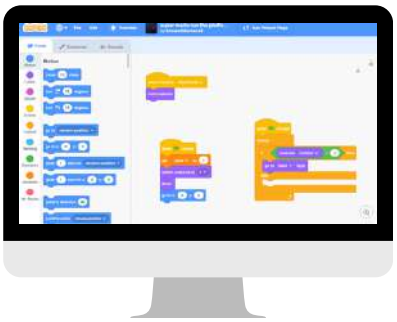
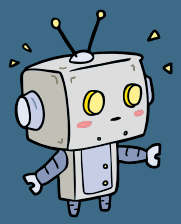
COLEGIO VIRGEN DEL CERRO

EXTRAESCOLARES 2023-2024

ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS





	HORARIOS	PRECIOS	
	PRIMARIA	SOCIOS	NO SOCIOS
2 H/ SEM	Lunes y miércoles de 16 a 17 h	39 €	41 €
1 H/ SEM	Lunes O miércoles de 16 a 17 h	24 €	26 €

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.

¡APÚNTATE YA!

En la web o con el QR

https://bit.ly/alta-ext

¿EN QUÉ CONSISTE LA ACTIVIDAD?

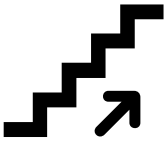
Robótica educativa es una nueva forma de aprender a través de la utilización de diferentes dispositivos robóticos y recursos tecnológicos.
Hablamos de robótica educativa pero en nuestras clases también diseñamos y programamos videojuegos en 2D y 3D a través de distintas herramientas.

METODOLOGÍA DE LAS CLASES

Trabajaremos conceptos básicos de metodología de programación.
Desarrollaran 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

Todos los monitores/as cuentan con experiencia en educación.

¿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 HABILIDADES PONEMOS EN PRÁCTICA?

LÓGICA

PROGRAMACIÓN

INFORMÁTICA

CREATIVIDAD

MATEMÁTICAS

TRABAJO EN EQUIPO

APRENDER DEL ERROR Y VOLVERLO A INTENTAR

COMPARTIR Y RESPETAR

GESTIONAR LA FRUSTRACIÖN