

¡NUEVO!

# ROBÓTICA

Consiste en un conjunto de elementos físicos o de programación que motivan a los participantes a construir, programar, razonar de manera lógica y crear nuevas interfaces o dispositivos.

Los OBJETIVOS que vamos a trabajar son los siguientes:

Introducción a la programación y la electrónica.

Promover la creatividad en nuevos proyectos.

Establecimiento de vínculos entre causa y efecto.

Desarrollo de habilidades comunicativas para explicar cómo funciona el modelo.

Desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad de comprensión.

Generar la capacidad de creación mediante las capacidades artísticas y mediante la imaginación.

Investigar, crear modelos y diseñar soluciones.

Desarrollar habilidades básicas de programación, pensamiento crítico y resolución de problemas

Desarrollar diferentes hipótesis para resolver un problema



Todo esto mediante una **METODOLOGÍA:**

CREATIVA  
IGUALDAD  
ACTIVA  
PARTICIPATIVA

EDUCATIVA  
INDIVIDUAL  
COLECTIVA

## ACTIVIDADES

### BEE-BOT

Punto de partida perfecto para el control de la enseñanza, el lenguaje direccional y la programación.

Las/os participantes tendrán que crear su propia historia para que nuestro pequeño robot la continúe y lo consiga, mediante las instrucciones que le dan.



### LEGO WEDO 2

Necesitamos unas piezas de Lego, un software educativo y proyectos científicos.

Los/as participantes podrán explorar, crear y compartir sus descubrimientos a medida que construyen, programan y modifican proyectos.



### SCRATCH

Es un lenguaje visual de programación centrado en fomentar la creatividad y el pensamiento lógico.

A ayudamos a las/os participantes a afrontar y resolver situaciones y problemas de todo tipo de manera lógica y estructurada.

