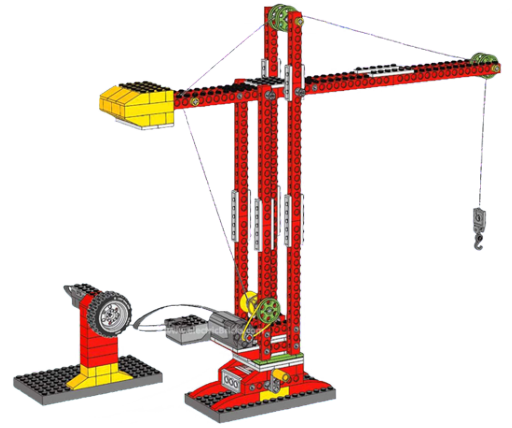


ROBOTICA características de la actividad

- Edad: de 3º a 6º primaria
- Cantidad de alumnos por clase: de 8-12 máximo, mínimo 6-8. En equipos de 2, pudiendo en ocasiones formar equipos de 3 o de 4 alumnos en proyectos puntuales. Para la programación será un ordenador y proyecto por alumno
- 2 días a la semana. O 1 día a la semana+1 día informática



La Robótica tiene como OBJETIVOS

- Desarrollar la intuición científica.
- Potenciar sus habilidades de investigación y resolución de problemas.
- Preparar para enfrentarse al mundo competitivo, especialmente en las Ciencias tecnológicas, las de mayor demanda en la actualidad y en el futuro.
- Fomentar el aprendizaje colaborativo y participativo.
- Desarrollar la creatividad, diseño e innovación. Reforzar el espíritu de superación y autoestima.



Modelo de formación

- LEGO Education con el software estrella del MIT, Scratch.
- Los productos de LEGO son los ideales para que los alumnos se diviertan a la vez que aprenden.
- Con Scratch los alumnos se introducen en el mundo de la programación, con un software intuitivo con el que programan tanto robots como videojuegos.
- Clases de 8 a 12 alumnos máximo.
- Proyectos educativos distintos según la edad.
- Diferentes tipos de prácticas con incremento de dificultad: construcción, programación, física y matemáticas.
- Prácticas de trabajo en equipo.



