

La UAB i la UdG impulsen un projecte per introduir el pensament computacional a l'aula

Quatre escoles catalanes estan col·laborant en la iniciativa

Quatre escoles catalanes estan col·laborant en la iniciativa

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

L'Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) i l'Universitat de Girona (UdG) han iniciat un projecte conjunt per introduir el pensament computacional en la pràctica educativa dels docents d'infantil i primària.

Es tracta de la iniciativa 'Pensament Computacional en la Formació Inicial de Mestres (Pecofim)', amb una durada de dos anys i que compta amb el finançament de la Generalitat, que estan desenvolupant el grup Udigital.edu de la UdG i el Centre de Recerca per a l'Educació Científica i Matemàtica (Crecim) de la UAB, segons han informat aquest dijous en un comunicat.

Incideix en el desenvolupament de la competència digital docent, que en el futur hauran d'acreditar tots els professors, i l'objectiu és implicar als futurs mestres perquè incorporin aquesta perspectiva a les aules, amb la voluntat de transformar, de manera interdisciplinària, l'ensenyament i l'aprenentatge d'algunes àrees curriculars de les etapes infantil i primària.

En aquest sentit, la investigadora de la UAB, Cristina Simarro, ha assegurat que el pensament computacional "dona suport a l'aprenentatge d'altres disciplines més enllà de la informàtica, ajudant a desenvolupar formes de pensar i relacionar-se", l'objectiu del projecte, respecte als alumnes, a més d'adquirir les competències bàsiques, és aprendre a pensar, comunicar-se, descobrir, tenir iniciativa personal i emprenedoria, entre unes altres.

Ara com ara, estan col·laborant quatre escoles de primària catalanes: Carme Auget de Girona, Llar-Lluís M. Mestras d'Olot, Pia de Granollers i l'Escola Projecte de Barcelona.

En un article científic, publicat recentment pels investigadors del projecte, recull experiències d'aquest tipus com, entre unes altres, la construcció d'un robot autònom fet per nens de P5, primer i segon de Primària, així com una pel·lícula realitzada per estudiants de cinquè i sisè amb el programa Scratch per descobrir el temps que triga el Sol a girar sobre si mateix.

En països com Finlàndia i Anglaterra han introduït aquesta metodologia en les seves recents reformes d'ensenyament i a Holanda i Noruega està previst fer-ho, encara que un estudi de la Comissió Europea –'The Computational Thinking Study'– avisa dels reptes que queden per afrontar.