

## DATOS DE LA ACTIVIDAD

|                             |   |                              |                         |
|-----------------------------|---|------------------------------|-------------------------|
| <b>Actividad</b>            | ROBOTS DE SUELO PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL (CALAMOCHA) |                              |                         |
| <b>Fechas actividad</b>     | 21/11/2024 - 21/11/2024   | <b>Fechas inscripción</b>    | 07/10/2024 - 04/11/2024 |
| <b>Horas presenciales</b>   | 3 : 0   | <b>Horas no presenciales</b> | 0 : 0                   |
| <b>Plazas</b>               | 20  | <b>Modalidad</b>             | TALLER                  |
| <b>Año</b>                  | 2024-25   | <b>Ambito</b>                | Provincial (Teruel)     |
| <b>Centro</b>               | C.Profesorado ÁNGEL SANZ BRIZ (TERUEL)                                    |                              |                         |
| <b>Lugar de celebración</b> | Calamocha   |                              |                         |

### Destinatarios

Profesorado de Educación Infantil y Primaria

### Objetivos

Comprender los conceptos fundamentales del pensamiento computacional y su relevancia en la educación actual.

Familiarizarse con los principios clave del pensamiento computacional, como la descomposición, el reconocimiento de patrones, la abstracción y el diseño de algoritmos. Identificar y comprender las diferentes dimensiones del pensamiento computacional, como la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración.

Adquirir habilidades para incorporar el pensamiento computacional en la planificación y ejecución de actividades educativas.

Conocer la relación entre la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE) y la integración del pensamiento computacional en el currículo.

Acceder a recursos y contenido digital que respalde la enseñanza del pensamiento computacional y la robótica en el aula.

Realizar actividades desenchufadas que no requieran dispositivos electrónicos para promover el pensamiento computacional.

Aprender a integrar el pensamiento computacional utilizando recursos y materiales de aula disponibles.

Desarrollar habilidades para abordar y resolver problemas utilizando enfoques basados en el pensamiento computacional.

Familiarizarse con los principios clave del pensamiento computacional, como la descomposición, el reconocimiento de patrones, la abstracción y el diseño de algoritmos.

Adquirir habilidades para incorporar el pensamiento computacional en la planificación y ejecución de actividades educativas.

Impulsar el uso de la robótica en el aula con robots de suelo como Talebot, True True y VInci Bot

Reconocer los componentes básicos de un robot de suelo y su funcionamiento.

Adquirir destrezas útiles en la práctica docente relacionadas con la robótica educativa que repercutan directamente en el alumnado.

### Contenidos

Conceptos básicos de pensamiento computacional.

Fundamentación teórica. Dimensiones del pensamiento computacional.

LOMLOE y Pensamiento computacional.

Resolución de problemas y soluciones.

Actividades desenchufadas y fichas lógicas.

Materiales para desarrollar el pensamiento computacional.

Nociones básicas de Talebot, True True y VInci Bot y accesorios de uso frecuente.

Actividades sencillas basadas en competencia lingüística, matemática y de ciencias e infantil,

Utilizando la robótica cómo medio de aprendizaje.

Uso de distintas herramientas y APPs digitales para el trabajo con el alumnado.

## Criterios de inscripción

## Opciones de inscripción

### Sesiones

| Fecha y Hora     | Duración | Tipo de sesión | Lugar de celebración |
|------------------|----------|----------------|----------------------|
| 21/11/2024 17:00 | 3:0      | General        | Calamocha            |

### Observaciones