



DOCUMENTO DESCRIPCIÓN TOTEdú

“La EDUCACIÓN que involucra emocionalmente al otro, es la que nos llevará más fácilmente al éxito en el APRENDIZAJE”.

Uno de nuestros últimos proyectos innovadores que desarrollamos en nuestro centro educativo está dando unos resultados más que positivos. Combinamos situaciones de aprendizaje reales, con conocimientos de robótica que mejoran el pensamiento computacional y al tiempo, consigue una MOTIVACIÓN impresionante en los niños intrínseca en la realización de la propia actividad; **tablets, robots, material manipulativo**, un arsenal de recursos materiales gratuitos para todo el alumnado que está afianzando nuestra escuela pública y gratuita como un referente de calidad.

Promovemos el aprendizaje de las habilidades del futuro como la **#Programación**, la **#Robótica** y las competencias digitales, a través de la educación **#STEAM**. El aprendizaje de la robótica con LEGO SPIKE Community en donde aportamos y añadimos en nuestras aulas una solución integral y genuina para aprender y disfrutar del proceso de enseñanza-aprendizaje. Implementamos en educación infantil y primaria, facilitando el trabajo en grupo-cooperativo, incrementando la autonomía del alumnado y la resolución de problemas. Una forma de ver el conocimiento como algo atractivo, divertido y que los propios alumnos demandan en su día a día.

“Cuando la inteligencia emocional se fusiona con la inteligencia espiritual, la naturaleza humana se transforma”.

Siempre he defendido que llegar a tocar de EMOCIÓN al alumnado es algo necesario e imprescindible, pues LA ÚNICA MANERA DE CAMBIAR LA MENTE DE ALGUIEN ES CONECTAR CON ELLA A TRAVÉS DEL CORAZÓN, de la EMOCIÓN. De ahí, que un MAESTRO no es sólo un mero transmisor de conocimientos, sino una persona de referencia, que con su afecto, sensibilidad y compresión, consiga motivar y emocionar al alumno en el aprendizaje.

Observando así otros centros de enseñanza a través de intercambio de experiencias propiciadas por la administración pública y apoyados por las nuevas leyes educativas, veo que a menudo, damos a los niños respuestas que recordar en lugar de problemas a resolver y ésto no garantizará personas COMPETENTES en el futuro. Si sumamos la necesaria COMPETENCIA DIGITAL que esta sociedad actual demanda para cualquier trámite, acceso a la información e incluso las propias relaciones sociales, la realidad puede plantearte un reto, un obstáculo a saltar o un problema a resolver si hemos trabajado nuestras competencias pero si no es el caso, cada circunstancia o SITUACIÓN DE APRENDIZAJE puede darnos una bofetada de realidad y al final, ir mermando nuestra personalidad y capacidad.

Es por ello que planteamos uno de nuestros últimos proyectos clave y que participa de nuestra seña de identidad de centro, la **ROBÓTICA** en el **aula**. Tenemos una programación, temporalización, sesiones y secuenciación de dificultad por niveles que trabaja en la etapa de infantil y primaria de forma quincenal con todo este material unas sesiones que disfrutan tanto profesorado que lo imparte como todo el alumnado que asiste.

Adjuntamos algunas imágenes de las clases prácticas de nuestro alumnado.



Montaje del “PARQUE DE ATRACCIONES”.

