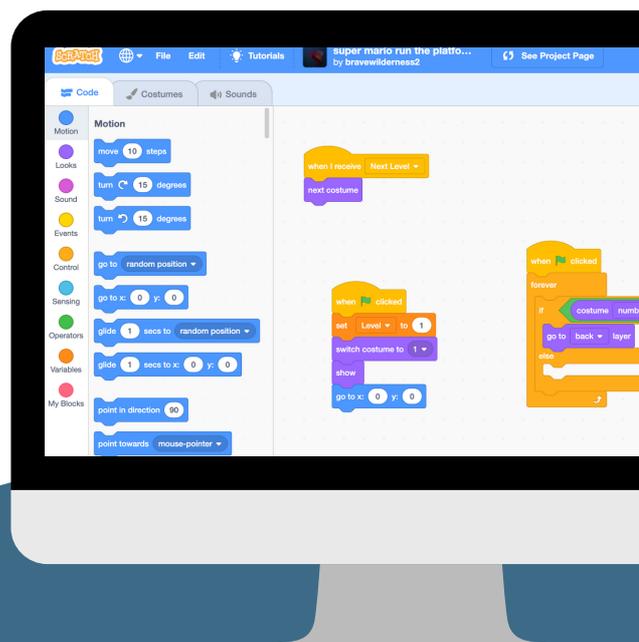
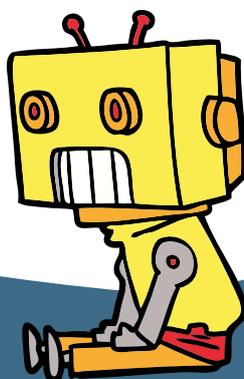
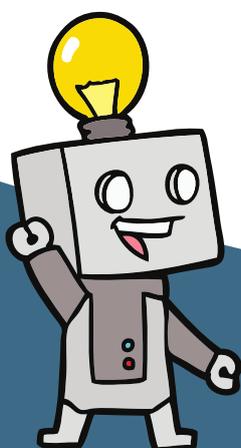
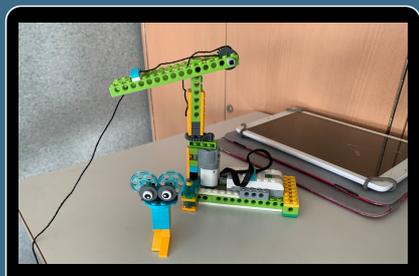


ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS



HORARIOS



PRIMARIA

Viernes de 16:00 a 17:00

INFANTIL

Miércoles de 16:00 a 17:00

PRECIOS

SOCIOS

✓ 25 € /mes

NO SOCIOS

✓ 28 € /mes



¡APÚNTATE YA!



En la web o con el QR
<https://bit.ly/alta-ext>



METODOLOGÍA DE LAS CLASES

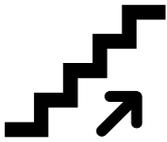
Trabajaremos conceptos básicos de metodología de programación adaptada a cada nivel educativo.

Desarrollarán diferentes habilidades como la creatividad y la lógica así como la integración con la tecnología y los dispositivos robóticos de forma que entenderán de una mejor forma el futuro al que nos dirigimos.



Aportamos todo el material

Aportamos todo el material necesario para el desarrollo de las clases: robots, herramientas y PCs



Educación Infantil y Primaria

Queremos garantizar que exista continuidad, por ello se utilizan diferentes ejercicios y robots adaptados a las necesidades educativas del alumnado.



Metodología lúdico-educativa

Jugar y enfrentarse a retos estimulantes desarrolla al sus habilidades de pensamiento, lógica y su creatividad



Somos educadores/as

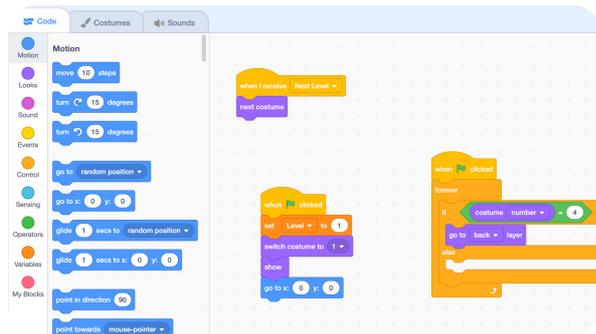
Los monitores/as provienen del ámbito educativo

Estos aspectos son comunes a todos los niveles educativos y cursos, pero tanto en Infantil como en Primaria pero en función del nivel al que pertenezcan, se trabaja con diferentes herramientas.

¿QUÉ HACEMOS EN.... PRIMARIA?

Llevaran a cabo actividades de programación tanto como para programar dispositivos y robots que ven en clase como para diseñar videojuegos en diferentes herramientas.

Además se trabajan diferentes temáticas de forma transversal para hacer aún más atractivas aún las actividades.



Algunas herramientas de las que veremos:

- Lego WeDo y WeDo 2.0 / Scratch
- Makey Makey
- MCA / Kodu /
- Micro:bit / Codey Rocky / Arduino

¡Muchas otras más!

¿QUÉ HACEMOS EN.... INFANTIL?

En Etapas de Infantil la enseñanza de robótica debe ser aún más lúdica que en las etapas de Primaria ya que el nivel de atención que poseen es muy bajo.

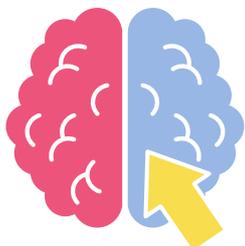
Se desarrollarán actividades para que aprendan a desarrollar la percepción del espacio, del tiempo, la comunicación, el pensamiento lógico, la programación básica y el manejo de dispositivos tecnológicos.

Algunas herramientas que veremos:

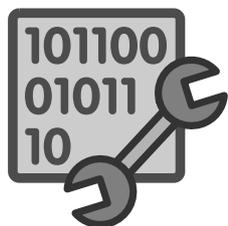
- Colby / Mind / Botley
- Scratch Jr.
- Kodable
- Edison



¿QUÉ HABILIDADES PONEMOS EN PRÁCTICA?



LÓGICA



PROGRAMACIÓN



INFORMÁTICA



CREATIVIDAD



MATEMÁTICAS



TRABAJO
EN EQUIPO



APRENDER DEL
ERROR Y
VOLVERLO A
INTENTAR



COMPARTIR
Y RESPETAR



GESTIONAR
LA FRUSTRACIÓN