

Área de Innovación y Nuevas Tecnologías

MALAGABYTE CELEBRA CON UNA FIESTA EL FIN DE CURSO DE LOS TALLERES DE ROBÓTICA IMPARTIDOS A ESCOLARES Y DOCENTES

Este curso se han celebrado 434 talleres, en los que más de 10.000 escolares y casi un centenar de docentes han aprendido nuevas herramientas y recursos de robótica y programación

El proyecto formativo ha participado además en actividades y eventos lúdicos como La Hora del Código, la Muestra Infantil de Málaga (MIMA), el Scratch Day, La Fantec o La Noche en Blanco

28/06/2017.- Más de 200 malagueños participan esta tarde en la Final Fest 2017 de [Malagabyte](#). Un evento final de curso que pone el cierre a la primera edición de éxito del proyecto formativo Malagabyte, impulsado por el [Ayuntamiento de Málaga](#) en colaboración con la [Asociación Andaluza de Graduados e Ingenieros Técnicos en Telecomunicación \(AAGIT\)](#) y el [Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Andalucía \(COITT-A\)](#). Desde su puesta en marcha en diciembre pasado, Malagabyte ha abierto el mundo de la programación, la robótica y la tecnología a 10.219 niños y niñas y 99 docentes.

Se trata de una gran fiesta final de curso que se desarrollará a partir de las 17:00 horas en el [Palacio de Ferias y Congresos de la ciudad de Málaga](#). Niños y niñas de 5º y 6º curso de Educación Primaria acompañados de sus padres, madres y hermanos, podrán participar en el gran juego de competición de robótica y programación con el que los más pequeños se han divertido trabajando en grupo y presentando sus proyectos ante los miembros del jurado.

Medallas, premios, merienda y muchas sorpresas más forman parte de la Final Fest 2017 de Malagabyte.

Desde que en diciembre de 2016 diera comienzo la primera edición del proyecto hasta la actualidad, se han celebrado un total de 434 talleres tanto en los centros educativos como a través de actividades extraescolares. Con este programa de formación, Malagabyte ha abierto el mundo de la programación, la robótica y la tecnología a 10.219 niños/as y 99 docentes de Málaga, basándose para ello en el empleo de herramientas de programación educativas como el Robot Bee-Bot™ para niños/as de Educación Infantil, el Kit de robótica WEDO™ de LEGO®, el Software libre educativo SCRATCH y el Robot Edison para alumnos/as de primaria y el Robot MBot basado en la plataforma libre y abierta Arduino™ para estudiantes de secundaria.



El proyecto, además, ha participado en iniciativas lúdicas como la “Hora del Código”, a través de la cual se pretendía alcanzar el objetivo de millones de estudiantes programando al mismo tiempo y en cuya última edición Málaga registró el mayor índice de inscripción de Andalucía; la 13ª Edición de la Muestra Infantil de Málaga (MIMA), en la que un total de 448 niños y niñas de entre 8 y 12 años participaron en los talleres infantiles de inicio a la programación y a la robótica educativa promovidos por Malagabyte; talleres de programación para alumnos/as de Educación primaria en la Semana Cultural del Distrito Cruz del Humilladero y en el Scratch Day de Málaga; programación de videojuegos para alumnos/as de Educación secundaria, bachillerato y docentes en La Fantec de Málaga así como con actividades de robótica para niños/as y adultos en la Noche en Blanco de Málaga.

Acerca de MALAGABYTE

MALAGABYTE, impulsado por el [Ayuntamiento de Málaga](#) en colaboración con la [Asociación Andaluza de Graduados e Ingenieros Técnicos en Telecomunicación \(AAGIT\)](#) y el [Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Andalucía \(COITT-A\)](#) En la web www.malagabyte.es se pueden consultar todas las actividades y cursos que forman parte del proyecto.

Web: <https://www.malagabyte.es/>

Facebook: <https://www.facebook.com/asociacion.aagit>

Twitter: [@coitta_aagit](https://twitter.com/coitta_aagit)

Para más información y entrevistas:

Gabinete de Prensa de MALAGABYTE

María Bengoa

T: 687.865.344

E: prensa@agenciapcs.com