

Pensamiento Computacional *en el aula*

De 17:00
a
20:30

2 de Diciembre
de 2025

Salón de grados
Edificio Departamental
Campus de Vicálvaro
URJC



PROGRAMA

17:00 – 17:10 **APERTURA DEL EVENTO**

17:10 - 17:20 **Bernardino Muñoz Valadés**

La Alianza Europea EULIST

La Alianza Europea [EULIST](#), de la que forma parte la URJC, es una agrupación de 10 universidades europeas que comprende un total de 200.000 estudiantes. Uno de sus focos principales se basa en la sostenibilidad, relacionando los conocimientos STEM, con las ciencias sociales y las humanidades (SSH) para desarrollar soluciones a los principales retos sociales de hoy y de mañana, en particular el cambio climático, la transición digital y la cohesión social. EULIST impulsa el aprendizaje basado en retos para formar a las futuras generaciones de estudiantes, investigadores, académicos y aprendices permanentes con el fin de construir una Europa más sostenible y comprometida a nivel mundial.

17:20 - 17:45 **María Zapata Cáceres**

¿Qué es el pensamiento computacional? Proyecto CoTEDI

Presentamos el proyecto CoTEDI: Pensamiento Computacional en la Educación con Diversidad e Inclusión. Nuestro objetivo es crear paquetes educativos de fácil acceso para el desarrollo del Pensamiento Computacional en el aula, así como la formación del profesorado en esta competencia.

17:45 - 18:15 **Gema Jiménez González**

CodeFarm: propuesta educativa para el pensamiento computacional en la infancia

CodeFarm es una aplicación educativa diseñada para introducir el pensamiento computacional en niños de cinco a siete años mediante videojuegos. Una aplicación que trabaja habilidades clave como la secuenciación, la descomposición de problema y el análisis de datos, adaptándose a niños en etapa prelectora. Se abordará como el diseño accesible y el enfoque de los videojuegos permite que los más pequeños desarrollen competencias digitales desde una edad temprana



18:15 - 18:35 **Emy Quintanar Ferreira**

¡Atención! Peques programando

El pensamiento computacional nos permite, desde edades muy tempranas, acercar al alumnado a muchos aprendizajes envueltos en una dinámica lúdica que aumenta su interés y por ende, mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje.



18:35 - 18:55 **Marta Torres Bañón y Elisabet Montesinos Nicás**

Pensar, crear y jugar: introduciendo el pensamiento computacional con True True en el aula de Primaria

En esta charla exploraremos cómo los dispositivos True True pueden convertirse en una poderosa herramienta para desarrollar el pensamiento computacional desde los primeros años de la escuela primaria. A través de propuestas lúdicas y manipulativas, los alumnos aprenden a secuenciar acciones, reconocer patrones y resolver problemas de forma creativa, sin necesidad de pantallas. Reflexionaremos sobre cómo integrar estas experiencias en el aula, conectar con las áreas curriculares y fomentar la autonomía, la colaboración y la curiosidad tecnológica desde edades tempranas. Además, compartiremos ejemplos prácticos y actividades reales que demuestran que programar también significa pensar, crear y jugar.



18:55 - 19:05 **DESCANSO**



19:05 - 19:25 **Laura Guijorro Ramos**

Calculadora de múltiplos, tecnología y juego en primaria.

Te propongo descubrir cómo la programación y el pensamiento computacional pueden convertirse en aliados poderosos dentro del aula. ¿Sabías que conceptos como los números primos y compuestos, los múltiplos y divisores, o incluso los circuitos eléctricos pueden cobrar vida a través de la tecnología? En esta charla exploraremos actividades que conectan las matemáticas con la robótica, la electrónica y la programación básica. Una invitación a mirar el currículo con otros ojos... ¿Te animas?



19:25 - 19:45 **Belén Orihuela Pantoja**

Viajeros del tiempo: propuesta práctica para trabajar el pensamiento computacional a través de las edades de la historia en educación primaria.

En viajeros del tiempo el Pensamiento Computacional se trabaja sin pantallas mediante actividades desenchufadas: construir refugios prehistóricos con LEGO, diseñar escudos heráldicos simétricos, crear coreografías renacentistas y descifrar mensajes en código Morse, culminando en una línea del tiempo colaborativa. Estas propuestas desarrollan descomposición, reconocimiento de patrones, pensamiento algorítmico y depuración, con alta motivación del alumnado y mejora en cronología histórica y destrezas computacionales.



19:45 - 20:00 **ENTREGA DE PREMIOS**

20:00 - 20:20 **Presentación de la experiencia ganadora del primer premio**

20:20 - 20:30 **CLAUSURA DEL EVENTO**