Objetivos y contenidos

Esta parte del curso pretende aplicar la parte teórica (programación) en clases prácticas (robótica) a través de proyectos transversales que incluso pueden permitir la realización de proyectos STEAM interdisciplinares con otras materias como la Física, Biología, Matemáticas, Arte, etc...

Una vez adquiridos los contenidos, el alumnado desarrollará la creatividad y el emprendimiento ya que aporta técnicas y herramientas al alumnado para idear y diseñar soluciones a problemas definidos que tienen que cumplir una serie de requisitos, y lo orienta a la organización de las tareas que deberá desempeñar de manera personal o en grupo.

Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU

Revision #9
Created 2022-07-25 09:42:48 CEST by Ricardo Aguado Vallejo
Updated 2023-01-17 15:52:52 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026