



Centres universitaris adscrits a la



XX Jornada d'educació matemàtica - APaMMs

Dissabte, dia 11 de març

Fundació Tecnocampus Mataró-Maresme

TOT SUMA: pensament computacional, situacions d'aprenentatge

Horari de la Jornada

9.00 h	Rebuda del participants
9.15 h	Presentació i informació d'aspectes organitzatius
9.30 h	<p>Conferència inaugural <i>"Si tens un algoritme, tens un tresor"</i> Joan Jareño <i>El pensament computacional ha entrat a les noves propostes curriculars. I aquest tipus de pensament té molt a veure amb els algorismes. D'altra banda, vivim en un món regit per aquests, uns de clars i altres de ben foscos. Per tant, convé saber què són i com funcionen. Mostrarem tres tipus d'activitats al voltant d'aquests: d'aplicació, aprenent a sortir de qualsevol laberint; d'interpretació, estudiant i justificant un algorisme històric de la multiplicació; de construcció, descobrint i descrivint l'estratègia de petits jocs de taula.</i></p>
10.45 h	Descans
11.15 h	Tallers simultanis
13.00 h	<p>Conferència de cloenda <i>"Festival de màgia matemàtica (i una mica de química)"</i> Jesús Gasco i Anna Saperas <i>L'aprenentatge basat en projectes facilita la creació de situacions reals i complexes on cal posar en joc competències de diferents àmbits, alhora que també contribueix a proposar una relació més amable i natural amb el coneixement i l'aprenentatge. La màgia és un context fantàstic per fer-ho. En aquest taller exposem un exemple de com dur-ho a la pràctica.</i></p>

Tallers simultanis 11.15 a 12.45

Computem	Marisa Monsergas Sílvia Zurita	ESO i BATX
T'atreveixes a pensar computacionalment? I a fer-ho amb l'alumnat? En aquest taller viuràs propostes de pensament computacional que podràs compartir amb el teu alumnat d'ESO /BAT. T'hi apuntes?		
Situacions d'aprenentatge i gestió emocional al batxillerat	Santi Vilchez	BATX
El nou currículum incorpora importants novetats. Per una banda, obliga a un aprenentatge competencial al batxillerat, això potser ja ens ho esperàvem. Però ara, a més, ho hem de fer mitjançant situacions d'aprenentatge, hem d'incorporar el pensament computacional i, per si encara no n'hi hagués prou, ens hem de preocupar de la gestió emocional dels estudiants. Potser, també una mica de les nostres pròpies emocions com a docents.		
Situacions per aprendre estadística a l'aula	Grup Vilatzara	ESO
<p>El pensament estadístic aplicat a les correlacions.</p> <p>En aquest taller presentarem unes situacions riques, contextualitzades i amb dades reals sobre l'estadística bidimensional per tal de resoldre-les; a continuació, analitzarem el treball realitzat juntament amb respostes reals d'alumnes de 4t d'ESO, per tal d'identificar les competències que es poden desenvolupar amb aquestes situacions i reconèixer les evidències que permeten avaluar-les.</p> <p>La pràctica que proposem pot servir per a la programació de situacions d'aprenentatge en les que la presència de les matemàtiques vagi més enllà de ser un guarniment, i signifiqui una oportunitat per desenvolupar les competències matemàtiques del nostre alumnat.</p> <p>**Recomanem dur un portàtil o similar per treballar amb les dades que facilitarem</p>		
Desendolla't per pensar de manera computacional.	Òscar de Paula	EP
Les propostes basades en el Pensament Computacional es poden incorporar en qualsevol àmbit curricular, per exemple a matemàtiques per resoldre problemes o a medi per aprendre a planificar un experiment científic o fins i tot un disseny. Les sabem identificar i/o potenciar? Això permet que els nostres alumnes puguin desenvolupar una sèrie d'habilitats, i no només les digitals...		
L'ARTIC va a l'escola!	Sílvia Mato	EI
L'ARTIC ens pot ajudar a trobar solucions innovadores, obertes, imaginatives, artístiques i intel·ligents en qualsevol àmbit. Amb ell, afrontarem problemes de manera estructurada, ens iniciarem en dividir-los en parts més petites per trobar solucions, mentre sense mencionar-ho, treballarem aspectes de codificació i patrons de pensament que permetran als alumnes desenvolupar habilitats com el raonament lògic, el pensament crític, la creativitat i la presa de decisions sense la necessitat d'utilitzar dispositius digitals.		