

Tecnología como herramienta didáctica

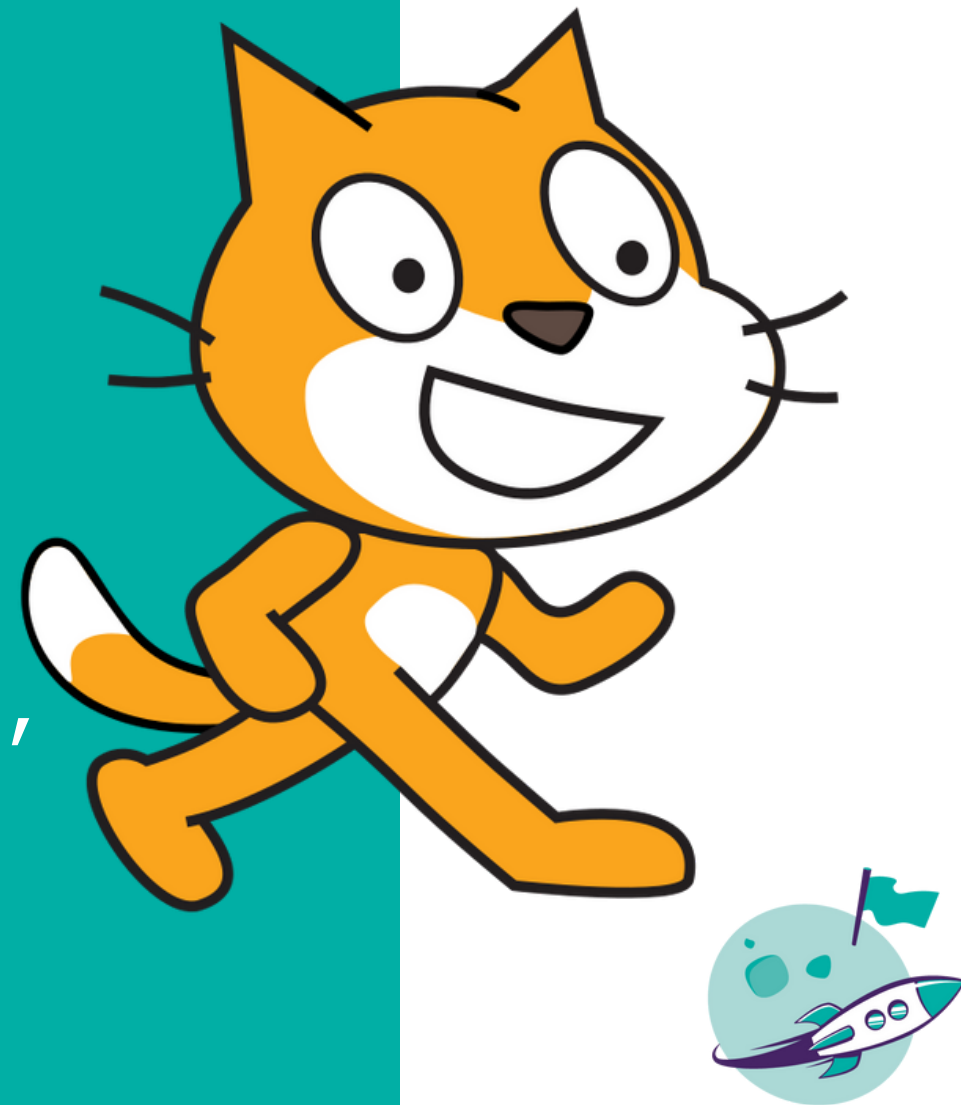
Programación, robótica,
diseño de videojuegos, diseño
3D, realidad virtual,
inteligencia artificial...



Scratch é unha linguaxe de programación coa que os nenos poden programar e compartir medios interactivos como contos, xogos e animacións con xente de todo o mundo.

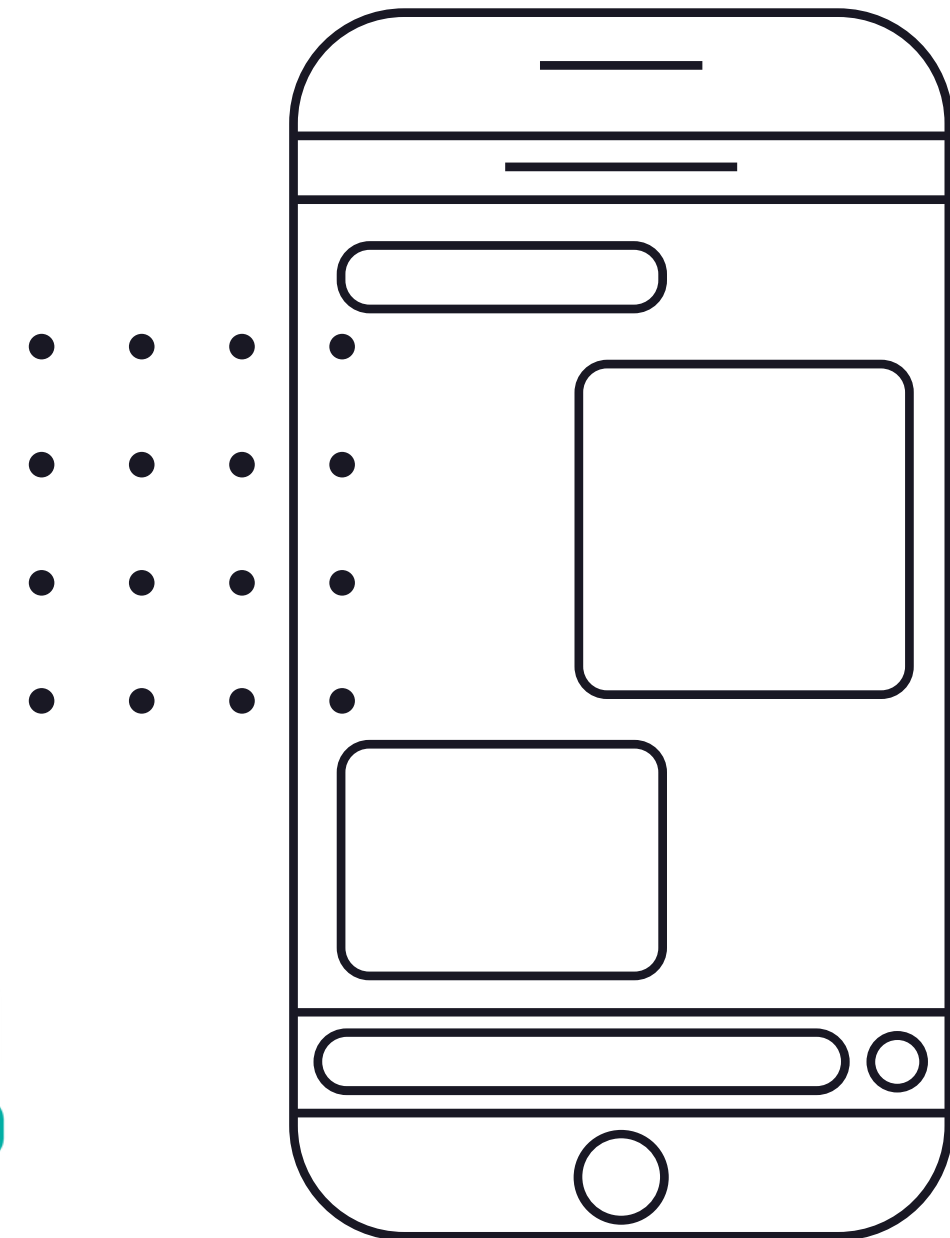
Mentres os nenos programan con Scratch, aprenden a pensar de forma lóxica, traballar en colaboración e razoar de forma sistemática.

Traballarán conceptos básicos, bucles, condicionais, variables...



**AULA
DESAFÍO**
LABORATORIO DIDÁCTICO

DESEÑO DE VIDEOXOGOS CON SCRATCH

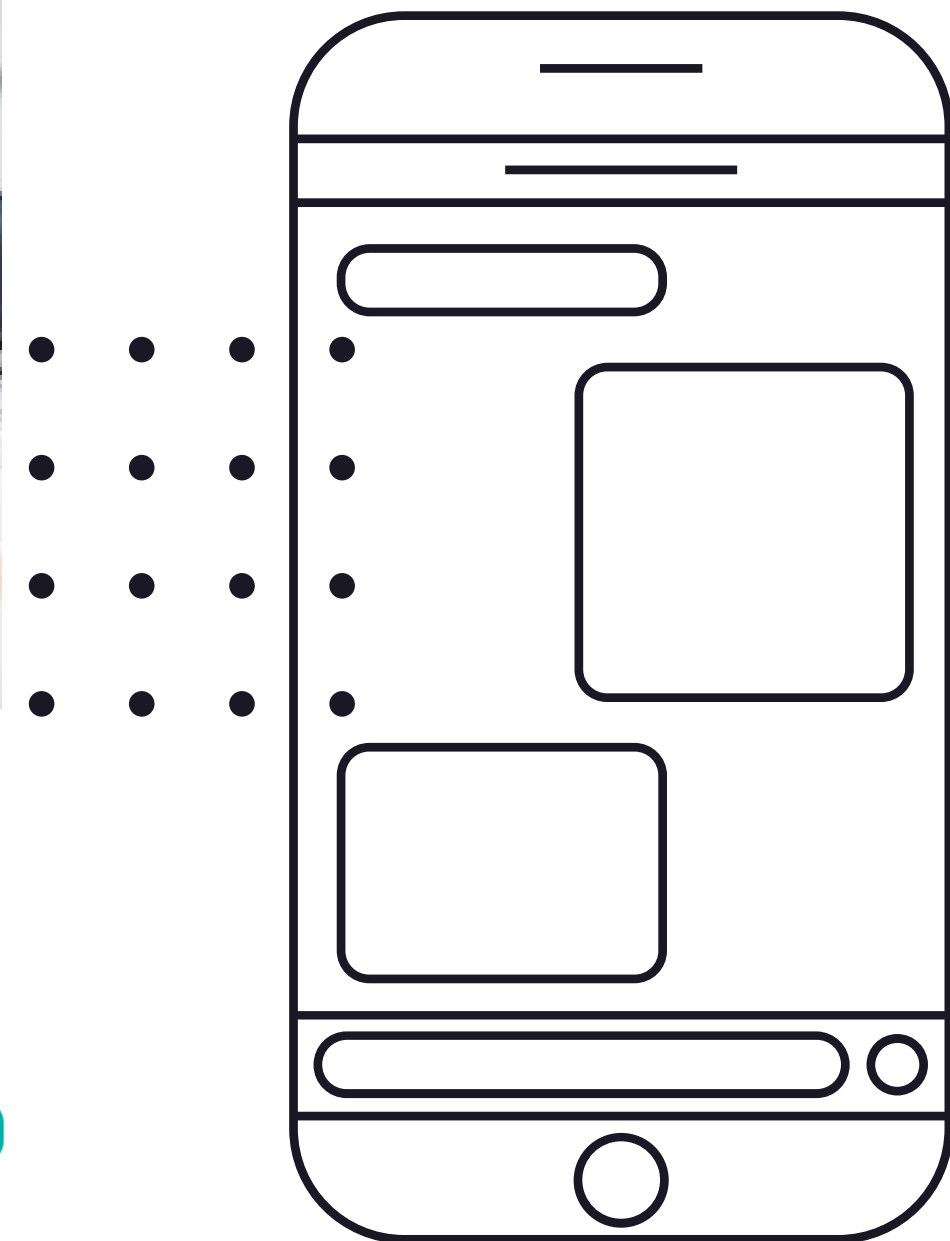


Construír e programar robots,
combinando tecnoloxía Scratch e Lego,
é a forma máis divertida de adquirir
conceptos básicos de electrónica,
robótica, programación, etc.

Aprenderán a manexar
motores, sensores,
engranaxes e aplicar as
matemáticas ao
funcionamento dos deseños
mecánicos e electrónicos.

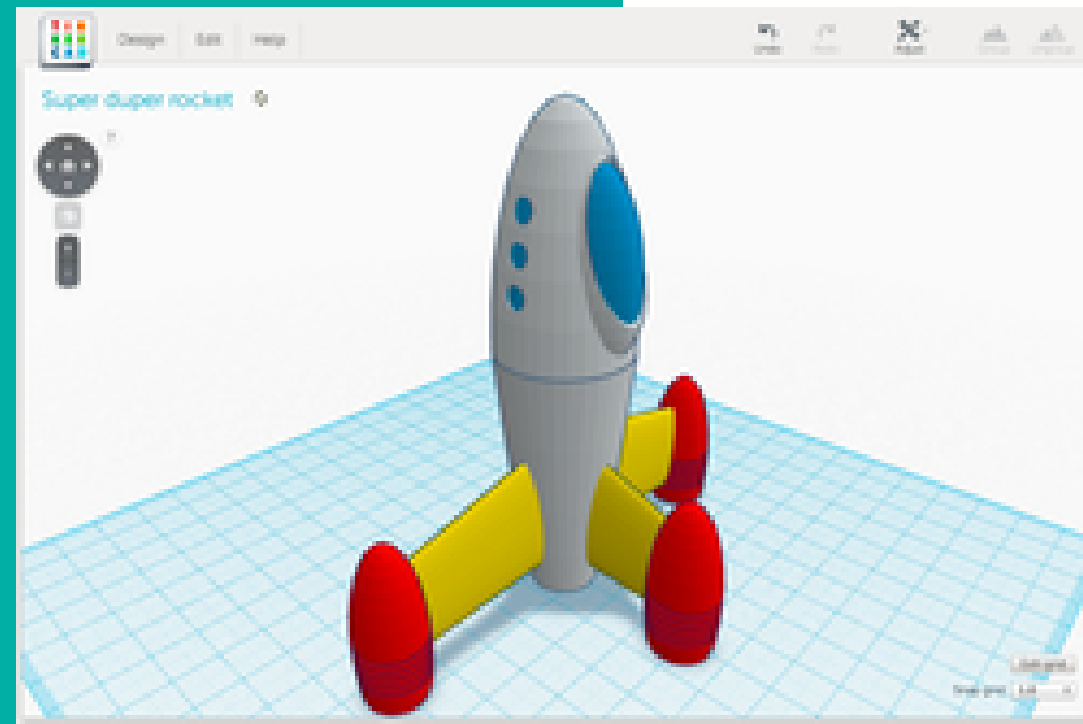


ROBÓTICA CON LEGO WEDO

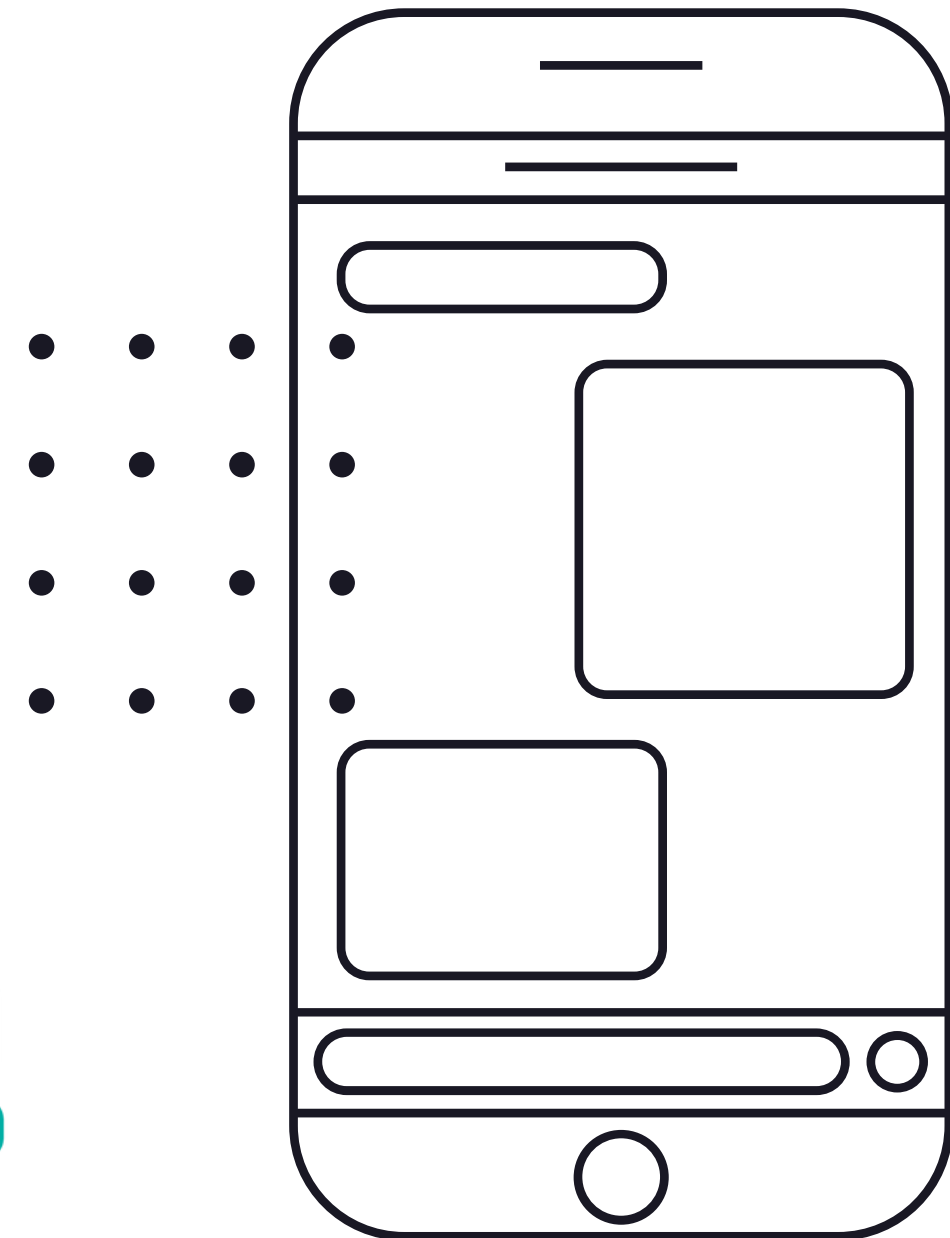


Tinkercad é unha colección en liña de ferramentas de software de deseño, enxeñería e entretemento en 3D que axudan a xente de todo o mundo a pensar, crear e facer.

Aprenderemos a deseñar un obxecto 3D e exportalo no formato axeitado segundo o seu destino, impresión 3D ou animación 3D.



DESEÑO 3D CON TINKERCAD



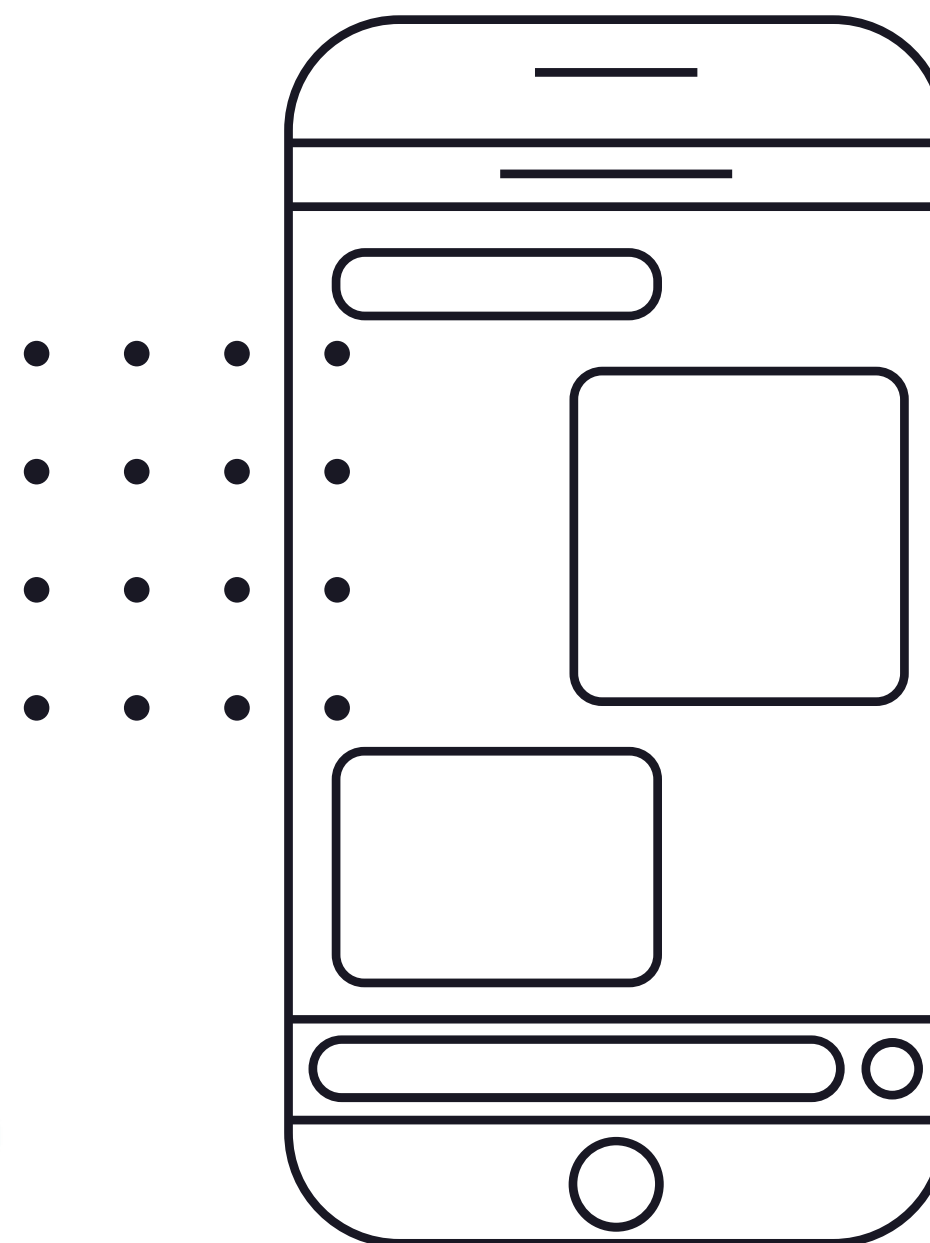
Mergecube é unha ferramenta para ver e interactuar con modelos 3D mediante realidade aumentada (AR).

É dicir, na pantalla do teu móbil ou tablet podes ver como se superpoñen os modelos 3D á imaxe que está a ver a cámara.



**AULA
DESAFÍO**
LABORATORIO DIDÁCTICO

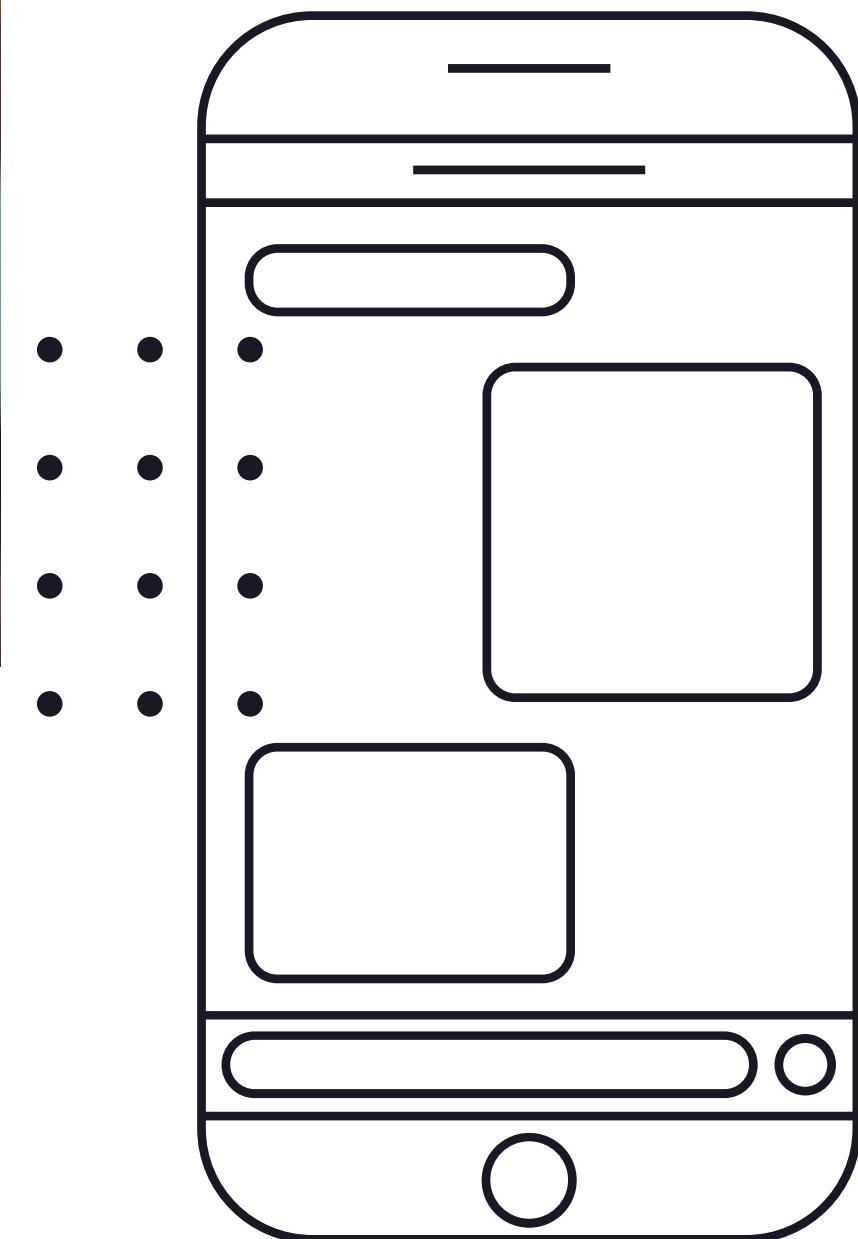
REALIDADE AUMENTADA CON CUBE MERGE



PROGRAMACIÓN CON MICROBIT

BBC micro:bit é un ordenador de peto que che permite aprender como o software e o hardware funcionan xuntos.

Conta cunha pantalla de luz LED, botóns, sensores e moitas funcións de entrada/saída que, cando se programan, permiten interactuar coas persoas e co mundo. Mide temperatura, orientación, inclinación, comunica datos, reacciona ante estímulos ou controla outros dispositivos conectados, intelixencia artificial.....

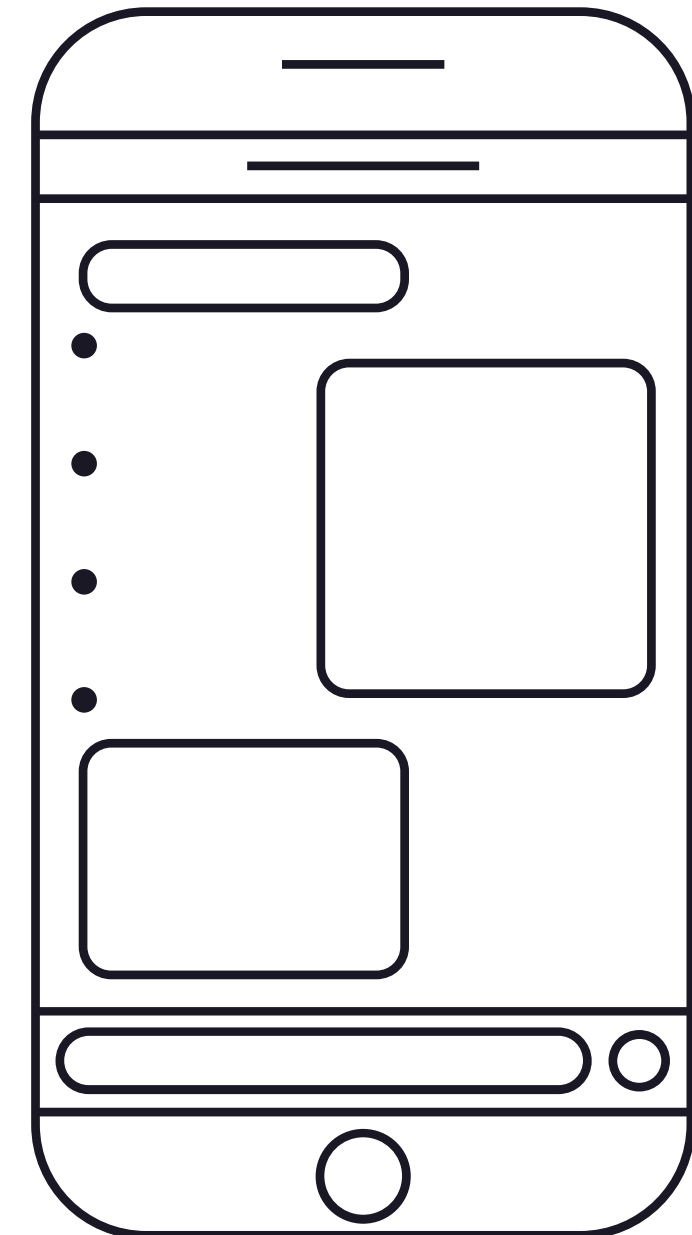


Adaptable a calquera idade ou materia, CoSpaces Edu permite aos nenos construír as súas propias creacións en 3D, animalas con código e exploralas en Realidade Virtual ou Aumentada.



COSPACES REALIDADE VIRTUAL

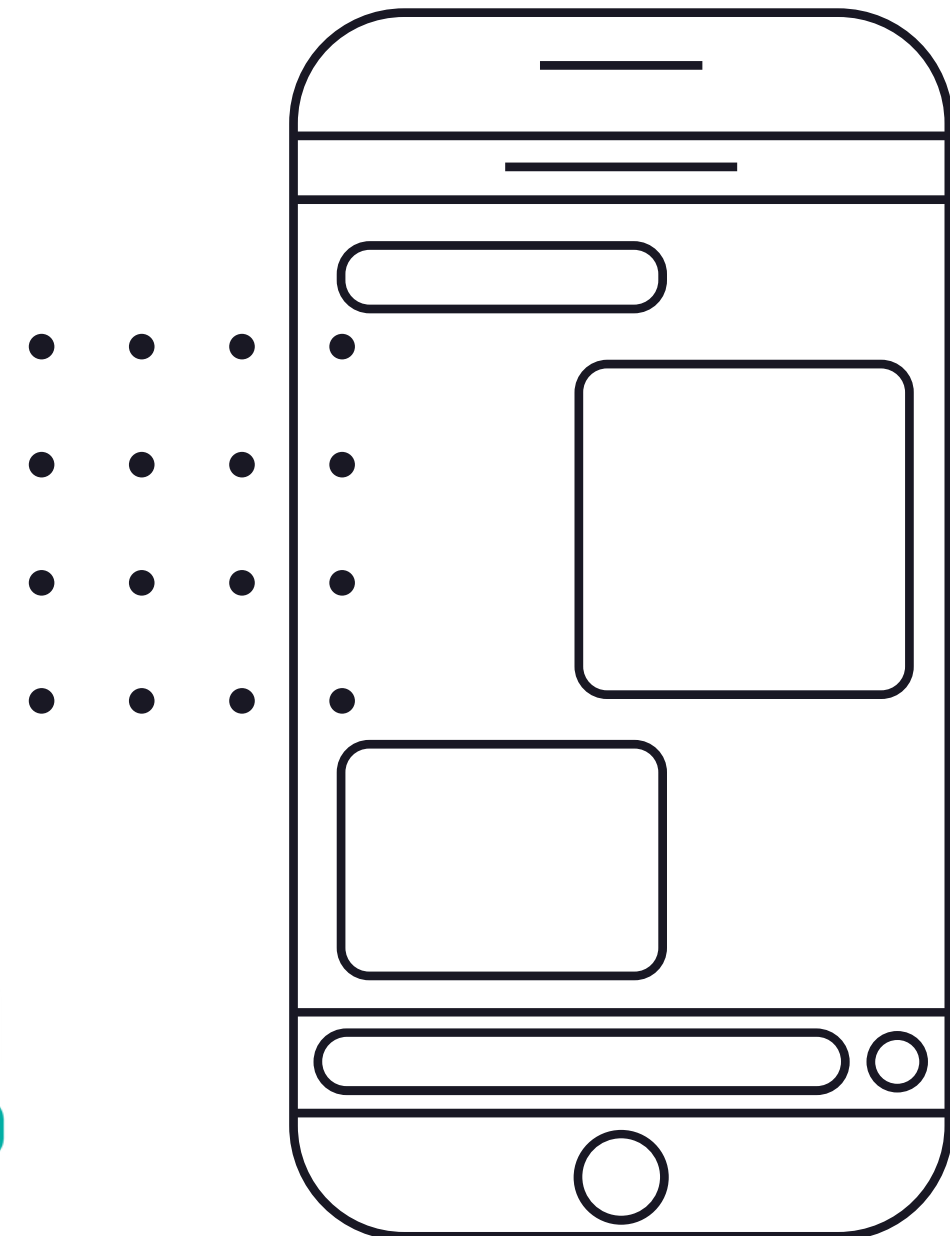
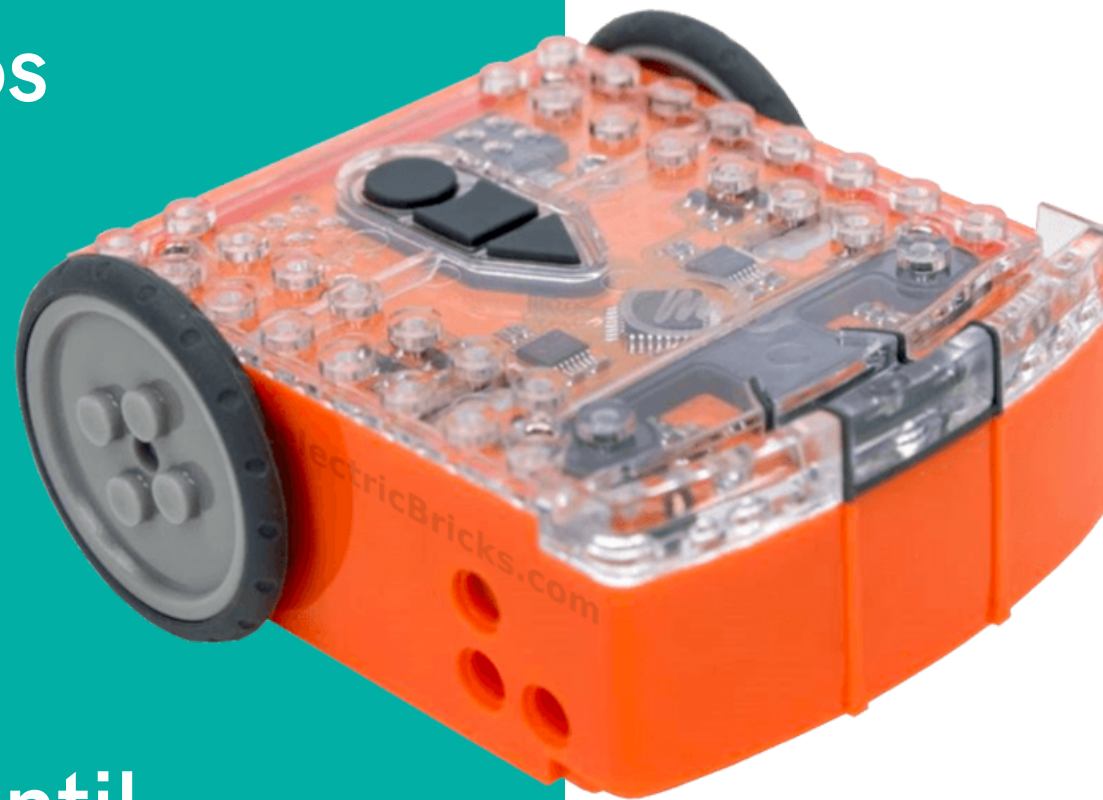
Esta ferramenta combínase con Tinkercad e Merge cube para sacar o máximo proveito dos proxectos.



ROBOT EDISON

Trátase dun robot con múltiples sensores integrados e ampliable. Os robots de Edison son modulares e pódense combinar con ladrillos LEGO.

Esta ferramenta permítenos traballar con nenos desde infantil ata primaria, xa que se pode programar facilmente mediante lector de código de barras ou mediante código de bloque.



A intelixencia artificial (IA) é a base a partir da cal se imitan os procesos de intelixencia humana mediante a creación e aplicación de algoritmos creados nun entorno computacional dinámico.

Este kit está deseñado para introducir a Intelixencia Artificial nas escolas.

Grazas á IA podemos aportar solucións robóticas aos retos do futuro, por exemplo, para que o noso vehículo autónomo lea sinais, detecte peóns... etc.



INTELIXENCIA ARTIFICIAL

