

CLASES EXTRAESCOLARES DE ROBOTICA Y PROGRAMACION

Las clases seguirán la programación del software de LEGO Education WeDo 2.0

Es una propuesta para **Educación Primaria** que favorece el trabajo en equipo, la comunicación, la capacidad para resolver problemas, el pensamiento crítico y la investigación. Este kit **incluye 280 piezas de LEGO, dos sensores (uno de movimiento y otro de inclinación) y un contenedor con una bandeja clasificadora y etiquetas.**

Además, dispone de un **motor de potencia media** y un smarthub, el dispositivo que hace que el robot Milo **se comunique de manera inalámbrica con la tableta a través de Bluetooth 4.0.** Junto al software educativo (para que los estudiantes aprendan sus primeros conceptos de robótica y programación). **Existen más de 40 horas de proyectos relacionados con la tecnología, la ingeniería, el espacio, ciencias de la vida...**



Esta es una forma de aprender pequeñas nociones de programación mediante un juego de construcción y de una forma visual e intuitiva. Se incentiva el trabajo colaborativo ya que los proyectos se desarrollan en equipos, se estimula la creatividad y sobre todo una cuestión muy importante: se fomenta el desarrollo del pensamiento lógico: si quiero que funcione los pasos deben ser dados en un determinado orden. Son muchas las asignaturas para las cuales este proceso es fundamental: matemáticas, física, química...

También diseñaron y programaron con SCRATCH 3.0, que es un lenguaje de programación por bloques que está especialmente diseñado para niños. Permite programar y compartir medios interactivos, historias, juegos y animaciones. Cuando los alumnos crean con Scratch, aprenden a pensar creativamente, trabajar colaborativamente y razonar sistemáticamente.

