

ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS



1. Aprenderán metodología de programación
2. Diseñarán videojuegos en 2D y 3D
3. Aportamos todo el material
4. Actividades STEM

[PINCHA PARA VER EL VIDEO O ESCANEA EL QR](#)



HORARIOS Y PRECIOS

1 hora/sem		Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	PRECIO MES	
Mañana	12:30 - 13:30	-	Robótica 5º y 6º PRIMARIA	-	Robótica 3º y 4º PRIMARIA	SOCIOS	NO SOCIOS
	13:30-14:30	-	Robótica 1º y 2º PRIMARIA	-	Robótica INFANTIL (+4 años)		
Tarde	16:00 - 17:00	Robótica PRIMARIA (1º a 6º)	Robótica PRIMARIA (1º a 6º)	-	Robótica INFANTIL (+4 años)	24,5€	Precio socios + matrícula de 25,5 €

¿CÓMO INSCRIBIRSE?

Se realiza a través de ACTIVITIES TOKAPP
[https:// activities.tokapp.net](https://activities.tokapp.net)

Las instrucciones las encontrarás en la siguiente página del dossier de tu cole.



¿QUÉ CÓDIGOS NECESITARÉ?

Si es la primera vez que te inscribes y tienes más dudas puedes verlas en:

CÓDIGO DE CENTRO:
EBOT
CÓDIGO DE ACTIVIDAD:
ERMITA



<https://ebot.es/alta/>



Video explicativo

<https://bit.ly/videonuevos2526>





¿QUÉ CÓDIGOS NECESITARÉ?

- **CÓDIGO DE CENTRO:** EBOT
- **CÓDIGO DE ACTIVIDAD:** ERMITA

INSCRIBIRSE POR PRIMERA VEZ / NO TENGO CUENTA EN TOKAPP

1. Entra en <https://activities.tokapp.net> y pincha en REGÍSTRATE
2. Introduce un email y una contraseña para registrarte
 - a. Esas serán tus credenciales para el registro, comunicación de autorizados, así como para efectuar el pago de la actividad
3. Habrás recibido un email para que verifiques tu cuenta.
4. Te pedirá VINCULARTE CON EL CENTRO. **Introduce el código: EBOT**
5. Rellena los datos del tutor/a y guarda
6. Rellena los datos de tu o tus hijos
7. Ahora tienes que INSCRIBIR EN LA ACTIVIDAD.
8. Te pedirá el **CÓDIGO DE ACTIVIDAD: Lo encontrarás al principio de esta página. Asegúrate de que arriba a la derecha aparezca NUEVO CURSO**
9. Rellena los datos de la inscripción y pincha en **INSCRIBIR YA**
10. Ahora no se te cobrará nada. Debes esperar a que te confirmemos la plaza con otro email.
11. Comprueba en tu email que has hecho la inscripción

YA TENGO CUENTA EN TOKAPP ACTIVITIES CON VOSOTROS

1. Entra en <https://activities.tokapp.net>
2. Inicia sesión con tu usuario (email) y contraseña . Si no la recuerdas puedes pinchar en “¿olvidaste tu contraseña?”
3. Pincha en INSCRIBIRSE (comprueba arriba a la derecha que estás en el NUEVO CURSO, si no, selecciona el año correcto)
4. Te pedirá el **CÓDIGO DE ACTIVIDAD: Lo encontrarás al principio de esta página**
5. Rellena los datos de la inscripción y pincha en **INSCRIBIR YA**
6. Ahora no se te cobrará nada. Debes esperar a que te confirmemos la plaza con otro email.
7. Comprueba en tu email que has hecho la inscripción

NOTA: Si necesitas dar de alta a otros participantes puedes añadirlo en el apartado PARTICIPANTES o en la propia inscripción: AÑADIR PARTICIPANTE NUEVO

¿QUÉ ES ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS?

Robótica educativa es una nueva forma de aprender a través de la utilización de diferentes dispositivos robóticos y recursos tecnológicos.

En nuestras clases **también diseñamos y programamos videojuegos en 2D y 3D** a través de distintas herramientas.

¿TENGO QUE LLEVAR EL MATERIAL?

No es necesario que las familias aporten ningún tipo de material.

Todo lo necesario (ordenadores, tablets, placas, robots y software) lo facilitamos nosotros.

En algunos casos, los colegios también colaboran con material adicional.

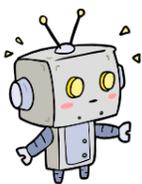
Una de las habilidades clave que se trabajan en la actividad es el trabajo cooperativo.

El alumnado trabajará en parejas. En caso de ser un grupo impar, se formará un grupo de tres que irá rotando.

MÉTODOLOGÍA

Trabajaremos los conceptos básicos de la metodología de programación a través de retos. Se hará uso de herramientas tecnológicas y robots educativos.

Aprenderán de forma práctica, resolviendo problemas, experimentando y aplicando los conocimientos adquiridos de manera activa.



OBJETIVOS Y APRENDIZAJE



Objetivo de la Actividad:

Aprender metodología de programación utilizando distintas herramientas, desarrollando tanto habilidades técnicas como de comportamiento.

Habilidades Técnicas:

Lógica, matemáticas, informática, creatividad, conocimiento del entorno, inteligencia espacial.

Habilidades de Comportamiento:

Trabajo cooperativo, aprendizaje significativo, gestión de la frustración, resolución de problemas, prueba y error, compartir y respetar.

¿QUÉ HACEMOS EN NUESTRAS CLASES?

La actividad se desarrolla de forma lúdica y progresiva, adaptándose al ritmo y nivel del grupo.

Cada mes y medio aproximadamente se evalúa el aprendizaje y se rota el material para mantener el interés y avanzar en nuevos contenidos.

EDUCACIÓN PRIMARIA (1° A 6°)

Las herramientas que aparecen son orientativas. Durante el curso se pueden trabajar todas o solo algunas de estas herramientas, o incluirse algunas nuevas, según las necesidades y evolución del grupo.

Algunos de los materiales que utilizamos en Primaria:

Lego WeDo 2.0, Lego Spike, Scratch, Makey Makey, MCA, Kodu, Megamind, Microbit, Codey Rocky, Arduino....etc

EDUCACIÓN INFANTIL (+4 AÑOS)

La actividad es aún más lúdica que en Primaria, adaptándose al nivel de atención de los niños y niñas.

Trabajarán la percepción del espacio y del tiempo, la comunicación, el pensamiento lógico, la programación básica y el manejo de dispositivos tecnológicos.

USO DE PANTALLAS EN EDUCACIÓN INFANTIL.

Para estas edades es más habitual el uso de robots de suelo, reduciendo así el uso de pantallas a herramientas concretas y durante un espacio de tiempo corto y adecuado a su edad (dispositivos compartidos y rotación de material).

Algunas herramientas que utilizaremos:

- Colby, Mind, Botley, Scratch Jr, Kodable, Edison, Máquinas simples (LEGO)

