



PROPONENTES:

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD PROPUESTA PARA SU RECONOCIMIENTO:

CoderDojo Valencia en la ETSID

ÁMBITOS A LOS QUE SE VINCULA LA ACTIVIDAD:

Cultural

RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD:

Saiz Mauleón, María Begoña

SISTEMA DE SEGUIMIENTO DE LA PARTICIPACIÓN:

Asistencia y participación de forma presencial

FORMA DE ACREDITACIÓN DE LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Certificado de asistencia/aprovechamiento de cada una de las actividades que conforman esta actividad marco llevadas a cabo por el estudiante, expedido por el órgano responsable de la actividad

RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS:

Estándar. 1 ECTS por cada 30,00 horas.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

60,00

NÚMERO DE CRÉDITOS PROPUESTOS PARA SU RECONOCIMIENTO:

2,00

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD (CONTENIDOS, PROGRAMACIÓN, EVALUACIÓN):

La actividad está vinculada al Club gratuito de programación y robótica de la Asociación Bylinedu, cuyo fin es acercar la tecnología y el diseño al alumnado infantil y juvenil, con una especial consideración hacia colectivos vulnerables y en riesgo de exclusión digital, social y económica.

En las actividades se refuerza la igualdad y la inclusión con la iniciativa CoderDojo Girls, donde se proporciona un contexto para que las chicas desarrollen sus habilidades, sin crear ningún espacio exclusivo.

Mediante las dinámicas semanales se enseña a programar con herramientas visuales, a la vez que se trabaja la inclusión y la cooperación, siempre potenciando el trabajo en equipo y el espíritu colaborativo. Se trabaja por grupos de interés y se estimula el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico, para que en sus casas tengan la capacidad de continuar con el aprendizaje y el proyecto iniciado en las aulas. Nuestra visión es que todos los niños, niñas y jóvenes deberían tener la oportunidad de aprender y ser personas creativas en un entorno divertido, social y seguro.

Las actividades a desarrollar por el estudiantado serán:

- ayudar a los ninjas (niñas, niños y jóvenes participantes) durante las sesiones
- apoyar, guiar y animar a los ninjas en los proyectos que realizan
- animar el trabajo en equipo y la resolución de problemas
- motivar a los participantes en el desarrollo de proyectos que den respuesta a los ODS
- ayudarles con los conceptos básicos de la programación
- colaborar en la identificación de componentes electrónicos y su conexión
- guiar en el proceso de montaje de pequeños robots o maquetas