

Semana de la programación en la UE 2015

“Aprender a pensar utilizando la programación como herramienta”



¿Qué es?

Es una forma de iniciar a niños, jóvenes y educadores en el mundo de la programación, promoviendo entre la comunidad educativa la importancia de la programación como metodología de aprendizaje.

Desde la Consejería de Educación se viene desarrollando, desde el año pasado, el Plan de Seguridad y Confianza Digital. Una de las actividades planificadas para el curso 2015/16, dentro de este proyecto, es la Semana de la programación en la UE 2015.

¿Para qué?

La programación en edades tempranas ayuda a conseguir los siguientes objetivos:

- Desarrollar la creatividad.
- Estimular el pensamiento divergente.
- Trabajar los procesos cognitivos de forma implícita.
- Dominar aspectos del currículo que antes no eran significativos.
- Adquirir habilidades en el manejo básico de la tecnología.
- Aprender a trabajar con los compañeros, respetando el ritmo de cada uno.
- Mantener la motivación y la ilusión de los alumnos en su proceso de aprendizaje.

¿Cómo?

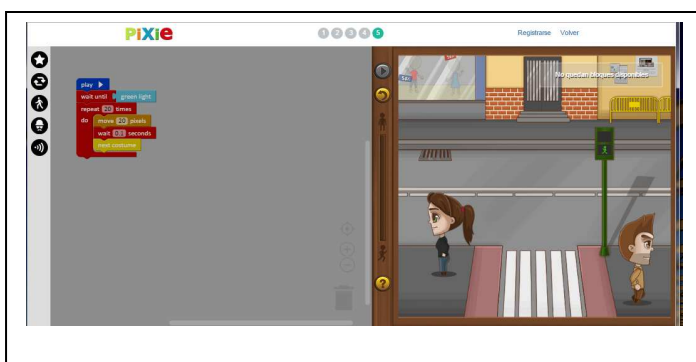
Con unas nociones básicas, cualquier persona puede ser capaz de utilizar estas herramientas de programación y robótica. En nuestro centro lo hemos comprobado con alumnos de **3º de ESO**, en “**Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial**”, utilizando dos aplicaciones, **PIXIE** y **LIGHTBOT**, con las que se han intentado conseguir las siguientes competencias básicas en esta asignatura:

- Potenciar la creatividad de los alumnos.
- Fomentar la autonomía.
- Obligar a planificar y organizar para conseguir los objetivos.
- Desarrollar el aprendizaje por indagación y búsqueda de alternativas.
- Superar los retos poniendo en práctica capacidades y habilidades cognitivas.

Los alumnos participantes, al término de esta actividad, han coincidido en extraer las siguientes conclusiones:

- Ha sido una actividad divertida.
- Les ha servido para mejorar su capacidad de razonamiento y muy especialmente para mejorar su capacidad de atención.
- Les iba animando el hecho de conseguir satisfacción inmediata por los logros alcanzados.
- A todos les gustaría repetirla.

PIXIE



LIGHTBOT

