

Educando para el futuro

Construye

Programa

Aprende

EDUCACIÓN 21
LEARNING LABS

Robótica Educativa

Utilizamos la Robótica y la Programación como herramienta educativa que facilita el aprendizaje y la motivación de los alumnos.

Damos vida a las materias STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) con proyectos prácticos y atractivos.

Educación Primaria

LAB 1 - 6-8 años - Experiencias de aprendizaje divertidas

Proporcionamos actividades atractivas, prácticas, divertidas que estimulan la curiosidad de los niños para explorar el mundo que les rodea y despertar su deseo de aprender mientras investigan, experimentan, se hacen preguntas, buscan respuestas y ponen en práctica sus ideas.

Estimulamos la adquisición de habilidades de Ciencias, Tecnología y Matemáticas de manera sencilla y sobre todo divertida.

LAB 2 - 9 a 11 años - La Ciencia detrás de la diversión.

Los alumnos descubren cómo las ciencias cobran vida, mientras diseñan y construyen sus proyectos.

Avanzamos en conocimientos de tecnología, ingeniería y matemáticas, mientras comprenden cómo funciona el mundo de forma emocionante y divertida.

Valores de aprendizaje

- ✓ Aprender a investigar, crear modelos y diseñar soluciones.
- ✓ Desarrollar habilidades de colaboración y comunicación.
- ✓ Aprender a ver el fracaso como una forma de superación: "equivocarse para aprender".
- ✓ Mejorar su autoconfianza.
- ✓ Fomentar la creatividad y el pensamiento divergente.

Más información en la web: <https://www.educacion21.es/extraescolares-steam/>

Formulario sondeo: <https://forms.gle/BGDdAwJtfdpYkKdDA>