

Impartimos CLASES EXTRAESCOLARES



ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN

EDADES: 3^oa 6^o Primaria / E.S.O.

DURACIÓN: Curso lectivo

El aprendizaje de programación durante la infancia y adolescencia permite **potenciar la creatividad**, porque, al desarrollar un programa, se **razona, piensa, elige alternativas, toma decisiones y ejecuta**. Esta formación obtenida desde sus inicios, permitirá a futuro, tomar decisiones acertadas, ya sea en la elección de estudios a seguir, en el trabajo, en la familia y en la vida cotidiana.

Nuestro interés no es formar futuros ingenieros informáticos sino facilitar el **desarrollo de habilidades** en la toma de decisiones acertadas en diferentes aspectos o tareas cotidianas de su vida.

La combinación con la construcción de robots suma el desarrollo de otras habilidades por medio de una enseñanza práctica de conocimientos que adquieren en la educación reglada del área de las ciencias, matemáticas y la tecnología.



Metodología de enseñanza.

En **Robimp** hemos desarrollado una programación pedagógica entorno a la programación y la robótica que comprende hasta 4 niveles.

En los primeros niveles el alumnado **aprende por proyectos** y a través de **dinámicas de trabajo colaborativo** creando **robots simples** con un kit de robótica *Legó WeDo* y aprendiendo el **lenguaje de la programación** con **Scratch**, un entorno de programación desarrollado por el MIT para que cualquier persona sin conocimientos de programación pueda dar sus primeros pasos.

A partir del tercer nivel se combina este material con otros kits de robótica que utilizan módulos programables derivados de Arduino como *Mbot* o *BqZUM* que permiten aumentar la complejidad en la programación, adquirir conocimientos de electrónica digital y la construcción de los modelos robóticos más complejos con combinación de materiales reutilizados o impresos en impresora 3D.

Durante el curso se enseña al alumnado a **compartir sus conocimientos y proceso de aprendizaje** y resultados en Internet a través de las diferentes plataformas que ya existen para ello. En nuestra web www.robimp.com iremos compartiendo el proceso de aprendizaje de cada clase para que familias, amigas y amigos puedan aprender con nosotros.

De forma indirecta el alumnado adquiere durante nuestras clases conocimientos de informática general y sobre el uso responsable de Internet.



TECNOLOGIA CREATIVA

EDADES: 2º+3º infantil / 1º+2º Primaria

DURACIÓN: Curso lectivo



En Robimp aprendemos jugando, experimentando, investigando, divirtiéndonos mucho y siguiendo las competencias básicas que desarrollan los niños y niñas en Educación Infantil y en los primeros cursos de Primaria.

Nuestra prioridad no es formar al alumnado para que en un futuro sean programadores o ingenieros, sino que buscamos la adquisición y desarrollo de aptitudes relacionadas con lógica y resolución de problemas, potenciamos la creatividad y el trabajo en equipo y dotamos al alumnado de recursos suficientes para que sus creaciones plásticas vayan incorporando conceptos tecnológicos y los vayan asimilando con naturalidad.

Aprender jugando:

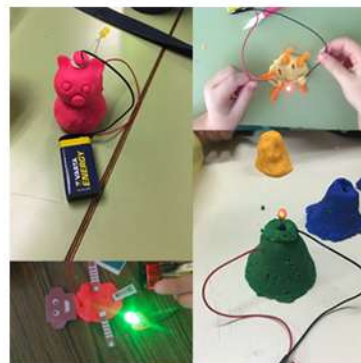
Metodologías y ejercicios adaptados a estas edades tempranas
Experiencias plásticas y creativas.
Temas a tratar coordinados con los de sus clases habituales.
Aprender haciendo.

Materiales plásticos y tecnológicos, experiencias multisensoriales:

Materiales reutilizados.
Robots programables.
Pinturas y material plástico.
Plastilina conductiva.
Leds.
Papel y cartón.

Actividades que fomentan:

El razonamiento y la lógica.
La resolución de problemas.
El pensamiento computacional.
La creatividad.
El desarrollo del lenguaje.
Las experiencias causa y efecto.
La persistencia.
La percepción espacial.



Tecnología Creativa surge para trabajar con los más pequeños desde el enfoque STEAM, un término que engloba una serie de disciplinas imprescindibles para formarse en la sociedad actual. Concretamente: las ciencias, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas (del inglés: science, technology, engineering, arts and mathematics).

El enfoque STEAM incluye en su planteamiento la idea de aprender haciendo. Parte de la premisa de que lo que se lee se recuerda, lo que se hace se aprende. Trabajar jugando y manipulando objetos es la mejor forma de facilitar esta comprensión activa y eso es lo que hacemos en Tecnología Creativa.

TECNOLOGIA CREATIVA

EDADES: 2º+3º infantil / 1º+2º Primaria

DURACIÓN: Curso lectivo

Durante el curso trabajaremos con *Bee-Bot*, un robot programable, las competencias básicas del ciclo de infantil: conocimiento del entorno, conocimiento de sí mismo y autonomía personal, así como comunicación y representación.

Bee-Bot es un robot diseñado para desarrollar las capacidades elementales de la programación, ubicación espacial y cognición, motricidad y percepción, lógica y estrategia. Consiste en una abeja-robot cuyos movimientos se realizan en ángulos de noventa grados, y que debe programarse para conseguir una secuencia coherente sobre cada plantilla. Así, con una programación adecuada, la abeja-robot podrá deletrear una palabra, realizar una sumatoria o recorrer una secuencia con múltiples contenidos pedagógicos definidos por los diferentes tableros con los que trabajamos. Estas plantillas pueden cambiarse en función de la actividad o contenido que la educadora decida y pueden ser también diseñadas por el propio alumnado.

Más información: <https://www.bee-bot.us/>



Trabajamos el conocimiento de manera transversal junto con un fuerte compromiso con la **educación en valores**, trabajamos la **cultura digital** desde una óptica **solidaria con las personas y el medio ambiente**, sin perder de vista el **desarrollo de la creatividad y del espíritu crítico** en torno al uso de las herramientas digitales y todo ello sin dejar de **jugar, crear y experimentar!**

1. DATOS DEL ALUMNO/A:

Nombre y apellidos del alumno/a: _____

Curso y clase: _____ Edad: _____ Observaciones si procede: _____

2. DATOS FAMILIARES:

Nombre y apellidos de tutor/a: _____

D.N.I. tutor/a: _____ Tlf. tutor/a: _____

Mail: _____

3. DOMICILIACIÓN BANCARIA: Los recibos se pasarán entre los días 1 al 10 del mes. El recibo devuelto llevará un sobrecoste de 5€ debido a las comisiones y gastos aplicados por la entidad bancaria. Deberá ingresarse la mensualidad+sobrecoste en el mismo mes en: Educación y cultura digital, Robimp. [ES33 0081 7102 0100 0145 6551](https://www.es33.es)

Titular _____ D.N.I.: _____

CAJA o BANCO: _____

C/C (indicar los 20 dígitos):

ENTIDAD				SUCURSAL				DC		NºCUENTA									

PRECIOS: (marcar la casilla con una X)

 SOCI@ AMPA: 21 €/mes T.C. o 22€/mes Robótica NO SOCI@ AMPA: 26 €/mes T.C. o 27€/mes Robótica**4. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES:** (poner X en día y actividad elegida) **Tecnología Creativa** (1º-2º Primaria)
VIERNES: 16:00-17:00 h. **Robótica 1** (3º-6º Primaria)
MIÉRCOLES: 16:00-17:00 h **Robótica 2**
VIERNES: 16:00-17:00 h Marcar con X si ya ha cursado el año anterior la misma actividad.**5. AUTORIZACIÓN IMÁGEN**

Yo, _____, con DNI/NIE _____ como tutor/a del alumno/a arriba inscrito **Sí** **No** autorizo a Robimp: educación y cultura digital para difundir imágenes y vídeos realizados en la actividad extraescolar a la que se inscribe para la difusión educativa no comercial en su página web, redes sociales, revistas o publicaciones de ámbito educativo.

- Para hacer efectiva la inscripción se debe enviar este documento vía email a la dirección: extraescolares@robimp.com . Para causar baja se debe comunicar a la misma dirección email antes del 25 del mes anterior.

- Con este documento, se autoriza a Robimp el envío de información relacionada con nuestras actividades a la dirección email del tutor/a.

Firma del tutor/a: