



COORDINADORA: Ana María Durán Estévez

El “Programa STEAM: Pensamiento Computacional aplicado al aula” tiene como objetivo fundamental acercar al profesorado y al alumnado al estudio de distintos lenguajes de programación de forma que se promueva la participación del alumnado en proyectos que integren la Ciencia, la Tecnología y las Matemáticas en conexión con la Ingeniería, las Artes y las Humanidades, de forma que despierten su inquietud por el conocimiento dentro del ámbito STEAM. Se configuran tres niveles de participación, por temática:

1. Pensamiento Computacional Desconectado: recomendado para Educación Infantil y primer ciclo de Primaria.
2. Programación por bloques, diseño de aplicaciones móviles y videojuegos: recomendado para segundo y tercer ciclo de Educación Primaria, y primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria.
3. Lenguajes de Programación e Inteligencia Artificial: recomendado para segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.