



DIRECCIÓN GENERAL
DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Proyecto STEAM

ROBÓTICA

aplicada al aula 21/22



Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte

INTRODUCCIÓN

La Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía pone en marcha el Proyecto “**Robótica aplicada al aula**”, para acercar al profesorado y al alumnado a la robótica, mediante la metodología STEAM, promoviendo la formación en habilidades digitales y emprendimiento en el alumnado, a través del desarrollo de proyectos innovadores basados en la robótica, que desarrollen la creatividad, el diseño y la resolución de problemas, fomentando las vocaciones científicas femeninas.

El proyecto está dirigido a centros docentes sostenidos con fondos públicos de Andalucía de educación primaria, educación secundaria obligatoria y bachillerato.



STEAM

OBJETIVOS

Los objetivos específicos del proyecto son:

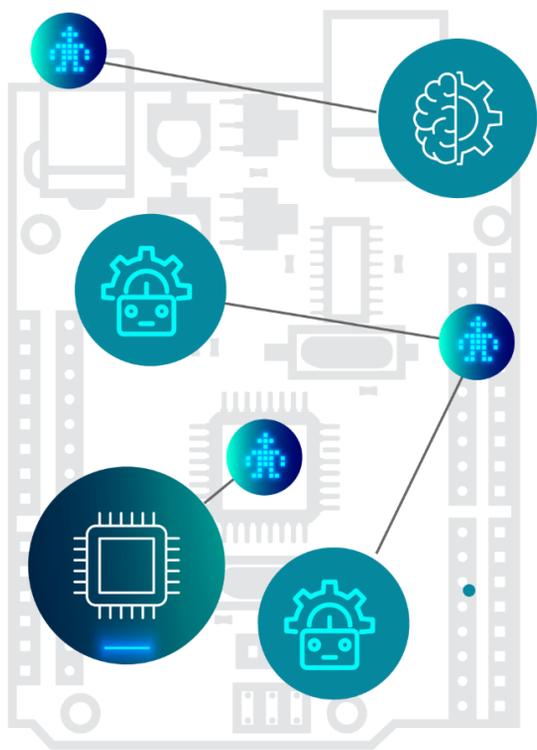
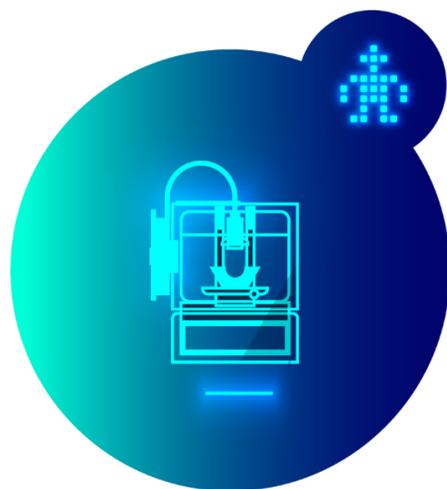
- A** Facilitar la **formación del profesorado y el alumnado** en el estudio de la robótica, la impresión 3D y el pensamiento computacional.
- B** Favorecer la **integración de tareas y actividades STEAM** en el currículo de las asignaturas y en el proyecto de centro.
- C** **Fomentar las vocaciones STEAM** en el **alumnado**, especialmente entre las alumnas, contribuyendo a la igualdad de oportunidades.
- D** Favorecer la **actualización científica** del profesorado en el ámbito STEAM.



PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO

¿Quiénes pueden participar?

Cualquier centro sostenido con fondos públicos de Andalucía que imparta Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.



¿Cómo solicitar la participación?

- Presentar **solicitud** desde Séneca.
- Plazo de presentación de solicitudes desde el **1 hasta el 30 de septiembre de 2021**.

Si quieres más información sobre el proceso selectivo puedes **consultar la Resolución de 22 de julio de 2021**, de la Dirección General de Formación del Profesorado e Innovación Educativa en su apartado sexto Criterios de ordenación y selección.

FASES

Cada nivel consta de cuatro fases:

1/ Alta en Séneca de personas coordinadoras y participantes. En esta fase el centro seleccionado realiza el alta en Séneca de las personas coordinadoras y profesorado integrante.



2/ Formación y capacitación de alumnado y profesorado integrante. Esta fase se divide en dos, **formación específica para el profesorado y capacitación del alumnado**, promoviendo su participación en cursos MOOC a través de MoocEdu.



3/ Diseño y desarrollo en el aula de actividades.

Durante el primer trimestre, la persona coordinadora, en colaboración con el profesorado integrante, diseñará la propuesta de actividades a desarrollar en el aula.



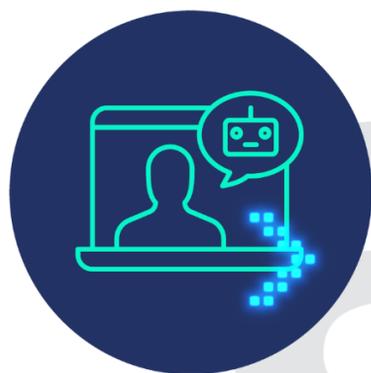
4/ Documentación del trabajo desarrollado.

Presentación de la memoria final en Séneca del 1 al 30 de junio de 2022.

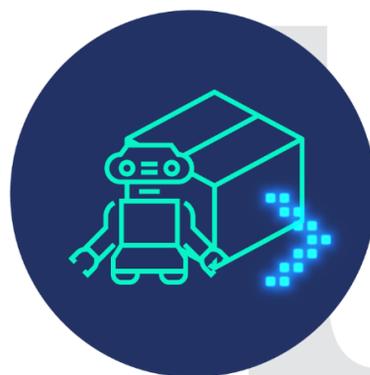


RECURSOS

Desde la Consejería de Educación y Deporte se ofrecerán diferentes recursos, para su implementación en el aula:



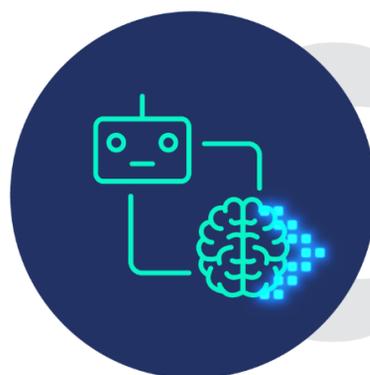
a/ Equipo de profesorado especialista en robótica



b/ Kits de robótica



c/ **BlogAverroes** para la creación de blogs



d/ Formación específica en línea a través de MoocEdu

Aprendiendo robótica

ROBÓTICA APLICADA AL AULA

es un proyecto promovido por la Dirección General de Formación del Profesorado e Innovación educativa de la Consejería de Educación y Deporte.

