

PONENCIA CONGRESO

II Congreso Internacional de Robótica Educativa e Industrial

Título:

¿Robótica educativa o STEAM? Las exigencias de una nueva educación en nivel primario.

Hoy se exige al docente y a los diversos referentes en niveles de educación, una actitud de constante cambio, nueva que les permita ser constructores de saberes, más que receptores de los mismos; esto requiere indefectiblemente un compromiso interno que impulse a lograr nuevos retos. Pensar un plan extracurricular de una asignatura como programación y robótica podría considerarse fácil y de fácil aplicación en estos contextos de una educación innovadora, pero ¿realmente es así? En 2016 se estudia y analiza el Programa Escolar vigente en Uruguay y prácticas educativas actuales, donde se observa un importante crecimiento de las NTIC aplicadas a la Educación. Primera en el interior. Pionera en la región. RoboPro y su propuesta STEAM nace entre tantas inquietudes por la realidad educativa uruguaya y mundial. En estos años ha desarrollado un Proyecto Pedagógico que busca crear nuevas propuestas educativas, así como brindar a los alumnos y docentes diversas herramientas para no solo incorporar la robótica, hecho que podría ser inimaginable para docentes, una década atrás.

Ana Lucía Medina