

ROBÒTICA: UN NOU MÈTODE PER APRENDRE

Programar és el procés de comunicar-se amb una màquina en el seu idioma per tal d'aconseguir que faci allò que nosaltres volem.

Quan els nens aprenen a programar, desenvolupen l'anomenat **pensament computacional** o "**computational thinking**". És una habilitat molt ben valorada, perquè ajuda a resoldre problemes complicats de manera algorítmica. És una habilitat fonamental no solament per als enginyers informàtics si no **per a tothom**, ja que és aplicable a totes les disciplines.

És per això que a l'Escola Vedruna hem volgut fer una aposta clara per tal d'anar introduint la programació en les tres etapes de l'educació: Infantil, Primària i Secundària. Cal entendre que "**Saber programar ajuda a entendre aquest món. Aprendre a programar ens permet motivar l'alumnat i treballar diferents competències, com el pensament analític, el càlcul mental, l'orientació espacial, la comunicació oral... Si, a més, ho relacionem amb la robòtica, podem disposar d'un ampli ventall de propostes innovadores.** Aprofitant aquest plantejament, ens ocupem que els alumnes portin a la pràctica real aquesta manera de treballar que es materialitza amb l'aplicació de la robòtica:

Comecem amb les *bee-bot* a Educació Infantil i Primer cicle d'Educació Primària. Continuem amb els *Make block* a Educació Primària i Primer cicle d'Educació Secundària i acabem amb els *minstroms* de Lego al Segon cicle d'ESO.

La necessitat que el programa funcioni, fomenta **la creativitat** i potencia el **treball en equip**. Frank Sabaté, impulsor d'aquesta metodologia, defensa que la **programació o la robòtica** permeten desenvolupar competències com "**la planificació, la seqüenciació o la detecció d'errors**". I el més important "**programar a l'aula potencia la competència d'aprendre a aprendre**".

Programació i robòtica, un nou mètode d'aprenentatge que volem impulsar des de la nostra escola i que pensem serà indispensable pel futur dels nostres alumnes.