

Guía de lectura del centro de documentación del OVJ: 'Ciencia y tecnología en nuestro día a día'



Pensamiento computacional

- CS Teachers: <https://www.csteachers.org/>

CSTA es una asociación de profesores de ciencias informáticas (Computer Science Teachers Association) en la que expertos han creado un marco para la enseñanza de ciencias de la informática. En ella comparten diferentes recursos y pautas con la comunidad y trabajan en torno a la enseñanza K-12.

- ISTE: <https://www.iste.org/es/>

ISTE es una comunidad de expertos que cree que es posible transformar la enseñanza y el aprendizaje a través de la tecnología, acelerar la innovación utilizando la tecnología y resolver los problemas más difíciles de la educación. Ofrece, entre otras, orientación práctica, enseñanza basada en evidencias y redes virtuales.

- <https://id.iste.org/docs/ct-documents/computational-thinking-operational-definition-flyer.pdf?sfvrsn=2>

Recursos Deusto LearningLab

- Deusto LearningLab: <http://learninglab.deusto.es/>

LearningLab es un grupo de investigación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Deusto. Entre los ámbitos de actividad podemos distinguir la enseñanza Steam, la enseñanza basada en el juego, el uso de laboratorios a distancia y el análisis del aprendizaje.

- Trastea: <https://www.trastea.club/>

Programa que ofrece actividades y recursos para jóvenes de 4 a 18 años. Se pueden encontrar acciones en torno a las diferentes tecnologías y otras áreas. Todos los recursos se han clasificado por edad y grado de complejidad.

- GoLab: <https://www.golabz.eu/>

GoLab es la plataforma que unifica los laboratorios online. En ella, el usuario encontrará tanto laboratorios como otras aplicaciones que se dirigen a un ecosistema de aprendizaje.

- Compus: <http://compus.deusto.es/>

Compus es un conjunto de juegos de mesa cuyo objetivo es desarrollar el pensamiento computacional. El objetivo de estos juegos es desarrollar la forma de pensar de los ordenadores y comprender su uso mejor. Dentro de ellos podemos encontrar a Moon, entre otros.

- PLATON: <http://platon-project.eu/>

Platón ofrece un espacio de formación para profesores de primaria y secundaria. El objetivo es actualizar y ampliar el conocimiento y las competencias de este profesorado. Las principales características son: impulsar la enseñanza centrada en el alumnado, fomentar la enseñanza multilateral, apoyar el uso de los recursos digitales y fomentar la colaboración entre el profesorado de una escuela.

- iDiverse: <https://idiverse.eu/>

iDiverse es un proyecto basado en la enseñanza y el aprendizaje de la ciencia, en el que se fomenta el uso de los recursos TIC, junto con la colaboración entre profesorado de diferentes ámbitos. A través de una plataforma por Internet, alumnos y alumnas de diferentes lugares trabajarán conjuntamente realizando diversas actividades con el objetivo de mejorar alguna característica de la comunidad.

- Polar Star: <http://polar-star.ea.gr/>

Polar Star es un recurso que pretende unificar el arte y las diferentes metodologías de enseñanza e introducirlas en el aula en forma de acción. Además, el Steam busca insertarse de forma exitosa en el aula. El proyecto busca desarrollar las competencias de los alumnos, aumentando su admiración por la ciencia y la tecnología.

- MissToHit: <http://misstohit.deusto.es/>

Se trata de un proyecto que pretende corregir los errores conceptuales que se dan en la vida cotidiana en Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (Stem), mediante metodologías eficaces de aprendizaje y enseñanza. La mayoría de las actividades se centran en la investigación, a partir de la cual el alumnado saca conclusiones sobre lo analizado.

- OSOS: <http://osos.deusto.es/>

Osos (Open Schools for Open Societies) es un proyecto que impulsa escuelas abiertas en las que se desarrollan diferentes proyectos y acciones para hacer frente a los problemas existentes en cada uno de ellos. Además, busca que los proyectos que se construyen influyan en el alumnado, fomentando tanto la creatividad como los cambios.

- Kodetu: <http://kodetu.org/>

Kodetu es un juego cuyo objetivo es desarrollar el pensamiento computacional. Allí los usuarios tendrán que pensar cómo colocar los bloques para que el astronauta llegue a su destino. Sin embargo, habrá una serie de condiciones que dificultarán el juego.

Otros recursos

- code.org

Es una organización que considera que cualquier persona puede aprender ciencias de la informática y para ello prepara y transmite actividades, recursos y otras acciones a la comunidad. En este sentido, el pensamiento computacional es la característica más destacada que trabajan.

- Csfirst Google: <https://csfirst.withgoogle.com/s/es/home>

Csfirst es un plan de estudios que facilita la enseñanza de la programación, en el que la hace entretenida y divertida. Para ello la web ofrece una serie de recursos que se escalonan siguiendo una cronología.