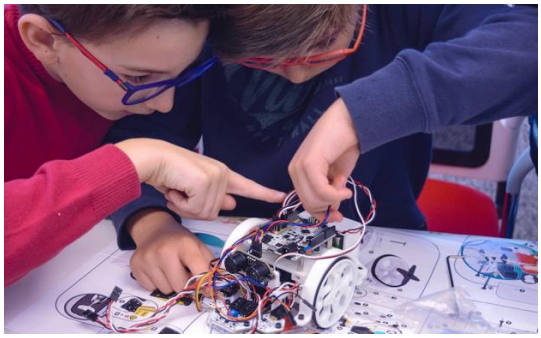


BQ y Macmillan Education se han unido para crear una plataforma digital para aprender robótica y programación en el aula llamada bMaker. Una iniciativa dirigida a colegios y academias españolas.

«El 65% de los alumnos de primaria tendrán trabajos que aún no existen en sectores que ni imaginamos, según el Foro Económico Mundial. Sin embargo, siguen aprendiendo tecnología como hace 30 años. Nuestro objetivo es sustituir esa metodología por una que les prepare para la sociedad del futuro», señala Alberto Valero, director de BQ Educación.

En bMaker los alumnos de 8 a 15 años trabajan estas materias con una innovadora metodología de aprendizaje activa, cooperativa y basada en proyectos a través de una plataforma online y con kits de robótica adaptados por edades.

En cada proyecto, los alumnos parten de un reto que deben solucionar en equipo. Experimentando con el hardware y el software, pasan de ser usuarios a creadores de tecnología mientras desarrollan habilidades imprescindibles en su desarrollo personal y futuro laboral como la resolución de problemas, el trabajo en equipo o la inteligencia emocional. Además, bMaker se basa en la filosofía STEAM, que propicia el desarrollo creativo y artístico de los niños.

El objetivo de BQ y Macmillan es facilitar el acceso y aprendizaje de los alumnos a la programación y la robótica, proporcionando a los colegios las herramientas que necesitan para incluirlos en su proyecto educativo de la forma más sencilla y completa posible. Por eso, bMaker es accesible, flexible e incluye todo el hardware y el software que el centro necesita

para impartir estas materias.

Además, los docentes cuentan con herramientas de gestión del aula que les ayudan en su labor diaria y les permiten dirigir, gestionar y corregir las actividades de los alumnos.

Fuente: http://www.hoy.es/tecnologia