

CURSO:

“Diseño de Apps. Pensamiento computacional aplicado a proyectos STEAM en Ed. Secundaria”

JUSTIFICACIÓN

La consolidación de las competencias clave como elemento del currículo es una de las líneas prioritarias de formación del profesorado en Extremadura. En este contexto, las actividades STEAM son de vital importancia para contribuir al desarrollo de la competencia matemática y de la competencias básicas en ciencia y tecnología y de la competencia de conciencia y expresión cultural y aunque en el currículo escolar se concretaron estos contenidos, su aprendizaje se puede presentar en múltiples formatos, entre los cuales, el trabajo por talleres o proyectos resulta muy motivador para nuestro alumnado. Las Apps pueden contribuir de manera altamente eficaz al desarrollo de estos proyectos logrando un gran impacto en el entorno del centro educativo. Para su diseño necesitamos del Pensamiento Computacional por lo que con esta formación se pretende dotar al profesorado de de los conocimientos básicos que les permita diseñar Apps en dispositivos móviles, con su alumnado, y contribuir de esta manera a la comprensión de los contenidos curriculares y al desarrollo de proyectos multidisciplinares.

OBJETIVOS

- **Aplicar** los principios básicos del Pensamiento Computacional a proyectos de creación de Apps en dispositivos móviles.
- **Desarrollar** el pensamiento lógico abstracto y la capacidad de resolución de problemas complejos que nos permitan generar la abstracción de la lógica de programación.
- **Introducir** al profesorado en el desarrollo de Apps para dispositivos móviles.
- **Integrar** las Apps en los proyectos educativos del aula o del centro.

CONTENIDOS

- **Pensamiento lógico abstracto** aplicado a la resolución de problemas complejos.
- **Principios del pensamiento computacional** aplicados al diseño de Apps.
- Creación de Apps en dispositivos móviles con **ApplInventor**.
- **Integración** de estas Apps en proyectos STEAM.

METODOLOGÍA

Este curso se realizará de forma telemática, **a través de plataforma on-line** y se desarrollará de una manera dinámica y activa al apoyar los contenidos teóricos con la realización de talleres prácticos que den como resultado la creación de una App. Para el desarrollo de la actividad se necesitará un PC con conexión a internet, webcam y micrófono y un dispositivo móvil (smartphone o tablet) en el que se instalará la aplicación ApplInventor.

DESTINATARIOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

Profesorado en activo de los centros sostenidos con fondos públicos de la demarcación geográfica del CPR de Plasencia. El curso podrá desarrollarse con un mínimo de 12 participantes y un máximo de 20. En caso de necesidad se utilizarán los siguientes criterios de selección:

1. Docentes de Ed. Secundaria que **coordinan** proyectos en los que se utilicen las metodologías activas o se desarrollen actividades STEAM y lo indiquen en la solicitud de participación.
2. Docentes que Ed. Secundaria que **participan** en los proyectos enumerados en el criterio 1 de este epígrafe y lo indiquen en las observaciones de la solicitud.
3. Docentes de Ed. Secundaria u otros niveles educativos **con interés** en las actividades STEAM y las metodologías activas.

Se atenderá a las solicitudes por orden alfabético dentro de cada criterio, comenzando por la **letra M**, según resolución de la D.G.F.P. de 26 de febrero de 2021. En caso de que quedaran plazas vacantes, el personal docente de otros CPR se verán afectados por los criterios descritos en este epígrafe.

PONENTES

D. Francisco Chávez de la O. Profesor de Lenguajes y Sistemas Informáticos en la UNEX. Director de la Fundación Universidad Sociedad. Mérida.

DESARROLLO DE LA FORMACIÓN

- Duración: **10 horas** (1 crédito)
- Calendario: **07, 09 y 17 de febrero de 2022. De 16:30 a 19:50**
- Lugar de celebración: **Plataforma on-line GOOGLE MEET.**

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Para finalizar la acción formativa los participantes tendrán que cumplimentar un cuestionario de evaluación on-line a través del enlace que se les facilite y participar en el proceso de validación, según las especificaciones del Fondo Social Europeo. Tendrán derecho a certificado todos los participantes que participen de forma activa y completen, al menos, el 85% de asistencia. (Orden 31/10/2000 - DOE 128, modificada por la ORDEN de 21 de mayo de 2002. DOE 30 de mayo).

INSCRIPCIONES

A través de la ficha de inscripción electrónica de la página web del CPR. Para cualquier consulta llamar al teléfono 927017084 (57084), e-Mail: cprpla.desarrollocurricular@educarex.es
El plazo de inscripción finalizará el **03 de febrero de 2022** y la lista de admitidos se publicará al día siguiente. Responsable: **David Peña Rodríguez**, asesor de Desarrollo Curricular.



Unión Europea



Fondo Social Europeo
Una manera de hacer Europa

Actualiza tus datos personales al realizar la inscripción on-line.