

Extraescolares STEAM



LAB KIDS - 3 a 5 años

Un mundo de aprendizaje a través del juego

Realizamos actividades manipulativas, cognitivas y simbólicas que estimulan el aprendizaje de los niños a través del juego.

Aprendizaje en 3 Dimensiones

Desarrollo Socio-Emocional

Desarrollo Comunicativo y Creativo

Descubriendo las Ciencias y la Tecnología



LAB 1 - 6 a 8 años

Las materias STEAM cobran vida

Los alumnos pueden ver cómo las materias STEAM cobran vida, mientras investigan, crean y programan sus proyectos de Robótica de manera sencilla y divertida.

Proporcionamos experiencias de aprendizaje que fomentan su confianza para formular preguntas, definir problemas y diseñar sus propias soluciones, mientras construyen y programan robots divertidos, dispositivos dinámicos y otros modelos interactivos.



LAB 2 - 9 a 11 años **Pensadores Creativos**

Los alumnos descubren y comprenden cómo funciona la Tecnología en el mundo real, explorando, creando y programando soluciones innovadoras.

Con sus proyectos de Robótica se familiarizan con conceptos clave de los lenguajes de programación informática como bucles, condicionales, variables, etc. Desarrollan el pensamiento computacional, se introducen en la lógica, las matemáticas y los algoritmos.



LAB 3- 12 a 15 años **Proyectos de Ingeniería para crear y programar robots**

Los estudiantes aplican la metodología científica mediante proyectos con temáticas reales, aportando soluciones de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas.

Innovación y experimentación.
Diseño técnico y creativo.



LAB 4 - 16 a 18 años **Fomentando vocaciones Científicas y Tecnológicas**

Para los alumnos apasionados por la Tecnología, con ganas de superar nuevos retos y de descubrir nuevos materiales y proyectos.

Programación avanzada.

Consolidar habilidades de solución de problemas, pensamiento crítico, diseño, innovación, gestión de tiempos, resolución de conflictos y comunicación entre compañeros.