

CURSO

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA EDUCATIVA

Por **Vicente Martínez****12**
HORAS

EL CURSO

El futuro ya está aquí. La programación y la robótica aplicadas al ámbito educativo son una realidad. Este curso te ayudará a introducirte en este mundo tan apasionante.

OBJETIVOS

- 1** **Conocer** la realidad actual de la robótica educativa en la Educación Primaria y Secundaria. Sus usos tanto en las materias del ámbito científico como en otras.
- 2** **Conocer** los distintos recursos materiales con los que introducir la robótica educativa en el aula.
- 3** **Aprender** las diferentes estrategias de implementación de la robótica dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- 4** **Planificar** el abordaje de la programación y la robótica en el aula particular de cada docente, en función de su nivel educativo y las características de su centro.
- 5** **Ser** capaz de realizar distintos proyectos en Scratch que aborden los conceptos fundamentales de la programación.
- 6** **Conocer** las posibilidades que la computación física (robótica) ofrece como paso natural tras el aprendizaje de los conceptos básicos de la programación.

PROGRAMA

Estado actual de la robótica educativa en los distintos niveles educativos. Materiales didácticos para la aplicación de la robótica educativa.

La programación por bloques con Scratch. Introducción de los conceptos fundamentales: secuencias, bucles, eventos, paralelismo, variables, operadores y condicionales.

Metodologías propicias para la enseñanza de la programación y la robótica: aprendizaje por descubrimiento, fomento de la creatividad, abordaje de retos.

El paso fundamental hacia la computación física: conectado con el mundo físico.

La placa micro:bit y el robot mBot, dos de los ejemplos más usados en la actualidad en la computación física.

[Accede al curso](#)