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 porblemas de una forma creativa

Lego máquinas simples y técnicas

Ideal para una iniciación en la ciencia y tecnología. Ademas 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

Kodu

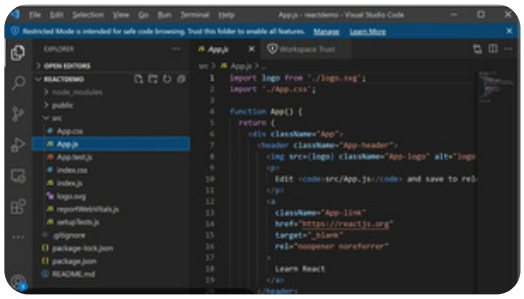
Nos permite diseñar nuestro propio videojuego en 3D de una forma divertida y sencilla, gracias a sus iconos que nos ayudan a interiorizar los conceptos básicos de la programación.

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.

Mindstorms EV3

Herramienta que potencia el desarrollo del pensamiento computacional a través de la construcción de sus robots programables gracias a sus motores, sensores, ruedas y otros componentes electrónicos.



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.