



ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN



SmartTEAM es un proyecto educativo que promueve el aprendizaje de la robótica y el pensamiento computacional a través de historias y actividades que invitan a jugar, armar y programar.

Libros para estudiantes



Características

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- Enfoque interdisciplinario y transversal (STEAM)
- Educación Maker
- Implementación flexible y personalizable
- Aprendizaje colaborativo
- Desarrollo de habilidades blandas
- Gamificación y Storytelling

El recorrido pedagógico propuesto está basado en el enfoque STEAM. Desde esta perspectiva, se invita al estudiante a examinar cada problema desde distintas ópticas, integrando los contenidos de las diversas áreas curriculares con la robótica y la programación.



Recursos

En cada proyecto se propone un recorrido por distintos escenarios de aprendizaje:



- Storytelling
- Actividades de pensamiento computacional
- Desafíos y autoevaluaciones



■ Entornos de programación:

JUEGOS ANIMACIONES

- Programación del robot y de las piezas del kit ROBOTS
- Programación remota y colaborativa

■ Aula virtual:

- Gestión docente de clases, actividades y exámenes



- Diseño y armado de estructuras con piezas
- Programación de componentes
- Manejo del robot y piezas electrónicas



Manuales docentes (versión digital)



- Tabla de progresión de contenidos y competencias
- Organización de los espacios y tiempos para las clases
- Actividades desconectadas
- Propuestas de articulación curricular
- Solucionarios
- Rúbricas de evaluación
- Fichas recortables



MARY CARMEN CAMACHO (809) 519-9922
FAUSTO VARGAS (809) 299-0135



ventasrd@edicioneslogos.com