

Taller monográfico Programación y Robótica Infantil

Del 14 de enero al 18 de marzo

Objetivos

- Aprendizaje y manejo del ordenador
- Potenciar el pensamiento computacional.
- Potenciar el aprendizaje sobre los principios básicos de la programación.
- Potenciar el aprendizaje sobre los principios básicos de la robótica.
- Mejorar el trabajo en equipo.

Competencias

- Competencia en ciencias y tecnología.
- Competencia digital.
- Competencias sociales y cívicas.
- Iniciativa y espíritu emprendedor.

Destrezas y habilidades

- Desarrollo de habilidades informáticas.
- Secuenciación.
- Lógica.
- Resolución de problemas.
- Control de la impulsividad: hay un problema, se piensa la solución y se comprueba si ésta es viable.
- Búsqueda de nuevas soluciones a problemas complejos.
- Desarrollo de la creatividad.
- Programación y su aplicación a un proyecto tecnológico.

Recursos

- CodeHour
- Scratch Jr.
- Kodu
- ZumKit Advanced.