

2016/17

ANEXO

[PLAN GENIOS]

CEIP “GUMERSINDO AZCÁRATE”

ARMUNIA (LEÓN)

Curso: 2016-17



**Junta de
Castilla y León**

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA

Colegio de Educación Infantil y Primaria

“Gumersindo de Azcárate”

PLAN GENIOS

El Centro Educativo Colegio público Gumersindo de Azcárate se propone como fin máximo el logro de una enseñanza de calidad y en libertad, de dar respuesta a las necesidades formativas de los alumnos, contribuyendo al desarrollo de una educación integral que les posibilite su incorporación a la vida social como ciudadanos libres, críticos, responsables, participativos y solidarios.

La Fundación AYUDA EN ACCIÓN va a promover, a través del Centro Educativo Colegio público Gumersindo Azcárate y del Consejo Escolar, un proyecto para generar cambios positivos en la sociedad, en las familias y en los niños/as con el fin de que estos últimos tengan las mismas oportunidades de aprendizaje, fomentando una mayor igualdad de oportunidades en el aprovechamiento del entorno digital y reducir las barreras socioeconómicas y de género. Todo ello a través del **PLAN GENIOS**.

A quiénes

El Plan Genios está dirigido al alumnado de 3º-4º-5º-6º. Se tomarán imágenes (nunca de caras) al alumnado cuyos padres/madres/tutores legales hayan dado una autorización expresa para esta actividad para publicar en su web genios.org

Qué

Aprender “Programación” utilizando Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) con la metodología de Jóvenes Inventores (<http://www.jovenesinventores.es>) y los valores de Ayuda en Acción(<http://programaeducativo.ayudaenaccion.org/>)



Por qué

- Para que los niños y niñas se relacionen de forma constructiva con la tecnología y el trabajo por proyectos.
- Para desarrollar su creatividad programando sus propios videojuegos.
- Para entrenar sus competencias lógico-matemáticas, resolución de problemas y pensamiento algorítmico.
- Para aprender los conceptos básicos de programación de ordenadores

Qué se hace

El alumnado programa videojuegos sencillos, trabaja en equipo, comparte lo que hace y aprende a comunicar sus ideas.

Con qué metodología

Materiales preparados por Jóvenes Inventores para trabajar en el aula de manera práctica y colaborativa, en torno a retos de dificultad graduada para maximizar su autonomía y creatividad.

Cuánto tiempo

Un cuatrimestre una hora a la semana en horario escolar. El alumnado de 5º/6º desde octubre hasta finales de enero los jueves y el alumnado de 3º/4º desde finales de enero hasta Mayo, también los jueves.



**Junta de
Castilla y León**

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA

Colegio de Educación Infantil y Primaria
"Gumersindo de Azcárate"

Con quién

La instructora de Jóvenes Inventores, sus tutoras, y con la ayuda de personal del centro: El coordinador del programa, la directora y todos aquellos compañeros interesados en el proyecto.

Quién financia la actividad

Google a través de Genios.org un programa de innovación educativa de Ayuda en Acción.

Continuidad con el programa

Para poder continuar con el programa en cursos sucesivos, se impartirá un curso de aprendizaje dirigido al profesorado que lo desee en clases presenciales y también on-line el segundo y tercer trimestre.