

STEAM - ROBÓTICA



Innovación y Tecnología para Niños de 5-16 Años

Durante el curso los alumnos profundizan en las diferentes disciplinas. Ampliarán sus conocimientos de programación y electrónica, mediante la robótica y la creación de videojuegos. Además, se iniciarán en el mundo del diseño y la impresión 3D.

- Fomentar las disciplinas de la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas. (STEAM)
- Desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- Desarrollo de la visión espacial.
- Constancia.
- Mejora del rendimiento académico.
- Pensamiento crítico.

