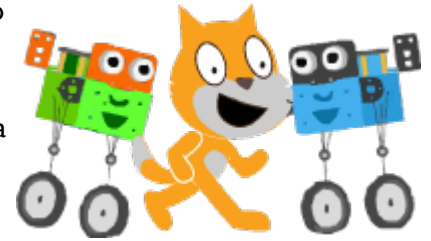




CURSO: “Desarrollo del pensamiento computacional en Educación Infantil y Primaria”

JUSTIFICACIÓN

Aprender a programar nos ayuda a darle sentido al mundo en constante cambio que nos rodea, a conocer mejor cómo funciona la tecnología y a desarrollar capacidades y competencias que nos permitan explorar ideas nuevas e innovar. Tiene relación con diferentes habilidades del pensamiento como pueden ser la resolución de problemas, la abstracción, la descomposición de problemas, el pensamiento lateral y evaluación entre otros. El curso 2022-23 entra en vigor la LOMLOE y una de las grandes novedades es la inclusión de manera formal y específica del pensamiento computacional en diferentes asignaturas del currículo de Infantil y Primaria lo que obligará a nuestros docentes de estas etapas educativas a disponer de los conocimientos y recursos necesarios.



OBJETIVOS

- ✓ Conocer el concepto de pensamiento computacional y su aplicación en edades tempranas.
- ✓ Despertar la curiosidad por el mundo de la robótica.
- ✓ Estimular el interés por las vocaciones STEAM.
- ✓ Conocer herramientas para trabajarlas en E. Infantil y Primaria: Robot Mouse, Bee-Bot, Blue-Bot, Next, Botley, Kubo Coding...
- ✓ Adquirir los conocimientos necesarios para guiar a los alumnos en el proceso de desarrollo del pensamiento computacional como elemento clave para su inmersión en la sociedad actual.
- ✓ Diseñar, desarrollar y probar robots virtuales con el fin de acercar la programación y la robótica a toda la sociedad y muy especialmente a aquellos que no tienen medios económicos para la adquisición de los mismos, todo ello con el fin de reducir la brecha digital.
- ✓ Construir tapetes de bajo coste.
- ✓ Compartir los tapetes que hemos elaborado.

CONTENIDOS

- ✓ Introducción al pensamiento computacional.
- ✓ Trabajo con diferentes robots como herramienta para el desarrollo de este pensamiento en Educación Infantil y Educación Primaria.
- ✓ Desarrollo de propuestas para el trabajo del pensamiento computacional.
- ✓ Actividades para diseñar y usar prototipos de robots reales mediante robots virtuales.
- ✓ Elaboración de tapetes de bajo coste y compartición de los mismos.

METODOLOGÍA

El desarrollo de este curso es eminentemente práctico, fomentando la participación y persiguiendo en todo momento que cada participante pueda aplicar con su alumnado todo lo aprendido.

FASE PRÁCTICA

Para superar el curso los asistentes deberán elaborar un tapete siguiendo las indicaciones que se darán en el transcurso de la actividad. Estos tapetes se compartirán y estarán a disposición de todo el profesorado.

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Durante el desarrollo del curso se trabajarán los siguientes indicadores que recoge el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD):

1.4.A.1.1. Identifica sus necesidades de desarrollo profesional para aplicar en la práctica, mediante las tecnologías digitales, su formación teórica.

1.4.A.2.1. Aprovecha las oportunidades de aprendizaje en su centro y las que obtiene a través de la red para su desarrollo profesional.

1.4.B1.1. Participa en actividades de formación para el desarrollo profesional docente dirigidas por expertos, en línea o presenciales, en las que se utilicen recursos digitales para su desarrollo.

1.4.B1.2. Participa en cursos dirigidos al desarrollo de la competencia digital docente

3.1.A.1.1. Conoce distintos modelos pedagógicos y de integración de las tecnologías digitales, coherentes con dichos modelos, para desempeñar la función docente.

3.1.A.1.3. Conoce las características básicas de distintos recursos educativos digitales y sus posibilidades de uso en la práctica docente y los utiliza en situaciones simuladas presenciales o en línea.

DESTINATARIOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

1º.- Docentes en activo de Educación Infantil, 1º y 2º de Primaria de la demarcación del CPR de Jerez.

2º.- Resto de docentes de la demarcación interesados en la actividad.

El número de plazas será entre un **mínimo de 10 asistentes y un máximo de 20**.

Si el número de solicitudes fuese superior al de plazas convocadas, se seguirá como criterio de selección el estricto orden de entrada de las inscripciones, según los criterios de selección.

LUGAR, FECHA, HORARIO

Lugar: El curso se desarrollará en el CPR de Jerez de los Caballeros

Fechas: 13, 18, y 20 de octubre de 2022.

Horario: De 17:00 a 20:00 horas

PONENTES

J. Santiago Ortiz Durán y Diego A. Guerrero Alonso.
Docentes extremeños expertos en el pensamiento computacional

INSCRIPCIONES Y ADMITIDOS

Del 30 de septiembre al 10 de octubre de 2022

En la web <http://cprjerez.juntaextremadura.net/>

Admitidos: 11 de octubre.

CERTIFICACIÓN

Para finalizar la acción formativa, los participantes deberán cumplimentar un cuestionario de evaluación online. Se evaluará el grado de adquisición de objetivos y contenidos mediante el análisis de las prácticas realizadas durante el desarrollo de la actividad.

La actividad tendrá una duración de **10** horas, con una certificación equivalente a **1** crédito de formación, superando el **85%** de asistencia (Orden 31/10/2000 - DOE 4/11/2000 Art.19.2).



ASESORA DE REFERENCIA

Amparo Valenzuela Franco, Tecnologías Educativas y Directora del CPR

Teléfono 924 025790 Email: amparo.valenzuela@educarex.es



Unión Europea

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Fondo Social Europeo
"Una manera de hacer Europa"