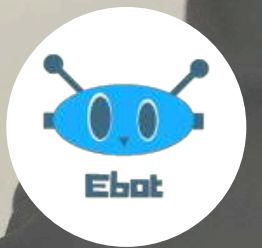


EXTRAESCOLARES 2024/2025



ROBÓTICA + PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Colegio Ermita del Santo - Madrid



Aprender metodología de programación

Diseñar y programar videojuegos en 2D y 3D

STEM - Ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas

Aportamos **TODO EL MATERIAL**: robots, tablets, PC, placas, elementos electrónicos y software

ESCANEA EL QR O PINCHA
ENLACE AL VIDEO DE LA
ACTIVIDAD



[ENLACE AL VIDEO](#)



HORARIOS Y PRECIOS 2024/2025 - 1 HORA POR SEMANA

1 hora/sem		Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	PRECIO POR 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)	23,5€	Precio socios + matrícula de 25,5 €
Tarde	16:00 - 17:00	Robótica MIXTO PRIMARIA	Robótica MIXTO PRIMARIA	-	Robótica INFANTIL (+4 años)		

Comienzo
el 1 de
octubre

Coste bancario incluido

INSTRUCCIONES PARA INSCRIBIRSE

A través de la app de TOKAPP o en
<https://activities.tokapp.net>

Necesitarás los códigos que te dejamos a la derecha.

En la última página del dossier tenéis las
instrucciones completas.



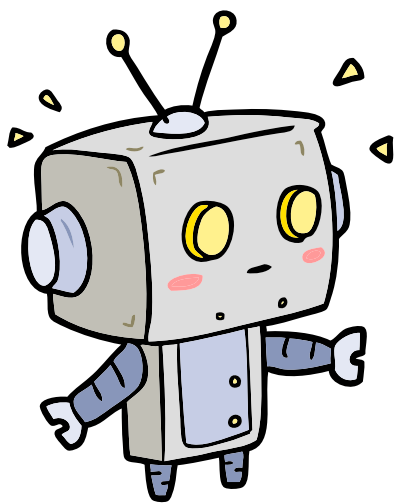
Código del centro: EBOT

**Código de actividad:
ERMITA24**

Click en el enlace para más información



<https://ebot.es/alta>



¿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?

Las familias no tienen que llevar ningún tipo de material ya que los ordenadores, tablets, placas, robots y software instalado lo facilitamos nosotros.

En ocasiones los colegios nos ceden algún material, pero las familias no tenéis que aportar nada.

Una de las habilidades transversales que se trabajan con nuestra actividad es el **TRABAJO COOPERATIVO**. El alumnado trabajará en parejas a excepción de grupo impar que constituye un grupo de tres rotatorio.



MÉTODOLÓGÍA DE APRENDIZAJE

Trabajaremos conceptos básicos de metodología de programación proponiendo diferentes retos a los alumnos/as a través de las herramientas y robots utilizados.

¿QUÉ HACEMOS EN NUESTRAS CLASES?

El objetivo de la actividad es el aprendizaje de METODOLOGÍA DE PROGRAMACIÓN utilizando diferentes herramientas, pero no es solo este tipo de conocimientos los que se adquieren.

De manera transversal se trabajarán diferentes skills (habilidades) que podemos clasificar en dos vertientes: técnicas y 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.

EDUCACIÓN PRIMARIA

La actividad se lleva a cabo de forma muy lúdica y el nivel se va incrementando y adaptando a las necesidades educativas del grupo.

Cada mes y medio aproximadamente se evalúa el aprendizaje del mismo y se va rotando el material.

Estos son algunos ejemplos de los materiales con los que trabajan:

- Lego WeDo 2.0 / Scratch
- Makey Makey
- MCA/ Kodu / Megamind
- Microbit / Codey Rocky / Arduino y más.

En un mismo curso pueden verse todas o solo algunas, ya que depende de los ritmos de cada grupo.



EDUCACIÓN INFANTIL

La actividad es aún más lúdica que en las etapas de Primaria ya que el nivel de atención que poseen es muy bajo.

Practicarán 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



¿CÓMO INSCRIBIRME?



TokApp School:
Comunicación
TokApp OnLine, S.L.

1. Descarga la APP o entra en <https://activities.tokapp.net/>
2. Inicia sesión o Regístrate si no tienes cuenta.
3. Rellena los datos para el alta en Tokapp y verifica tu correo a través del mail.
4. En el menú de extraescolares pincha en VINCULATE CON EL CENTRO - EBOT

Código del centro: EBOT

5. Rellena tus datos (MADRE/PADRE/TUTOR) y posteriormente da de alta a tus hijos/as.
6. Ahora ya puedes inscribir a tus hijos en la actividad.
7. Ingresa el código de la actividad y sigue los pasos para inscribirte:

**Código de actividad:
ERMITA24**

8. Rellena los datos y pincha en **INSCRIBIR YA** - Aún no se cobrará nada

¿QUÉ COSAS DEBO TENER EN CUENTA?

- Las bajas han de comunicarse antes del 25 del mes anterior a la baja. El impago de la actividad implica la baja de la misma. Se cobrará a principio de mes.
- Si marca SOCIO y, posteriormente, el AMPA nos indica que es NO SOCIO se le cobrará la matrícula en otro cargo aparte.
- La inscripción a la actividad no implica la concesión de la plaza de forma automática. Debemos comunicarle la obtención de plaza posteriormente.
- Actualmente no se le cobrará nada. Una vez confirmado el grupo se procederá a solicitarle el abono de la actividad. Los cobros se realizarán a principio de cada mes.