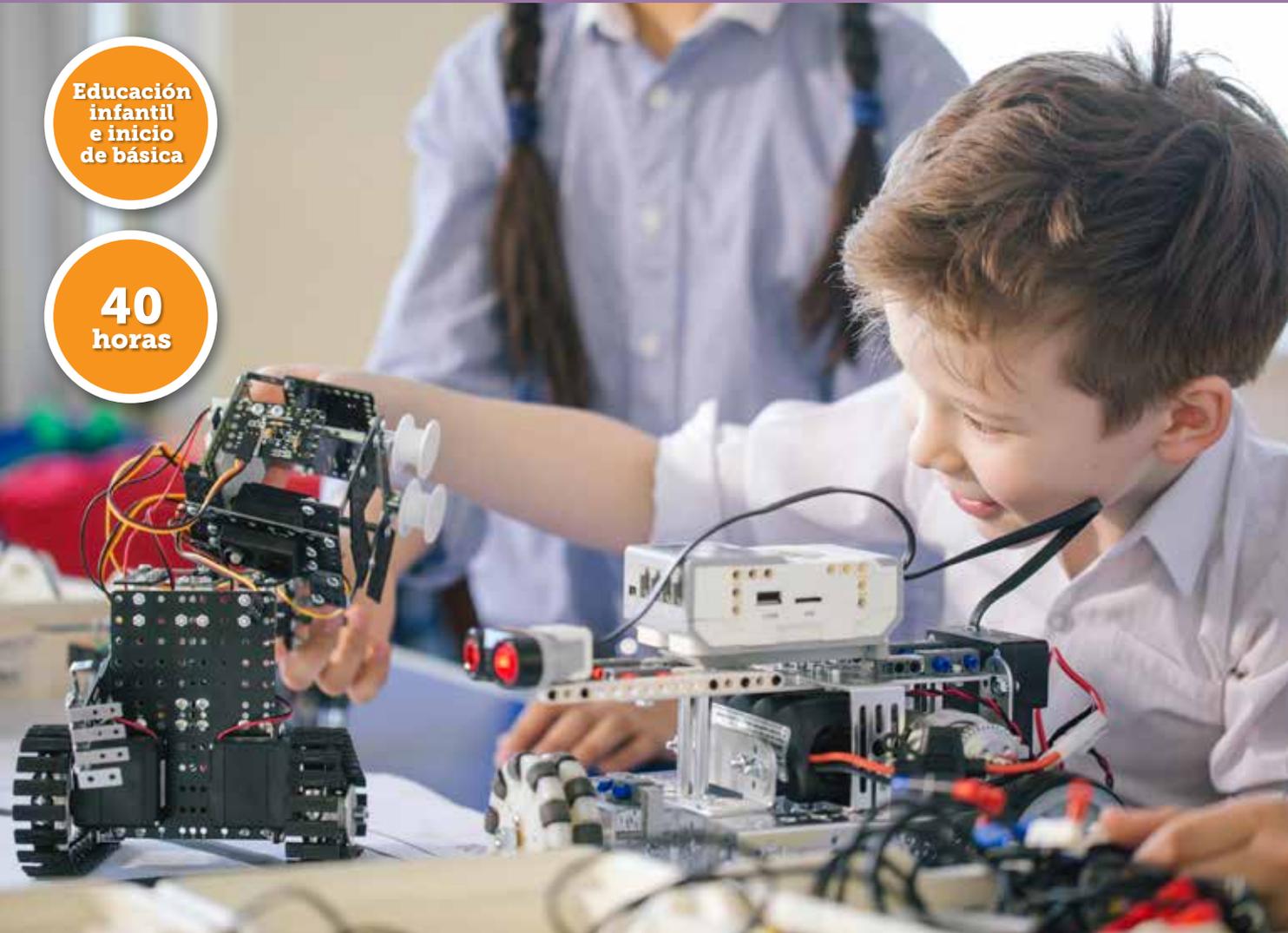


formación
online

Robótica y programación infantil (3 a 7 años)

Educación
infantil
e inicio
de básica

40
horas



Formación y Especialización

DOCENTE

www.oceanoeducacion.com

OCEANO
educación

Descripción

En este curso se trabaja la **robótica educativa y la programación** para niños de educación infantil y ciclo inicial de educación primaria, introduciendo el **pensamiento computacional** y ofreciendo actividades y recursos para trabajar en el aula. Se trabajan las bases conceptuales y la historia del Pensamiento Computacional, la robótica educativa y la programación, así como **diferentes dinámicas educativas** para introducirlo en el aula. También se recogen recursos y procedimientos para poderlo adaptar según la etapa edu-

cativa y la diversidad del aula. Además, se proponen posibles indicadores de evaluación para valorar aspectos propios del Pensamiento Computacional y a la vez competencias transversales y organizativas.

A través de la presentación de diferentes metodologías de trabajo y ejemplos de actividades los docentes tienen la oportunidad de poner en práctica los conocimientos obtenidos en este curso, creando las adaptaciones pertinentes para cubrir las necesidades del grupo.

Este programa está destinado a profesionales de la educación con necesidades de desarrollo profesional e interés en favorecer el aprendizaje del alumnado.

Objetivos

- Conocer el concepto de pensamiento computacional, robótica educativa y programación.

- Aportar conocimiento y herramientas a los docentes para saber cómo introducir la robótica educativa y la programación en el aula.

- Proporcionar ejemplos para trabajar la robótica educativa y la programación en el aula de educación infantil y ciclo inicial de primaria.

- Crear un espacio de colaboración, reflexión y divulgación para el aprendizaje de competencias en el ámbito digital en la escuela.

Contenidos

Módulo 1. El pensamiento computacional

- Historia y marco conceptual.
- Aspectos clave.
- Metodologías para trabajar en el aula:
 - PC sin dispositivos ni robots.
 - PC con dispositivos y sin robots.
 - PC con robots y/o dispositivos.

Módulo 2. Robótica y programación en el aula

- Cómo gestionar la diversidad
- Características de la etapa
- Autonomía de pensamiento y acción
- Gestión del error
- Criterios didácticos

- El rol del docente
- Trabajo individual y cooperativo
- Gestión del tiempo
- Recursos
- Indicadores de evaluación

Módulo 3. Actividades y recursos

- Etapa evolutiva de 3 a 6 años
 - 3-4 años
 - 4-5 años
 - 5-6 años
- Etapa evolutiva de 6 a 8 años
 - 6-7 años
 - 7-8 años