



Itinerario TIC Lanzarote 2018

APU 10. Ideas para trabajar el pensamiento computacional en clase

Descripción:

El **pensamiento computacional** es un sistema de resolución de problemas que incorpora tres componentes importantes: razonamiento lógico-matemático, creatividad y pensamiento crítico. Representa una ampliación de la competencia digital incorporando la expresión oral en la presentación de la solución, el trabajo en equipo y la formación en valores. No en vano en algunos países se ha incluido en el currículum oficial como un área específica o un bloque de contenidos dentro de matemáticas. En otros muchos, como en España, se propone trabajarlo de forma transversal. El propósito final es empoderar a los ciudadanos/as para superar su rol de consumidores de tecnología y convertirse en auténticos productores digitales. En esta sesión se exponen múltiples recursos para trabajarlo en distintos ámbitos y niveles educativos.

Contenidos:

1. Introducción al Pensamiento Computacional (PC)
2. Actividades de lápiz-papel y juegos de mesa.
3. Apps para trabajar el PC en Edades Tempranas
4. Aplicaciones en línea
5. ScratchJR y Tynker: Narrativa Multimedia
6. Scratch 3.0: Animaciones, Videojuegos, Narraciones y Trazados Geométricos.
7. Orientaciones metodológicas.

Destinatarios: docentes de cualquier etapa educativa.

Imparte: Fernando Posada Prieto, asesor TIC del Centro del Profesorado.

Fecha: martes 26 de febrero de 2019

Horario: de 16:30 a 19:30 h (3 horas)

Lugar de celebración: Aula Medusa del CEP de Lanzarote

Inscripción en línea: ceplanzarote.es hasta 24 de febrero (inclusive).

Asesor de referencia: Fernando Posada (fernando.posada@ceplanzarote.es)