

Ficha técnica

XII SEMINARIO OBRADOIRO DE AVALIACIÓN DE MATERIAIS DIDÁCTICOS. Programación e Robótica.

Lugar e data de celebración: 10 de abril de 2021 - Casa da Cultura de Palas de Rei (Lugo).

Persoas destinatarias: nenas e nenos de 1º a 6º de Educación Primaria. Profesorado, familias (nais, pais, avós, ...) e persoas interesadas en iniciarse en cuestións relacionadas coa Robótica Educativa, poderán asistir sempre e cando queden prazas libres, tendo en conta a prioridade de inscrición dos nenos e nenas de Palas de Rei.

Seminario gratuíto, pero é necesario inscribirse previamente en:

Prazas: 30 participantes (alumnado, familias, profesorado, persoas interesadas no tema...) (Terán prioridade os nenos/as de Palas de Rei).

Para calquera dúbida ou aclaración: neg@neg.gal

Presentación

PROGRAMA DO SEMINARIO

9:00 - 9:30. Recollida de material.

9:30 - 10:00. Acto de inauguración.

10:00 - 11:00. Conversa cos nenos e nenas: *Computación, programación e robótica.*

Yon Penas Busto

11:30 - 13:40. Obradoiros simultáneos:

– *As primeiras creacións: atrévete?*

Ana Isabel Castro Rodríguez e Rocío García Pazos. Grupo Cavila

- *Robótica: aprendizaxe e diversión a partes iguais*
Yon Penas Busto

13:45. Conclusións e Clausura.

DESCRIPCIÓN XERAL

A robótica educativa será a protagonista da duodécima edición do “Seminario de Avaliación de Materiais Didácticos”, que terá lugar en Palas de Rei o día 10 de abril de 2021.

Conscientes da necesaria formación en metodoloxías STEAM (ciencias, tecnoloxía, enxeñaría, arte e matemáticas), e partindo de que a escola é un espazo de aprendizaxe na que debe realizarse un tratamento reflexivo, crítico, innovador e creativo dos avances tecnolóxicos e científicos, esta actividade nace coa finalidade de ofrecer un espazo de encontro para os nenos e nenas, co fin de favorecer a análise e utilización crítica dos robots na escola, nas aulas e nos fogares. Tamén, aproveitaremos para ter unha visión práctica deste uso educativo.

OBXECTIVOS DE AVALIACIÓN

- Entender as tecnoloxías como un medio e non coma unha finalidade.
- Coñecer e valorar as posibilidades da robótica educativa como recurso para aprendizaxe.
- Identificar a presenza da linguaxe computacional na funcionalidade de mecanismos e obxectos da vida cotiá.
- Identificar o pensamento computacional como habilidade de pensamento.
- Experimentar metodoloxías activas e creativas que favorezan o desenvolvemento das competencias STEAM.
- Empregar os recursos dixitais de forma responsable, crítica e segura.

METODOLOXÍA DO SEMINARIO

- Conversa para nenos e nenas. Servirá para situar o significado das competencias STEAM e a súa implicación para a aprendizaxe e o coñecemento, centrando o foco de atención no tratamento específico da robótica.
- Obradoiros. Sesión participativa na que poderemos iniciarnos no emprego da robótica como recurso educativo e como vía para o desenvolvemento das competencias STEAM dotándonos de ferramentas para a avaliación do seu uso.
- Peche e resumo do Seminario. Colofón ao traballo de análise e reflexión realizado entre todas e todos.

