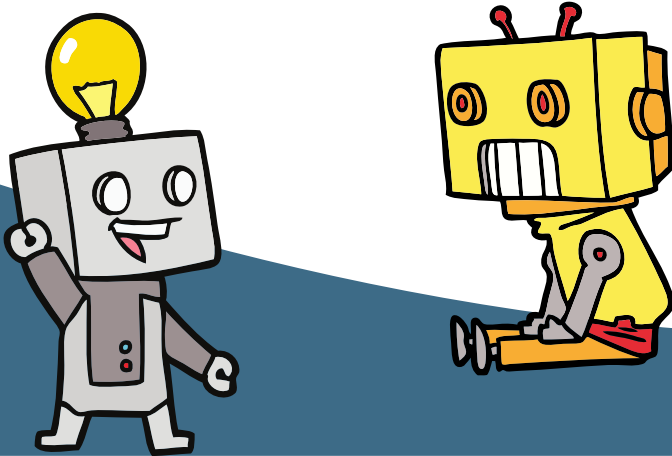


# ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS



**HORARIOS**



**PRIMARIA**

Miércoles  
de 17:00 a 18:00

**PRECIOS**

**1H - SEMANA**

✓ 26 € /mes



¡APÚNTATE YA!



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



# METODOLOGÍA DE LAS CLASES

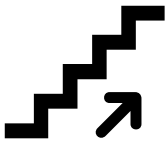
Trabajaremos conceptos básicos de metodología de programación adaptada a cada nivel educativo.

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



## **Adaptado a todos los niveles educativos**

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**

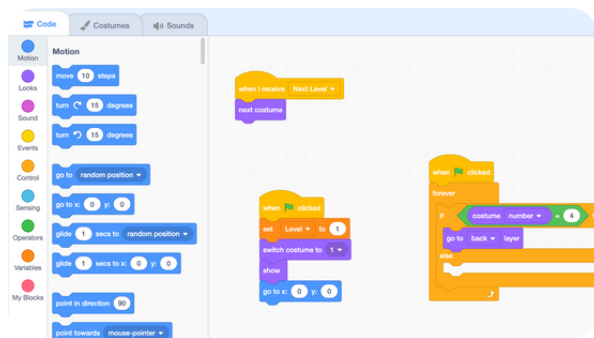
Los monitores/as provienen del ámbito educativo

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 HABILIDADES PONEMOS EN PRÁCTICA?



LÓGICA



INFORMÁTICA



MATEMÁTICAS



COMPARTIR  
Y RESPETAR



PROGRAMACIÓN



GESTIONAR  
LA FRUSTRACIÓN



TRABAJO  
EN EQUIPO



APRENDER DEL  
ERROR