

## Trasteando con ciencia y tecnología

**Fecha:** 3, 10 y 17 de febrero 2021

**Horario:** de 9:00 h a 14:00 h.

**Plazo de inscripción:** del 11 al 21 de enero de 2021

**Lugar:** Bilbao, Universidad de Deusto. Facultad de Ingeniería

**Idioma:** euskera

**Plazas:** 12 plazas

**Inscripciones:** [www.observatoriojuventud.euskadi.eus](http://www.observatoriojuventud.euskadi.eus)

**El objetivo general** del programa es dar a conocer recursos variados sobre el desarrollo del pensamiento computacional y la divulgación y promoción de la ciencia y la tecnología que sean adecuados para grupos de jóvenes en espacios de educación no reglada.

### Objetivos

- Desarrollar habilidades TIC y habilidades científicas.
- Promover la dinamización cultural en torno al desarrollo del pensamiento computacional.
- Conocer recursos para el desarrollo de habilidades asociadas al pensamiento computacional, como la lógica, la resolución de problemas o el espíritu crítico.
- Conocer y poner en práctica herramientas tecnológicas que permiten interaccionar con los y las jóvenes y gamificar la reflexión sobre cualquier temática.
- Fomentar entre la juventud la investigación, el estudio, la reflexión y el debate sobre hechos científicos.
- Comprender la importancia de los datos científicos y la investigación para llevar a cabo proyectos fundamentados.

### Metodología:

- Sesiones participativas, con parte explicativa y práctica.
- Parte práctica y justificación pedagógica de la utilización de cada herramienta.

### Personas destinatarias:

Tendrán prioridad las personas que **trabajen o colaboren con jóvenes** (en entidades, asociaciones, administraciones públicas, empresas, centros educativos, voluntariado...). Además, **se tendrá en cuenta el orden de inscripción**.

✓ Trabajadores y trabajadoras en el ámbito de la juventud (Información Juvenil, ayuntamientos, diputaciones, asociaciones juveniles y de tiempo libre, así como en otras entidades).

- ✓ Educadores y educadoras sociales.
- ✓ Orientadores y orientadoras de centros de enseñanza secundaria.

### **Programa o contenido del taller:**

1ª Sesión: Pensamiento computacional

- ¿Qué es?
- Recursos: informática desenchufada y juegos de mesa

2ª Sesión: Herramientas tecnológicas: Kahoot y Plickers

\* *Necesidades: ordenadores portátiles de Deusto LearningLab*

3ª Sesión: Indagación y método científico

### **Profesorado: Deusto LearningLab**

Deusto Learning Lab es un grupo multidisciplinar de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Deusto, formado por personas ingenieras, pedagogas y psicólogas. Nuestro objetivo principal es innovar en la enseñanza de las STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas). Todos los proyectos que desarrollamos se basan en la investigación e innovación, con el objetivo de transferir el conocimiento generado al ámbito educativo.

### **Entidad organizadora**

OBSERVATORIO VASCO DE LA JUVENTUD > Dirección de Juventud> Departamento de Igualdad, Justicia y Políticas Sociales>

Gobierno Vasco. 944031645 • gaztebehatokia@euskadi.eus