

## DATOS DE LA ACTIVIDAD

**Actividad** Pensamiento Computacional. Actividades Desenchufadas (SEDE VALDERROBRES)

<b>Fechas actividad</b>	13/01/2025 - 13/01/2025	<b>Fechas inscripción</b>	16/12/2024 - 09/01/2025
<b>Horas presenciales</b>	2 : 30	<b>Horas no presenciales</b>	0 : 0
<b>Plazas</b>	20	<b>Modalidad</b>	TALLER
<b>Año</b>	2024-25	<b>Ambito</b>	Centro de Profesorado
<b>Centro</b>	C.Profesorado DE ALCORISA (ALCORISA)		
<b>Lugar de celebración</b>	CEIP VICENTE FERRER DE VALDERROBRES		

### Destinatarios

Profesorado en activo del ámbito del centro de profesorado.

### 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.

Conocer diferentes materiales y juegos de mesa para desarrollar el pensamiento computacional en el alumnado.

Saber como trabajar el pensamiento computacional desde diferentes áreas de conocimiento.

### Contenidos

Conceptos básicos del pensamiento computacional. Fundamentación teórica.

Dimensiones del pensamiento computacional.

LOMLOE y Pensamiento computacional.

Materiales para desarrollar el pensamiento computacional.

Juegos de mesa y pensamiento computacional.

Cómo trabajar el pensamiento computacional desde diferentes áreas de conocimiento. Ejemplos prácticos de aplicación en el aula.

### Criterios de inscripción

### Opciones de inscripción

### Sesiones

<b>Fecha y Hora</b>	<b>Duración</b>	<b>Tipo de sesión</b>	<b>Lugar de celebración</b>
13/01/2025 04:30	2:30	Asesoramiento externo	CEIP VICENTE FERRER DE VALDERROBRES

### Observaciones

