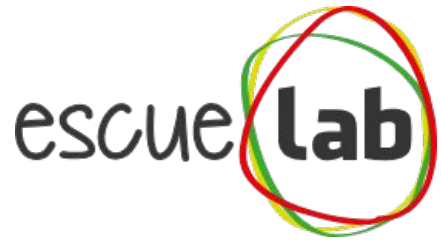




Con la robótica educativa, aprender se
convierte en una aventura llena de
creatividad e innovación

**CEIP Carmen Hernández Guarch
Extraescolar “Programación y
robótica”
Curso 2025-2026**





Escuelab Innovación Educativa es un proyecto creado por científicos y expertos en educación con el objetivo de acercar la ciencia y la tecnología a los escolares de una forma atractiva, práctica e interactiva.

Queremos ayudar a que los colegios y educadores brinden a sus alumnos experiencias diferentes en las que el niño sea el verdadero protagonista de su aprendizaje y despliegue todo su potencial para desarrollarse plenamente.



BENEFICIOS DE NUESTRA METODOLOGÍA

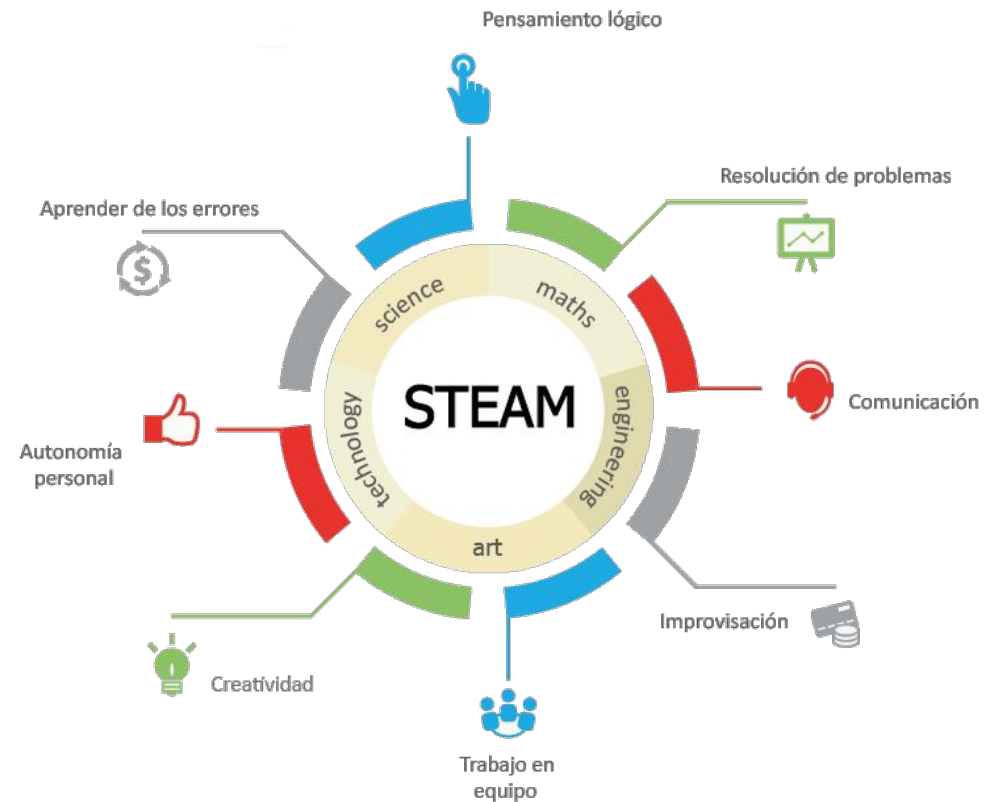
- ▶ Aprendizaje experiencial y contextualizado que fomenta la curiosidad
- ▶ .Refuerzo de habilidades: pensamiento crítico, creatividad y trabajo en equipo.
- ▶ Trabajo en valores: cultura del esfuerzo, respeto, constancia.
- ▶ Gestión positiva de la frustración: el error como parte del aprendizaje.
- ▶ Refuerzo de la autoestima y autonomía mediante la asunción de responsabilidades.



ESCUELAB y Método Rockbotic

Trabajamos bajo el paraguas de la metodología **STEAM** (siglas en inglés de ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas).

Esta metodología, entre otros, **mejora la habilidad para resolver problemas, fomenta la creatividad, desarrolla habilidades motrices, desarrolla el pensamiento crítico y creativo, la inteligencia lógico-matemática y lingüística y refuerza la autoestima y el trabajo colaborativo.**



Método Rockbotic® es la metodología original desarrollada para actividades de Robótica y programación, cuyo proveedor extraescolar es ESCUELAB y que incluye técnicas para el desarrollo de competencias en los campos de la robótica, la programación informática y la impresión 3D.

¿QUÉ VAMOS A HACER ESTE CURSO 25/26?

Exploración y colonización del planeta Próxima B

El Plan de Actividades Extraescolares de Rockbotic para este curso ha sido diseñado con el objetivo de inspirar a estudiantes de Primaria y ESO a través de la aventura educativa “Operación Próxima B”. Esta narrativa nos guiará durante todo el año en una experiencia de aprendizaje transversal basada en tecnologías STEAM, exploración científica y desarrollo de competencias del siglo XXI.

Viviremos una misión interplanetaria ficticia: el planeta Tierra se encuentra en crisis y un equipo de estudiantes-exploradores debe investigar si el planeta Próxima B puede ser una alternativa viable para la humanidad. Desde su selección como astronautas, el entrenamiento espacial, el diseño de trajes, campamentos, simulaciones de vuelo, hasta la investigación biológica y la presentación final de resultados, el alumnado se convertirá en protagonista de una gran expedición científica. Para ello, usaremos las siguientes herramientas:

- Programación: Scratch, MakeCode, EdScratch, Python
- Robótica: Edison, Micro:bit, Kit inventor, Superbit
- Diseño 3D y VR: Tinkercad, SketchUp, Blender...
- Realidad Aumentada: Cospaces.
- Presentaciones: Canva, Genially, PowerPoint...

¿Nos acompañas?



Inventa el mañana

[Inscríbete aquí](#)



Grupos:

- Martes y jueves de 13.00 a 14.00 h: alumnos de 4º a 6º primaria
- Martes de 14.00 a 15.00 h: alumnos de 1º, 2º y 3º primaria
- Jueves de 14.00 a 15.00 h: alumnos de 4º, 5º y 6º primaria

Condiciones económicas:

48€/mes por 2h semanales.

25€ /mes por 1h semanal.

marta.flandez@escuelab.es

636 741 095