PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.
4º A 6º ed. PRIMARIA.

Los alumnos aprenderán a dominar las herramientas y conceptos que se usan en informática.

.

OBJETIVOS

Aprender y controlar la informática y sus herramientas.
Power. Excel. Word.
Creación de videojuegos.
Paginas web.
Aplicaciones e interfaces gráficas.

PROGRAMA

Es complemento a la asignatura de Tecnología y Digitalización.
Maravilloso recurso para actividades transdisciplinares y con ella es posible el aprendizaje significativo basado en el juego. iniciamos el lenguaje de programación, .

METODOLOGÍA

Se desarrollan habilidades valiosas como la lógica, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de trabajar de manera colaborativa

45€/mes

INICIO ACTIVIDAD OCTUBRE 2023.

Martes o jueves de 13 a 14,00h. .

Sujeto a cierre de grupos. Reserva por orden de inscripción.

Tf:.667309340.

josemanuel.consalvi@quanticaformacion.com