



Iniciación a la tecnología, programación y robótica

Disciplina educativa cuyo objetivo principal es la comprensión de nociones básicas de informática y habilidades digitales mediante juegos para fomentar la creatividad y la cooperación.

Objetivos pedagógicos



Creatividad e imaginación



Resolución de problemas



Trabajo en equipo



Aprendizaje de conceptos básicos de programación de forma lúdica

Algunas herramientas



Scratch Jr

Herramienta de iniciación en el lenguaje de programación por bloques, introduciendo así habilidades de codificación y resolución de problemas de una forma creativa



Lego máquinas simples y técnicas

Ideal para una iniciación en la ciencia y tecnología. Además se trabaja la imaginación y creatividad mediante la concentración y habilidades manuales



Beebot

Robot educativo diseñado para desarrollar capacidades de pensamiento computacional, concentración, visión espacial y programación



Plastilina conductiva

Kit compuesto por plastilina conductiva donde aprenderán circuitos eléctricos. Es el comienzo a la iniciación en campos STEAM

Tecnología, programación y robótica

Disciplina educativa cuyo objetivo principal es la innovación de un recurso pedagógico utilizando diferentes instrumentos electrónicos, eléctricos y robóticos de una manera creativa, y explorando así áreas tecnológicas como son la programación, informática o electrónica.

Objetivos pedagógicos



Potenciar la visión espacial y el pensamiento lógico



Desarrollo del pensamiento computacional

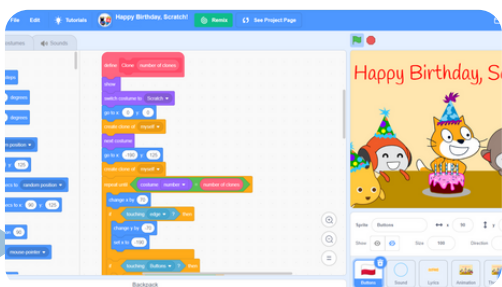


Creatividad e imaginación



Habilidades sociales y autoconfianza

Algunas herramientas



Scratch 3.0

Se trata de un lenguaje de programación mediante bloques, donde nos permite crear animaciones, juegos interactivos e historias. Donde aprenderán conceptos de programación a través de una manera sencilla y divertida



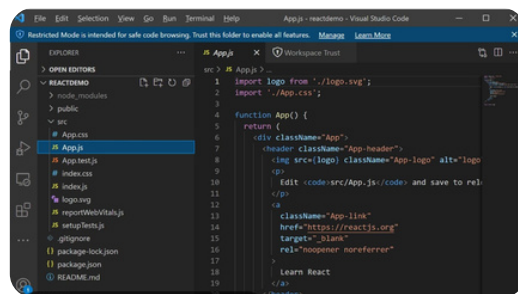
Wedo 2.0

Ideal para iniciarse en programación facilitando así el aprendizaje STEAM. Combinando una gran variedad de piezas y construyendo robots para después programarlo por bloques de una forma divertida y lúdica.



Spike

Herramienta que potencia el desarrollo del pensamiento computacional a través de la construcción de sus robots programables con un software fácil de usar y un intuitivo lenguaje de programación basado de Scratch.



Visual studio code

Editor de código que nos permite escribir en cualquier lenguaje de programación. En este caso el lenguaje es el HTML donde podrán ver sus dibujos a través de la programación de figuras geométricas.