesta a las nuevas demandas educativas de una sociedad digital.

Esto requiere una adaptación que incluya la implementación de nuevos modelos educativos en los que los alumnos y alumnas, tengan la oportunidad entre otras destrezas digitales la de iniciarse en los lenguajes de programación. Esto supone una nueva alfabetización que permitirá al alumnado desde las primeras etapas educativas comprender poco a poco cómo funciona el mundo tecnológico que les rodea y cuáles son los principios que lo rigen.

Además de esta nueva alfabetización, la introducción de actividades de programación y robótica educativa en Educación Infantil y 1º y 2º de Primaria, contribuye tanto al desarrollo del pensamiento lógico computacional, como a otros procesos cerebrales relacionados con el aprendizaje, como son la organización temporal, la orientación espacial y la integración de la lateralidad. Aspectos esenciales en el aprendizaje de destrezas instrumentales básicas, entre las que destaca la asimilación y comprensión de los códigos escritos (letras y números), medio principal por el que el alumno de esta edad adquiere los aprendizajes escolares.

Este curso pretende ofrecer a los docentes los conocimientos necesarios para el diseño de actividades de aula sobre pensamiento lógico-computacional, programación y robótica educativa adaptada a estos niveles educativos.

PONENTES/TUTORES

Marta Reina Herrera, Jefa de Servicio en INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado) y experta en robótica infantil.

COORDINA

José Cerdán Pérez

OBJETIVOS

- Conocer qué es y cómo se aplica la programación y la robótica educativa en la etapa de Educación Infantil y primeros cursos de Educación Primaria.
- Experimentar con diferentes materiales y recursos de programación y robótica educativa.
- Utilizar robots de suelo y tapetes didácticos para el desarrollo de destrezas instrumentales básicas (Preescritura).
- Descubrir “Scratch Jr” como herramientas de creación para escolares y docentes.
- Aplicar la robótica y la programación para el trabajo de contenidos curriculares.
- Adquirir los conocimientos necesarios para el diseño de actividades de aula sobre pensamiento lógico-computacional, programación y robótica.

CONTENIDOS

- Introducción al desarrollo del pensamiento lógico computacional
 - Realización de actividades no digitales “desconectadas”.
- Introducción a la robótica educativa.
 - Experimentación con robots de suelo.
 - Diseño de paneles didácticos.
- Introducción a la programación con Scratch Jr.
 - Escenarios.
 - Personajes.
 - Comunicación entre personajes.
 - Cambios de escenarios.
- Creación de actividades para su aplicación en el aula.

EVALUACIÓN

La evaluación de los participantes tendrá en cuenta la asistencia al 100% de las sesiones presenciales.

DURACIÓN Y HORARIOS

DURACIÓN: 10 horas

DÍAS: 20, 21 y 27 de enero de 17:00 a 20:00 horas

METODOLOGÍA

Las sesiones serán por videoconferencia con la aplicación TEAMS. Será necesario que la cámara este encendida en todo momento.

FECHA LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

Viernes, 15 de enero de 2021 o hasta cubrir plazas disponibles

DIRIGIDO A

Preferentemente docentes de Educación Infantil y Primaria.



**Pensamiento computacional,
programación y robótica educativa
en Ed infantil y 1º y 2º de Ed primaria**