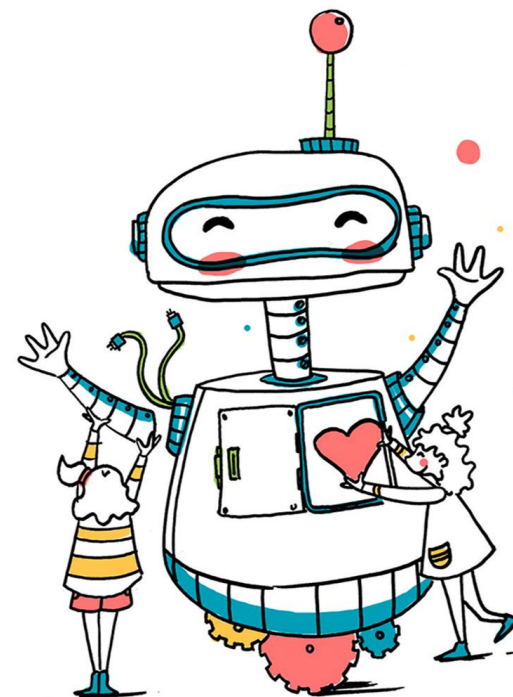


Aprendizaxe Baseado en Retos STEAM

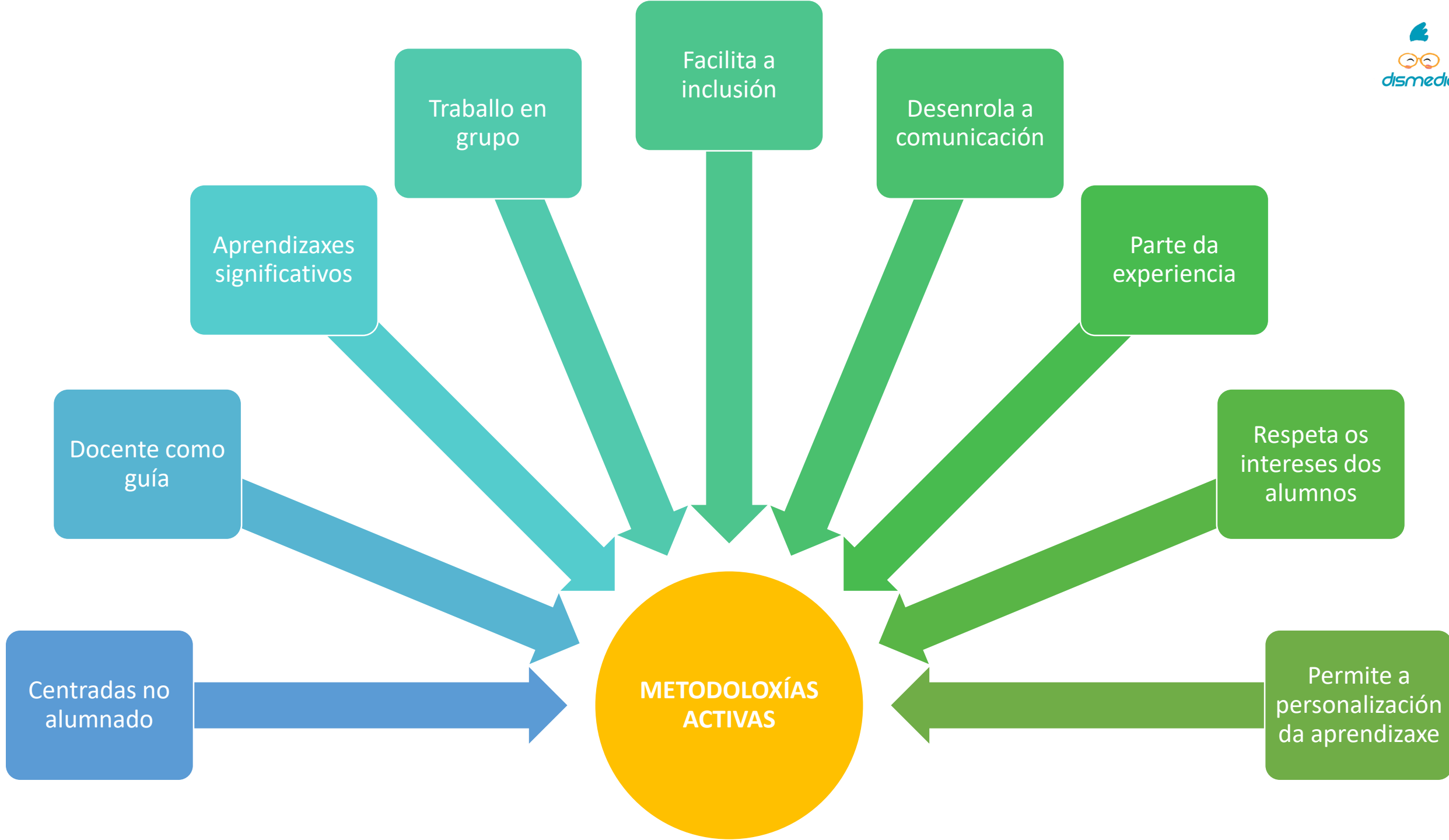


ROBOTICA

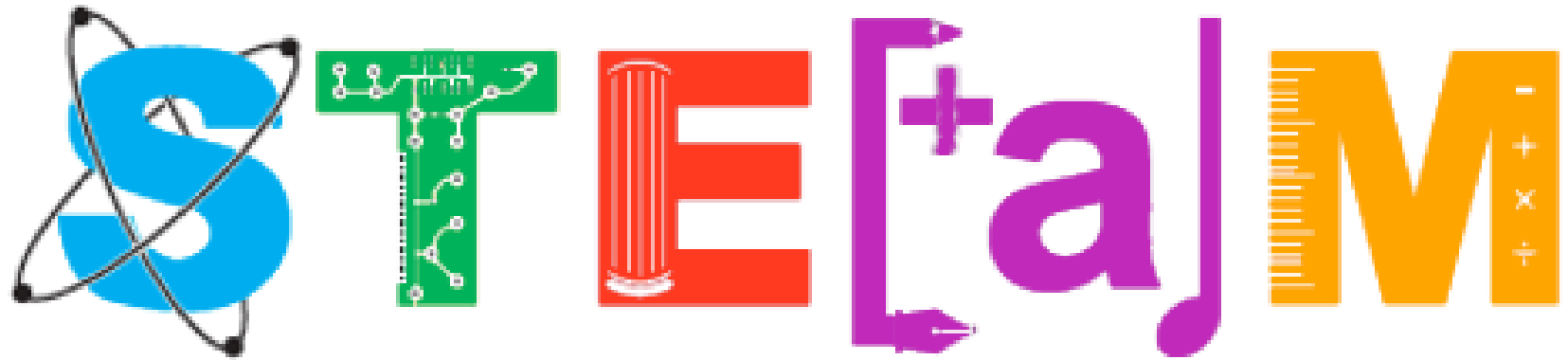


Estrutura do curso

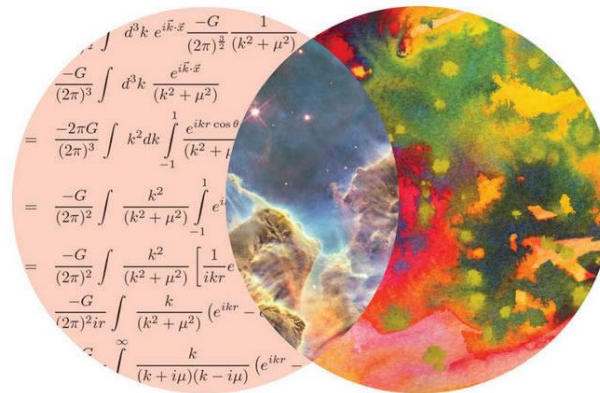
- Introducción á Aprendizaxe Baseada en Retos STEAM
- Exemplo de proxecto na aula de primaria
- mBot: compoñentes e montaxe
- Introducción á programación con bloques con mBlock



STEM to STEAM



Science | Technology | Engineering | [+ART] | Mathematics



M
A
T
E
M
A
T
I
C
A
S

L
I
N
G
U
A

C.
C.
N
A
T
U
R
A
L
E
Z
A

P
L
A
S
T
I
C
A

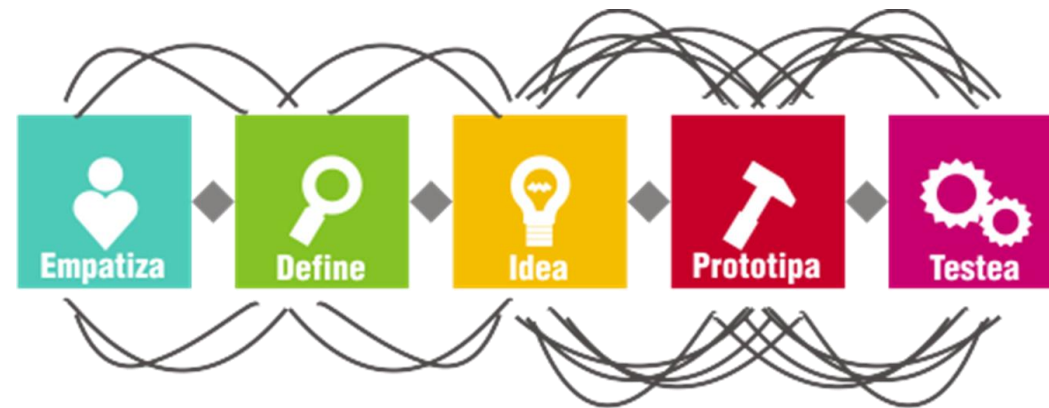
C.
C.
S
O
C
I
A
L
E
S

I
N
G
L
E
S

L
E
N
G
U
A

M
U
S
I
C
A

RETOS
STEAM



Características

Contido significativo

Pensamento crítico, resolución de problemas e diversas formas de comunicación

A investigación e a necesidade de crear algo novo

Unha pregunta guía aberta

Crea a necesidade de aprender contidos esenciais e alcanzar competencias clave

Permite algún grao de decisión no alumnado

Inclúe avaliación e reflexión

Solución final

Como integramos a robótica no currículo?



PROXECTOS

RETOS

TAREFAS

...