

TALLER PENSAMIENTO COMPUTACIONAL SAM LABS



ÁMBITO STEAM

Línea estratégica 4

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Mediante el siguiente taller los alumnos podrán trabajar el Pensamiento Computacional y programación con el kit de Aula Steam Course con diferentes lecciones:
- El Bosque: El alumnado investiga la relación entre las necesidades de las diferentes plantas y animales y sus hábitats.
 - Reducir, Reutilizar y Reciclar: En esta lección de STEAM, el alumnado comprenderá el reciclaje, trabajando en colaboración para estimar, medir y clasificar objetos reciclables y no reciclables.
 - Energías Renovables: aprenderán sobre las fuentes de energía renovables y no renovables. Reconocerán el peligro que supone la quema de combustibles fósiles para nuestro planeta e inventarán sus propios medios para producir energía renovable.
 - El ciclo del agua: el alumnado aprenderá a comprender cómo la hidrosfera interactúa con la atmósfera, la geosfera y la biosfera a través del ciclo del agua.
 - Panel Solar: aprenderán a diseñar una solución a un problema imitando cómo las plantas utilizan sus partes externas para ayudarlas a sobrevivir y crecer
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora
- **RECURSOS:** STEAM COURSE (kit de aula de introducción a la metodología STEAM). Hasta 30 alumnos en total. Ficha del Estudiante, Hoja de trabajo de actividades con ejercicios prácticos. Y Ficha con ejercicios adicionales.
- **DESTINATARIOS:** alumnado de 6 a 12 años

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo