

CAPACITACIÓN PARA DOCENTES

Programación y robótica en 1° ciclo, un acercamiento al pensamiento computacional

Objetivos

Facilitar la apropiación participativa de los principios básicos sobre el pensamiento computación en primer ciclo. a través de diferentes recursos y estrategias pedagógicas posibles de llevar al aula.

Modalidad

Presencial con 4hs con un enfoque participativo de aprendizaje.

Clase 1

- Programación y robótica en 1° ciclo, fundamentos.
- Qué es el pensamiento computacional y cómo abordarlo en el aula.
- Ejemplos de actividades “desenchufadas”.
- Robots de suelo. Qué son y cómo usarlos en nuestras prácticas docentes.
- Ejemplos de alfombras temáticas con contenidos curriculares y su confección.
- Lenguajes de programación por bloques: Scratch Jr.
- Su interfaz, categorías de bloques y creación de algoritmos simples.
- Ejemplos de actividades. Creación de una historia animada sencilla.

Condiciones de Aprobación

Para obtener el certificado de asistencia se tendrán que:

- Realizar la lectura del material propuesto.
- Asistir a la totalidad del encuentro.
- Participar de las actividades del taller.