



ROBÓTICA Y ACTIVIDADES STEAM



- Robótica
- Programación
- IA
- Videojuegos
- Diseño de APP
- Actividades STEAM

Objetivos pedagógicos pretendidos para alumnos de primaria :

1. Pensamiento creativo: La robótica educativa fomenta el pensamiento lateral y la creatividad al mostrar a los alumnos que existen múltiples formas de resolver un mismo problema.
2. Trabajo en equipo: Los proyectos de robótica y STEAM ayudan a los estudiantes a entender la importancia de colaborar, identificar las fortalezas de cada miembro del equipo y dividir tareas de manera eficiente.
3. Resolución de problemas: Estas actividades prácticas desafían a los alumnos a encontrar soluciones innovadoras a través de la experimentación y el aprendizaje práctico.
4. Integración de materias: Las actividades STEAM combinan de forma integral ciencias, matemáticas, diseño y tecnología, permitiendo que los conocimientos se desarrollen de manera sólida.
5. Aplicación práctica: Los estudiantes pueden entender mejor cómo funcionan las cosas al programar y construir robots, aplicando conceptos teóricos en proyectos prácticos.
6. Conocimientos de Programación: Se introduce a los alumnos al lenguaje de programación, considerado fundamental para el futuro.
7. Alfabetización digital: Los niños se familiarizan con el uso de ordenadores, tabletas y otras herramientas tecnológicas desde una edad temprana.
8. Aprendizaje lúdico: La robótica y las actividades STEAM ofrecen una forma dinámica y envolvente de aprender, aumentando la motivación y participación activa de los alumnos.
9. Experimentación: Se crea un espacio seguro donde los errores se consideran experiencias de aprendizaje enriquecedoras. Filosofía ensayo-error para asimilar y mejorar el aprendizaje.
10. Desarrollo de competencias científico-tecnológicas: Estas actividades preparan a los estudiantes para los retos y tecnologías futuras, desde el fomento de la curiosidad y el espíritu de investigación.