



## 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



#### Beebot

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

#### 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



#### 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

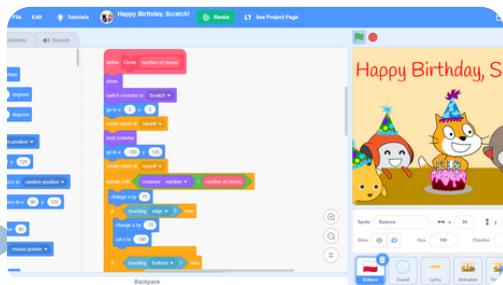


Creatividad e imaginación



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

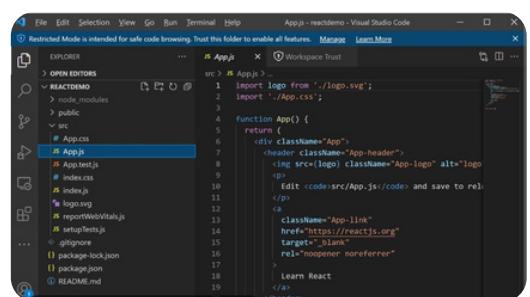
Ideal para iniciarse en programación facilitando así el aprendizaje STEAM.

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.