



Programa PlayingCODE

Oferta curso 22/23



Originalmente expertos en educación emprendedora

SOBRE PlayingCODE

PlayingCODE es un programa **trimestral** que propone aprender **tecnología** desarrollando un **proyecto de innovación en equipo** a través de una **experiencia gamificada**.

Los cursos en que se puede impartir son de 6.º de Primaria hasta 1.º de Bachillerato y en las materias de...



Contenido gamificado y ABP

La OTU -ORGANIZACIÓN DE LA TIERRA UNIDA- ha detectado anomalías que están rompiendo el equilibrio de nuestro planeta generando problemas y que las zonas afectadas se recuperan con soluciones innovadoras usando la tecnología disponible.

Para ello, la OTU confía en el Experto (el profesor) y las Unidades (los equipos de alumnos) de la Base (el aula) para identificar, idear y crear soluciones a los problemas del entorno que le ayude en su misión.



Encaje con la LOMLOE

- El profesor como impulsor de aprendizaje.
- Inteligencia emocional.
- Metodología vivencial.
- ABP.
- Trabajo colaborativo.
- Design Thinking y resolución creativa de problemas.
- Educación para el futuro: convivencia con el entorno.
- Creatividad, Acción y Servicio: vida fuera del mundo académico.
- Rúbricas evaluación

Programa que desarrolla competencias de
#CompDigEdu



CÓMO SE DESARROLLA PLAYINGCODE

El programa se desarrolla en cuatro etapas y abarca , como mínimo, un trimestre:

1

El profesor/a recibe una formación especializada a comienzo de curso en Design Thinking, metodologías activas y gamificación para llevar a cabo el proceso y en los materiales del propio programa.

2

Fase de Entrenamiento. Búsqueda de retos a resolver mediante tecnología aprendida en el aula y aprendizaje por los alumnos/as de la metodología del programa. El Experto (el profesor) instruye a sus alumnos en los contenidos de las materias que considera adecuados para la situación del curso. Mientras tanto, la Base (la clase) investiga en su entorno problemas o situaciones que requieren mejoras.

3

Fase de Solución. Creación de grupos de trabajo. Los alumnos idean, en Unidades (equipos), **soluciones innovadoras** y utilizan sus conocimientos para construir y probar un **prototipo tecnológico**. Para terminar, presentan a las demás Unidades sus investigaciones y proyectos. Con el apoyo de **mentores y emprendedores, que provee Fundación Créate**.

4

EVENTO FINAL, DRAWING ED, junio de 2023 donde se presentan aquellos proyectos seleccionados de cada centro en una jornada única e inolvidable para los alumnos. Ver esta edición, [DRAWING ED EXPO](#).

Con el apoyo de un coordinador de Fundación Créate

COMUNIDAD DE EMPRENDEDORES Y MENTORES, quienes participan activamente en el aprendizaje de los estudiantes y llevan su experiencia a las aulas.

COMUNIDAD DE APRENDIZAJE DE PROFESORES, que permite compartir el proceso vivido por cada profesor y que todos aprendan de los demás.



MATERIALES

Guía del profesor,
con sugerencias
para las sesiones,
vídeos de apoyo...



Guía del alumno con
actividades y un
proyecto ejemplo



Recursos para los
equipos y para el
aula (murales,
vídeos...)



¿Cómo inscribirse?

A través del coordinador, Santiago Nistal López
snistal@fundacioncreate.org /Tel. +34 910 108 862
www.fudacioncreate.org

SOBRE FUNDACIÓN CRÉATE

Es una organización sin ánimo de lucro comprometida con la educación en España que nace en 2011 como respuesta a la necesidad de formar personas que puedan adaptarse a una sociedad en continuo cambio.

Investigamos, desarrollamos e implantamos metodologías, técnicas y herramientas innovadoras con la comunidad educativa para su uso en la escuela y otros ámbitos de aprendizaje.

Somos diferentes por...

Nuestra
experiencia de
+10 años

**Formación y
acompañamiento
a docentes**

**Interacción entre
el ecosistema
emprendedor y
las aulas.**

**Programas
curriculares de
aprendizaje
significativo.**

**Drawing ED, el mayor
evento de
emprendimiento**

FORMACIÓN PROGRAMA

PlayingCODE



Del 12 al 25 de
septiembre de 2022

Del 26 de septiembre
al 3 de octubre de
2022

5 de octubre
de 2022

1

Formación asíncrona en plataforma digital

Formación en
metodología Design
Thinking aplicada al aula.

Cada docente la puede
realizar según
preferencias.
(8 horas)

2

Formación online en vivo

Formación específica
sobre el desarrollo de los
programas, para la
creación de un proyecto.

3 sesiones por
videoconferencia:
Lunes, 26 de septiembre.
Martes, 27 de septiembre.
Lunes, 3 de octubre.

17:30 – 20:30 h.
(9 horas)

3

Formación presencial

Última fase en la
formación específica
sobre el desarrollo de
los programas.

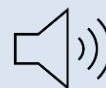
Salón de actos de
Universidad Nebrija
17:00 – 20:30 h.
(3,5 horas)



Módulo Design
Thinking en el Aula



Investigación, reto,
ideación y prototipado



Comunicación
del proyecto



Originalmente expertos en educación emprendedora