



Programa Código Escuela 4.0_Madrid



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



1. Introducción



Desde la Dirección General de Bilingüismo y Calidad de la Enseñanza, se presenta el Programa **Código Escuela 4.0_Madrid**, una iniciativa diseñada para potenciar las competencias digitales de los estudiantes, con un énfasis particular en el pensamiento computacional y la programación.

Su **objetivo principal** es proporcionar a los centros educativos las herramientas y conocimientos necesarios para incorporar estas competencias digitales en el currículo.

Este programa tendrá una vigencia de dos cursos escolares, desde 2024 hasta 2026.

4.1.1 EDUCACIÓN INFANTIL

4.1.1.2 Posible planificación



¿Qué, cuándo y dónde?

Recuerda que habrá un mentor acompañándote.

Asamblea:

Utilizaremos tapetes con los días de la semana, estaciones, meses del año, abecedario, números, etc. El encargado de clase debe programar el robot de suelo hasta llegar al objetivo indicado.

3 años

Varias opciones:

- Asamblea
- Trabajo de mesa: plantear retos para el robot, etc.
- Rincón de construcción: crear un circuito siguiendo unas instrucciones, circuito libre, etc.
- Rincón de Robótica fuera del aula: sesión semanal o quincenal, desdoblado el grupo o con un profesor de apoyo.

4 años

Varias opciones:

- Asamblea.
- Trabajo de mesa.
- Rincón de construcción.
- Rincón de Robótica en el aula.

Los estudiantes trabajan de forma más autónoma.

5 años

4.1.1 EDUCACIÓN INFANTIL

4.1.1.2 Posibles recomencaciones



Posible planificación

**ACTIVIDADES
DESENCHUFADAS,**
utilizando materiales
como cartulinas,
cuerdas, circuitos,
tableros, puzzles,
construcciones, etc.

**ROBOT
DE
SUELO**



2. Objetivos del Programa



1. Mejorar las competencias digitales del alumnado, especialmente las referidas al pensamiento computacional y a la programación.
2. Implementar competencias digitales en el aula, a través de la formación del profesorado, de su acompañamiento y de la elaboración de recursos educativos digitales.
3. Dotar a los centros educativos del equipamiento necesario para desarrollar las competencias digitales del alumnado.

Durante todo este proceso, el centro educativo contará con el apoyo de un **mentor/a**, quien ayudará a sugerir, acompañar, formar y compartir con el equipo docente del centro educativo, recursos y estrategias metodológicas para llevar a cabo este gran reto.

3.3 Plan Digital de Centro

Este diagnóstico ha permitido una inclusión realista del programa **Código Escuela 4.0_Madrid** en el Plan Digital de Centro, concretamente en un subapartado del punto 4 “Plan de Acción”.



4.1.2 EDUCACIÓN PRIMARIA

4.1.2.2 Posible planificación

Posible planificación

Recuerda que habrá un mentor acompañándote.



4.4 Dotación de recursos e implementación en el aula



- ☆ Se dotará al centro educativo con el equipamiento necesario, como kits de robótica y otros recursos tecnológicos con el fin de poner en práctica este programa.
Se le asesorará sobre cómo:
 - Inventariar este material.
 - Elaborar normas de uso, con el fin de garantizar su adecuado cuidado y conservación dentro del aula. Estas normas incluirán pautas claras sobre el manejo, almacenamiento y mantenimiento de los dispositivos, así como las responsabilidades de los estudiantes y docentes para asegurar su correcto funcionamiento y durabilidad.
- ☆ Se irán introduciendo actividades desenchufadas y proyectos de robótica en las aulas de Infantil, Primaria, Secundaria y Especial adaptadas a los diferentes niveles educativos y necesidades de los estudiantes gracias al banco de recursos creado por el Programa **Código Escuela 4.0_Madrid**.



¡Gracias!



*"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"*



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES