
CURSO: Conecta el mundo físico y el digital programando

Director: Jesús Moreno León

Codirectora: José Cuerva Moreno

Lugar de celebración: **SEDE UIMP Valencia**

Fechas: del 6 al 10 de julio 2015

Número de horas de formación: 50 (30 horas y 20 en red)

Este curso se basa en la idea de que la programación y la robótica pueden utilizarse como herramientas educativas transversales que mejoren el aprendizaje de todas las áreas o asignaturas en todos los niveles educativos, de manera que al tiempo que se aprende a programar aplicaciones y dispositivos, se están adquiriendo otras muchas competencias y habilidades.

Además, el potencial de la programación como herramienta educativa se multiplica cuando saltamos más allá de los límites del ordenador para conectar las creaciones digitales con objetos del mundo físico.

Por ello se dirige a todos los profesores de cualquier nivel educativo que, **partiendo desde cero y sin necesidad de contar con conocimientos previos**, aprenderán a programar aplicaciones interactivas, a conectarlas con el mundo natural a través de materiales del día a día, y a controlar el comportamiento de robots sencillos, con el objetivo de motivar a los docentes para que diseñen nuevas experiencias educativas para sus asignaturas en las que se utilice la programación como vehículo de aprendizaje.

PROGRAMA

Lunes 6 de Julio

10:00-10:30	Inauguración
10:30-11:30	Presentación del curso y del grupo Jesús Moreno León <i>Docente e investigador sobre pensamiento computacional</i>
11:30-12:00	Pausa
12:00-13:00	Conferencia La tecnología no es neutra. Jesús M. González Barahona <i>Profesor titular en la Universidad Rey Juan Carlos</i>
13:00-14:00	Conferencia Programación y pensamiento computacional. Jesús M. González Barahona <i>Profesor titular en la Universidad Rey Juan Carlos</i>
16:00-18:00	Taller Introducción a la programación con Scratch. José Ignacio Huertas Fernández <i>Codirector de Programamos</i>

María Loureiro
Profesora de secundaria

Martes 7 de Julio

9:30-11:30

Taller

Creaciones artísticas con Scratch.

José Ignacio Huertas Fernández
Codirector de Programamos
María Loureiro
Profesora de secundaria

11:30-12:00

Pausa

12:00-14:00

Taller

Storytelling interactivo con Scratch.

José Ignacio Huertas Fernández
Codirector de Programamos
María Loureiro
Profesora de secundaria

16:00-18:00

Taller

Videojuegos con Scratch.

José Ignacio Huertas Fernández
Codirector de Programamos
María Loureiro
Profesora de secundaria

Miércoles 8 de Julio

9:30-11:30

Taller

Interactuando con mis videojuegos mediante audio y vídeo

Jesús Moreno León
Docente e investigador sobre pensamiento computacional
José Pujol
Profesor de secundaria

11:30-12:00

Pausa

12:00-14:00

Conectando el mundo físico y el digital: Scratch + Makey Makey

José Pujol
Profesor de secundaria
Jesús Moreno León
Docente e investigador sobre pensamiento computacional

Jueves 9 de Julio

9:30-11:30

Taller

Introducción a la robótica: Scratch + Lego WeDo

Jorge Lobo
Maestro de primaria
UDIGITAL

11:30-12:00

Pausa

12:00-14:00

Taller

Teatro robótico

Francésc Sabaté Salazar
Perfil profesional
Diego García Sánchez
Director de proyectos en Aisoy Robotics.

16:00-18:00

Taller

Diseñando actividades ABP con programación y robótica

Francésc Sabaté Salazar
Perfil profesional
Diego García Sánchez
Director de proyectos en Aisoy Robotics

Viernes 10 de Julio

9:30-11:30

Taller

Aprendizaje en comunidad

Gregorio Robles
Profesor en la Universidad Rey Juan Carlos
Agustín Santos Méndez
Investigador en IMDEA

11:30-12:00

Pausa

12:00-13:30

Taller

Evaluación de proyectos Scratch

Gregorio Robles
Profesor en la Universidad Rey Juan Carlos
Agustín Santos Méndez
Investigador en IMDEA

13:30-14:00

Clausura

La fase en red de este curso tiene 20 horas de duración y se desarrollará entre septiembre y noviembre de 2015

Para obtener la certificación correspondiente, es preceptivo completar ambas fases del curso.