

EXTRAESCOLARES TECNOLÓGICAS CONMASFUTURO

INFANTIL Y PRIMER CICLO DE PRIMARIA



Incluso **si aún no saben leer**, los niños y niñas de Infantil y primer ciclo de Primaria aprenderán a programar, electrónica y robótica.

Para ellos hemos desarrollado una metodología con actividades y dinámicas físicas donde se combina el ordenador con los juegos, como la de **"mi amigo es un robot"**. Y donde se prima la interacción social y el trabajo en grupo frente al individual.

Este año las actividades están relacionadas con el mundo pirata y las fabulosas islas de los tesoros. Un entorno donde los pequeños disfrutarán y aprenderán jugando sin darse cuenta.

Comenzarán con la lógica de la programación y conceptos como Desplazamiento y Secuencia, Repetir n veces, Hasta que y conceptos más complejos como el de Condicional.

Programarán con videojuegos (Scratch Junior + iniciación a Scratch), **electrónica social** (Iniciación a la electrónica con Makey Makey) y **robótica** con Dash&Dot, Bee-Bot y el robotito KUBOT. Y además verán seguridad en la red y alfabetización digital. Aprenderán a estructurar y ser ordenados. Y también entrenarán capacidades personales básicas para la vida: autoestima, autonomía o trabajo en equipo.

de 3º de Infantil a 2º de Primaria

Martes y Jueves de 14:00 a 15:00

29 € / mes
10 € trimestrales de material

En este curso 2019/2020 los alumnos de ambos grupos trabajarán por parejas. En nuestra actividad siempre se favorece el aprendizaje colaborativo y planteamos muchos retos para resolver por equipos, por lo que confiamos en que los alumnos se diviertan y aprendan juntos.

SEGUNDO Y TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA:



Los niños y niñas realizan un **completo itinerario en programación, electrónica y robótica**. Este año se enfrentarán a nuevos retos de programación de **videojuegos con Scratch**, utilizando conceptos de programación como clones y consiguiendo movimientos de la pantalla tipo scroll.

En **modelado 3D** elegirán una frase entre toda la clase que luego diseñarán en 3D junto a su correspondencia en el sistema Braille (el sistema de signos que emplean las personas ciegas para leer y escribir).

En **electro-robótica** tendrán que enfrentarse a retos para conocer nuevos componentes electrónicos. Además de pequeños proyectos como cascadas de luces, que realizarán para ir practicando los conceptos que se trabajan en clase, los alumnos construirán en equipo una **increíble mano robótica**, utilizando servos, sensores de presión, etc. Un proyecto basado en la filosofía de la **Ingeniería Maker DIY** (Do It Yourself o hazlo tú mismo). **Con S4A integrarán los conocimientos de la electrónica con la programación de juegos**. El dedo robótico que construye cada uno de los alumnos se programará para que actúe de mando que maneje el personaje que habrán creado con Scratch.

Crearán también un blog de la actividad en el que compartir sus proyectos de clase. Para esto, seguirán practicando la **Edición web y Edición de video**. Y este año también podrán realizar sus propios proyectos en los que desarrollar su imaginación y creatividad.

3º, 4º 5º y 6º de Primaria

Martes y Jueves de 13:00 a 14:00

29 € / mes
10 € trimestrales de material