

CURSO “ROBÓTICA EDUCATIVA EN EDUCACIÓN INFANTIL (MATATALAB CODING SET)”

INTRODUCCIÓN

Se pretende que la programación, la robótica y el pensamiento computacional se desarrollen en el alumnado de la etapa de Ed. Infantil, como así lo marcan ya las flamantes normativas vigentes, a través del recurso de aula “Matatalab Coding Set”. Se trata de explorar de forma fácil, práctica y accesible todas las posibilidades que este robot educativo nos ofrece.

“Matatalab Coding Set”, es un robot educativo diseñado para iniciar al alumnado de 4 a 7 años en la lógica de la programación mediante un código tangible (en inglés, hands-on coding set) con el que pueden jugar y experimentar, desarrollando además su lado creativo con opciones de música y dibujo (educación STEAM) y sin necesidad de pantallas.

OBJETIVOS

- ◆ Entender particularidades técnicas básicas e instrucciones mínimas del recurso de aula “Matatalab Coding Set”: carga, tiempo de juego, batería, etc.
- ◆ Explorar las posibilidades educativas del recurso de aula “Matatalab Coding Set” aplicadas al pensamiento computacional y al servicio del aprendizaje STEAM.
- ◆ Descubrir la creación de recursos y customización del propio “Matatalab Coding Set”.
- ◆ Conocer las expansiones del producto para el desarrollo de áreas específicas (programación, música y arte)

CONTENIDOS

- ◆ Robótica educativa en el currículo LOMLOE en Ed. Infantil.
- ◆ Beneficios de la robótica educativa en el desarrollo del pensamiento computacional, los procesos cognitivos y otras habilidades básicas del alumnado.
- ◆ Familiarización con el contenido de la caja (unboxing) y las instrucciones de “Matatalab Coding Set”.
- ◆ Probar diferentes codificaciones de “Matatalab Coding Set”.
- ◆ Robótica educativa en Ed. Infantil: de “programar” al alumno a programa al “robot de suelo” (prácticas con robots).

- ◆ Actividades “desenchufadas”: lenguajes de programación visuales basados en flechas o símbolos.
- ◆ Consejos para construir paneles específicos de robots de suelo. Posibilidades de “PequeReto” del concurso RoboReto.
- ◆ Propuestas curriculares para Educación Infantil con diferentes tapetes para “Matatalab Coding Set”.
- ◆ Expansiones de “Matatalab Coding Set” (programación, arte y música) y complementos de la marca.
- ◆ Introducción al lenguaje de programación visual por bloques horizontales (Scratch Jr) sin robot.

METODOLOGÍA Y PONENTE

Metodología eminentemente práctica, activa y participativa (aprendizaje basado en la acción). **Ponente:** Manuel J. Palomo Ferrera. Maestro de Ed. Primaria, coordinador del CITE-STEM “Pensamiento computacional en Infantil y Primaria” del CEIP Ntra. Sra. de la Soledad (Arroyo de San Serván).

DESTINATARIOS, PLAZAS Y SELECCIÓN

Personal docente de Ed. infantil y primer ciclo de Primaria del ámbito del CPR de Castuera. Mínimo 8 y máximo 15.

LUGAR Y TEMPORALIZACIÓN

Lugar: CPR de Castuera. **Días:** 4, 11 y 13 de diciembre de **16:30 a 19:30 h.** Se certificarán **9 h. (1 crédito)** a quienes asistan al 85% de la duración total del curso (Orden de 21/5/2002, DOE nº 62 de 30/5/2002) y avalen el aprovechamiento.

INSCRIPCIÓN

Hasta el **día 27 de noviembre** a través del portal del CPR o en la página <http://inscripciones.educarex.es>

ASESOR RESPONSABLE

Mireia Perea Morillo (Directora del CPR de Castuera).