



RESOLUCIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN EN EL CURSO 2021-2022 EN EL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA:

“J-RUN 2.0. Del pensamiento computacional a las competencias del futuro”.



DOCUMENTO FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE en formato PDF/A 1.7 Firma PAdES. Custodiado en repositorio seguro del Gobierno de La Rioja.			Pág. 1 / 8
Expediente	Tipo	Procedimiento	Nº Documento
00860-2021/147056	Convenio	Solicitudes y remisiones generales	2021/1094135
Cargo	Firmante /Observaciones		Fecha/hora
1 Director General de Innovación Educativa			
2			



JUSTIFICACIÓN

Este proyecto de innovación educativa basado en la robótica y el pensamiento computacional se enmarca dentro de los fines que, en su texto consolidado, fija la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 22006, de 3 de mayo la cual afirma en su preámbulo que “el uso generalizado de las tecnologías de información y comunicación en múltiples aspectos de la vida cotidiana ha acelerado cambios profundos en la comprensión de la realidad y en la manera de comprometerse y participar en ella, en las capacidades para construir la propia personalidad y aprender a lo largo de la vida, en la cultura y en la convivencia democráticas, entre otros. Este cambio de enfoque requiere de una comprensión integral del impacto personal y social de la tecnología, de cómo este impacto es diferente en las mujeres y los hombres y una reflexión ética acerca de la relación entre tecnologías, personas, economía y medioambiente, que se desarrolle tanto en la competencia digital del alumnado como en la competencia digital docente. En consecuencia, se hace necesario que el sistema educativo dé respuesta a esta realidad social e incluya un enfoque de la competencia digital más moderno y amplio, acorde con las recomendaciones europeas relativas a las competencias clave para el aprendizaje permanente.”

Asimismo, ente los pilares fundamentales que guían dicha ley se “insiste en la necesidad de tener en cuenta el cambio digital que se está produciendo en nuestras sociedades y que forzosamente afecta a la actividad educativa. El desarrollo de la competencia digital no supone solamente el dominio de los diferentes dispositivos y aplicaciones. El mundo digital es un nuevo hábitat en el que la infancia y la juventud viven cada vez más: en él aprenden, se relacionan, consumen, disfrutan de su tiempo libre. Con el objetivo de que el sistema educativo adopte el lugar que le corresponde en el cambio digital, se incluye la atención al desarrollo de la competencia digital de los y las estudiantes de todas las etapas educativas, tanto a través de contenidos específicos como en una perspectiva transversal, y haciendo hincapié en la brecha digital de género.”

El proyecto de innovación educativa J-RUN 2.0 nace de tres experiencias ya implantadas en la comunidad educativa de La Rioja: la cultura Maker, la escuela de pensamiento computacional y el PIE J-Run.

La cultura Maker es una extensión de la tecnología DIY (Hazlo tú mismo) e incluye actividades multidisciplinares. Desde algunas más punteras como las de ingeniería, electrónica, robótica, impresión 3D, y el uso de herramientas CNC (Control Decimal Numérico), hasta actividades más tradicionales como la metalurgia, la carpintería y las artes y artesanías. Comúnmente esto se denomina en el ámbito científico como STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas). Por otra parte, en esta comunidad se han llevado a cabo proyectos como la Escuela de pensamiento computacional promovida por el INTEF en la que se han formado centros de primaria y dotado de Kits Arduino a varios centros de secundaria de La Rioja.

DOCUMENTO FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE <small>en formato PDF/A 1.7 Firma PAdES. Custodiado en repositorio seguro del Gobierno de La Rioja.</small>			Pág. 2 / 8
Expediente	Tipo	Procedimiento	Nº Documento
00860-2021/147056	Convenio	Solicitudes y remisiones generales	2021/1094135
Cargo	Firmante / Observaciones		Fecha/hora
1 Director General de Innovación Educativa			
2			



El proyecto J-RUN 2.0 surge, de la confluencia de estas experiencias y pretende ser motor para el desarrollo de la robótica en las aulas y de la integración de elementos curriculares y evaluación de las competencias asociadas al pensamiento computacional.

A fin de promover la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación y la formación en digitalización, fomentando mediante este proyecto la investigación e innovación educativa, impulsando el trabajo colaborativo y las redes profesionales, la Dirección General de Innovación Educativa (en adelante DGIE), a través del Centro Riojano de Innovación Educativa, publica la convocatoria del proyecto J-RUN 2.0.

Esta actividad está regulada por la Orden 9/08, de 28 de abril de 2008, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regulan las actividades de formación permanente del profesorado de los centros docentes donde se imparten enseñanzas no universitarias.

Este proyecto, se justifica a su vez como parte del programa para la mejora de la competencia digital educativa #CompDigEdu, como mejora del proceso de digitalización de las aulas de La Rioja y como preparación del profesorado para el trabajo con alumnado en el “aula del futuro” que próximamente se instalará en La Rioja.

Esta formación es susceptible de ser financiada por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y por la Unión Europea-NextGenerationEU.

BASES

Primera. FINALIDAD

Esta convocatoria tiene como objeto seleccionar a docentes de centros sostenidos con fondos públicos de niveles anteriores a la Universidad de la Comunidad Autónoma de La Rioja que deseen desarrollar un Proyecto de innovación **RIOJABOT** durante el curso 2021/2022.

Segunda. PRÉSTAMO Y/O CESIÓN DE MATERIALES

En función del itinerario el profesorado participante podrá recibir materiales y equipos necesarios para el desarrollo del proyecto: **Beebot, J-Run, microbit, MBOT**.

DOCUMENTO FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE			en formato PDF/A 1.7 Firma PAdES. Custodiado en repositorio seguro del Gobierno de La Rioja.	Pág. 3 / 8
Expediente	Tipo	Procedimiento	Nº Documento	
00860-2021/147056	Convenio	Solicitudes y remisiones generales	2021/1094135	
Cargo	Firmante /Observaciones		Fecha/hora	
1 Director General de Innovación Educativa				
2				



Tercera. DESTINATARIOS

Podrán participar en este proyecto docentes que impartan clases en Educación infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional de centros sostenidos con fondos públicos.

Cada docente podrá inscribirse en uno de los itinerarios especificados en la base sexta de esta convocatoria.

Cuarta. OBJETIVOS

1. Contribuir al desarrollo de las siguientes competencias clave:
 - a. Aprender a aprender.
 - b. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
 - c. Competencia digital.
2. Dotar a las competencias adquiridas de una funcionalidad práctica que las enlace con el mundo de la empresa al que el alumnado se enfrentará en un futuro próximo.
3. Potenciar que el alumnado sea el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de una metodología cooperativa, quien desarrolle un producto de modo consensuado y solucione todos los posibles problemas que vayan surgiendo.
4. Conectar las Áreas de Conocimiento de tal forma que los módulos no sean islas de conocimiento, sino que estén todas interrelacionadas. Este proceso involucrará a la mayoría de los departamentos didácticos del centro educativo.
5. Potenciar el trabajo cooperativo.
6. Fomentar el desarrollo del pensamiento computacional en la etapa de Educación Obligatoria.
7. Adquisición por parte del profesorado de los conocimientos adecuado para llevar la programación al aula.
8. Utilización de los distintos lenguajes computacionales adecuados a cada etapa educativa.
9. Poner en práctica una unidad didáctica en la que se pueda comprobar la adquisición de los conocimientos por parte del alumnado.

Quinta. ITINERARIOS

A fin de llegar a todo el alumnado desde infantil a secundaria, este proyecto se despliega en cinco itinerarios que permiten la adaptación de la robótica y la programación a los diferentes contextos y niveles de los centros riojanos.

DOCUMENTO FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE			en formato PDF/A 1.7 Firma PAdES. Custodiado en repositorio seguro del Gobierno de La Rioja.	Pág. 4 / 8
Expediente	Tipo	Procedimiento	Nº Documento	
00860-2021/147056	Convenio	Solicitudes y remisiones generales	2021/1094135	
Cargo	Firmante / Observaciones		Fecha/hora	
1 Director General de Innovación Educativa				
2				



Itinerario 1: DESENCUFADOS / J-RUN

- En este PIE se realizará un curso de 20 horas on line y 4 presenciales sobre **actividades desenchufadas** (retos de aprendizaje computacional sin tecnología) y una sesión presencial para el uso del robot **Beebot J-Run**. También recibirás **propuestas didácticas** para integrar esta formación en tus experiencias y proyectos de aula.
- Indicado para: Educación infantil y primaria.
- Se prestará material, beebot o J-Run.
- Más información en la **infografía 2**.



Itinerario 2: SCRATCH INICIAL

- En este PIE se realizará un curso de 20 horas on line y 4 presenciales sobre **programación inicial por bloques** utilizando el programa Scratch, así como **material didáctico** para poner en práctica esta formación en el aula.
- Indicado para: Educación primaria y secundaria.
- Más información en la **infografía 3**.



Itinerario 3: SCRATCH AVANZADO

- En este PIE se realizará un curso de 20 horas on line y 4 presenciales de nivel avanzado sobre **programación por bloques** utilizando el programa Scratch, así como **material didáctico** para poner en práctica esta formación en el aula.
- Indicado para: Educación primaria y secundaria.
- Más información en la **infografía 4**.



Itinerario 4: MICROBIT

DOCUMENTO FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE			Pág. 5 / 8
Expediente	Tipo	Procedimiento	Nº Documento
00860-2021/147056	Convenio	Solicitudes y remisiones generales	2021/1094135
Cargo	Firmante / Observaciones		Fecha/hora
1 Director General de Innovación Educativa			
2			



<ul style="list-style-type: none"> • En este PIE se realizará un curso de 20 horas on line y 4 presenciales de programación con bloques utilizando la placa microbit, así como material didáctico para poner en práctica esta formación en el aula. • Indicado para: Educación primaria y secundaria. • Se prestará material, placa microbit. • Más información en la infografía 5. 	
Itinerario 5: MBOT	
<ul style="list-style-type: none"> • En este PIE se realizará un curso de 20 horas on line y 4 presenciales de programación con Mbot, así como material didáctico para poner en práctica esta formación en el aula. • Indicado para: Educación primaria y secundaria. • Se prestará material MBOT. • Más información en la infografía 6. 	

Sexta. SELECCIÓN DE DOCENTES

El número de docentes será seleccionado en función del número de dispositivos que se prestarán, en el caso de los itinerarios 1: J-Run o Beebot, 4: Microbit, y 5: Mbot

La selección se hará según lo establecido en la base tercera de esta convocatoria, teniendo preferencia:

- Docentes inscritos en el proyecto de innovación educativa Avanz@TIC.
- Resto de la comunidad educativa de etapas anteriores a la Universidad.

Séptima. COMPROMISOS DE PARTICIPACIÓN

Las personas participantes en cualquiera de los itinerarios de este PIE se comprometen a lo siguiente:

- Colaborar en el desarrollo de los procesos de evaluación del proyecto según determine la administración educativa.
- Realizar y superar un curso del itinerario elegido en la plataforma Moodle y 4 horas presenciales.
- Llevar a la práctica una Unidad Didáctica con los conocimientos adquiridos en los cursos asociados al itinerario en el que se participe.

DOCUMENTO FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE <small>en formato PDF/A 1.7 Firma PAdES. Custodiado en repositorio seguro del Gobierno de La Rioja.</small>			Pág. 6 / 8
Expediente	Tipo	Procedimiento	Nº Documento
00860-2021/147056	Convenio	Solicitudes y remisiones generales	2021/1094135
Cargo	Firmante / Observaciones		Fecha/hora
1 Director General de Innovación Educativa			
2			



Todo el material aportado se pondrá a disposición de la comunidad educativa.
(Unidades Didácticas Recorridos...)

Octava. REQUISITOS DE CERTIFICACIÓN

- Para certificar el proyecto es indispensable que sea el propio alumnado quien realice la puesta en práctica del proyecto.
- Asimismo, es requisito indispensable la realización y su calificación de apto en el curso del itinerario elegido establecido en la base quinta de esta convocatoria.
- Cada participante, que cumpla los requisitos anteriores certificará **40 horas** de formación, en la modalidad de proyectos de innovación. **Estas horas incluyen las dedicadas al curso obligatorio de formación.**

Novena. SOLICITUD, PLAZO Y DOCUMENTACIÓN

Las solicitudes de participación, se realizarán cumplimentando el siguiente formulario según el itinerario que corresponda:

- Itinerario 1. Desenchufados y J-Run: <https://bit.ly/RiojaBot-JRun>
- Itinerario 2. SCRATCH Nivel inicial: <https://bit.ly/RiojaBot-Scratch>
- Itinerario 3. SCRATCH Nivel 2 <https://bit.ly/RiojaBot-Scratch2>
- Itinerario 4. MicroBit. <https://bit.ly/RiojaBot-MicroBit>
- Itinerario 5. MBOT <https://bit.ly/M-BOT>

El plazo de presentación de solicitudes finaliza el **31 de enero de 2022.**

Decima. PLAZAS POR ITINERARIO

- Itinerario Desenchufas/J-RUN 50 plazas
- Itinerario Scratch inicial 50 plazas
- Itinerario Scratch avanzando 50 plazas
- Itinerario microbit 50 plazas
- Itinerario MBOT 50 plazas

DOCUMENTO FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE			Pág. 7 / 8
Expediente	Tipo	Procedimiento	Nº Documento
00860-2021/147056	Convenio	Solicitudes y remisiones generales	2021/1094135
Cargo	Firmante /Observaciones		Fecha/hora
1 Director General de Innovación Educativa			
2			



Decimoprimera. DIFUSIÓN DE EXPERIENCIAS

Los derechos de explotación, respetando siempre los derechos morales de autoría, de los proyectos elaborados pasarán a ser propiedad de la Consejería competente en materia de Educación del Gobierno de La Rioja que podrá realizar las acciones de difusión que estime convenientes con indicación, en su caso, la autoría de los proyectos. En cualquier caso, las personas autoras –previo consenso- podrán proceder a la publicación de cualquier contenido relativo al proyecto, haciendo constar que el trabajo objeto de la publicación se ha realizado en el marco de la convocatoria correspondiente de la Consejería de Educación, Cultura, Deporte y Juventud del Gobierno de La Rioja

Decimosegunda. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La solicitud de participación en la presente convocatoria supone la aceptación de sus bases.

DOCUMENTO FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE			en formato PDF/A 1.7 Firma PAdES. Custodiado en repositorio seguro del Gobierno de La Rioja.	Pág. 8 / 8
Expediente	Tipo	Procedimiento	Nº Documento	
00860-2021/147056	Convenio	Solicitudes y remisiones generales	2021/1094135	
Cargo	Firmante /Observaciones		Fecha/hora	
1 Director General de Innovación Educativa				
2				