

El aprendizaje de la programación representa un nuevo medio de alfabetización, que facilita la comprensión del mundo que nos rodea y permite intervenir en él y adoptar un papel activo. El alumnado deberá enfrentarse en el futuro con trabajos que ni siquiera existen en la actualidad; por ello, la introducción de la enseñanza de la programación informática le ofrece una ayuda para encarar este reto.

El aprendizaje de la programación informática aporta importantes beneficios al desarrollo del razonamiento lógico, el pensamiento abstracto y algorítmico y la resolución de problemas complejos, lo cual a su vez prepara para solventar otras problemáticas presentes en la vida real.



aulaReCrea

Iniciación a la Programación

La programación informática desarrolla la capacidad de pensar, analizar, organizar y relacionar ideas con el fin de resolver retos e identifica y soluciona errores que se puedan encontrar en dicho proceso. Todo ello requiere de un elevado grado de comprensión del problema de partida, de manera que seamos capaces de plasmar nuestra idea en instrucciones que comprenda el sistema informático.





CREAR
Inventar, Crecer, Correr
Riesgos, Cometer Errores,
Romper Reglas y Divertirse

- Utilización de un entorno de programación gráfica por bloques, enfocado a la generación de juegos y animaciones.
- Elementos de un lenguaje de programación textual como Python...

Temporalización

Sesión 1 : Introducción a la programación

Sesión 2, 3 y 4 : Actividades con Blockly Games

Sesión 5, 6, 7: Programación repetitiva..... Aplicación de este tipo de programación a la resolución de las actividades más complejas de Blockly Games.

Sesión 8 : Introducción a la Programación con Scratch.
Actividades 1,2,3 y 4.

Sesión 9,10,11: Actividades con Scratch 5, 6,7,8,9, 10,11, 12.

Sesión 12 : Actividad final con Scratch

Sesión 13,14 y 15 :Juego creativo realizado por el niño

Sesión 16: Presentación de los juegos realizados

Contacto



Contenidos

Bloque 1 .- Introducción a la programación.

- Pensamiento Computacional: Estrategias para la resolución de problemas mediante pensamiento computacional.

Bloque 2.- Entornos de programación gráfica por bloques.

- Aplicaciones básicas de programación por bloques. Bloques de programación. Bucles. Realimentaciones.

Metodología

La metodología que se utilizará permitirá al alumno adquirir conceptos de una manera intuitiva y colaborativa, para alcanzar objetivos donde el liderazgo esté compartido. El profesor será un guía y un motivador, un coadyudante para dirigir la actividad, pero serán los niños quienes a través de un pensamiento deductivo llegarán a la resolución de un problema de tal manera que el niño esté implicado