

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad Iniciación a actividades Desenchufadas

Fechas actividad	28/11/2024 - 28/11/2024	Fechas inscripción	13/11/2024 - 27/11/2024
Horas presenciales	2 : 0	Horas no presenciales	0 : 0
Plazas	20	Modalidad	JORNADAS
Año	2024-25	Ambito	Centro de Profesorado
Centro	C.Profesorado DE MONZÓN (MONZON)		
Lugar de celebración	Centro de Profesorado de Monzón		

Destinatarios

Docentes de la etapa 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.
- Explorar cómo los juegos de mesa pueden ser utilizados para desarrollar habilidades de pensamiento computacional y resolución de problemas.
- 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.

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.
- Los juegos de mesa nos enseñan a pensar.

Criterios de inscripción

Opciones de inscripción

Sesiones

Fecha y Hora	Duración	Tipo de sesión	Lugar de celebración
28/11/2024 16:30	18:30	Asesoramiento externo	Centro de Profesorado de Monzón

Observaciones