

Gente

Buscar



Menu X

La UAB y la UdG impulsan un proyecto para introducir el pensamiento computacional en el aula

Cuatro escuelas catalanas están colaborando en la iniciativa

23/2/2017 - 14:40

Cuatro escuelas catalanas están colaborando en la iniciativa

CERDANYOLA DEL VALLÈS (BARCELONA), 23 (EUROPA PRESS)

La Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) y la Universitat de Girona (UdG) han iniciado un proyecto conjunto para introducir el pensamiento computacional en la práctica educativa de los docentes de infantil y primaria.

Se trata de la iniciativa 'Pensamiento Computacional en la Formación Inicial de Maestros (Pecofim)', con una duración de dos años y que cuenta con la financiación de la Generalitat, que están desarrollando el grupo Udigital.edu de la UdG y el Centre de Recerca per a l'Educació Científica i Matemàtica (Crecim) de la UAB, según han informado este jueves en un comunicado.

Incide en el desarrollo de la competencia digital docente, que en el futuro deberán acreditar todos los profesores, y el objetivo es implicar a los futuros maestros para que incorporen esta perspectiva en las aulas, con la voluntad de transformar, de manera interdisciplinaria, la

enseñanza y el aprendizaje de algunas áreas curriculares de las etapas infantil y primaria.

En este sentido, la investigadora de la UAB, Cristina Simarro, ha asegurado que el pensamiento computacional "apoya el aprendizaje de otras disciplinas más allá de la informática, ayudando a desarrollar formas de pensar y relacionarse", el objetivo del proyecto, respecto a los alumnos, además de adquirir las competencias básicas, es aprender a pensar, comunicarse, descubrir, tener iniciativa personal y emprendeduría, entre otras.

Por ahora, están colaborando cuatro escuelas de primaria catalanas: Carme Auget de Girona, Llar-Lluís M. Mestras de Olot, Pia de Granollers y la Escola Projecte de Barcelona.

En un artículo científico, publicado recientemente por los investigadores del proyecto, recoge experiencias de este tipo como, entre otras, la construcción de un robot autónomo hecho por niños de P5, primero y segundo de Primaria, así como una película realizada por estudiantes de quinto y sexto con el programa Scratch para descubrir el tiempo que tarda el Sol en girar sobre sí mismo.

En países como Finlandia e Inglaterra han introducido esta metodología en sus recientes reformas de enseñanza y en Holanda y Noruega está previsto hacerlo, aunque un estudio de la Comisión Europea --'The Computational Thinking Study'-- avisa de los retos que quedan por afrontar.

Grupo de información GENTE · el líder nacional en prensa semanal gratuita según PGD-OJD

