

ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS



1. Aprenderán metodología de programación
2. Diseñarán videojuegos en 2D y 3D
3. Aportamos todo el material
4. Actividades STEM

[PINCHA PARA VER EL VIDEO O ESCANEA EL QR](#)



HORARIOS Y PRECIOS

	INFANTIL (4 y 5 años)	PRIMARIA (1º a 6º)	PRECIO MES	
			SOCIOS	NO SOCIOS
1 h/ semana	Viernes de 16 a 17 h	Solo martes o solo jueves de 16 a 17h	24,5*	24,5 €
2 h/ semana	-	Martes y jueves de 16 a 17h	40*	40 €

*Los socios del tendrán el precio reducido en caso de aprobarse la subvención de Ayuntamiento

¿CÓMO INSCRIBIRSE?

Se realiza a través de ACTIVITIES TOKAPP activities.tokapp.net

Las instrucciones las encontrarás en la siguiente página del dossier de tu cole.



¿QUÉ CÓDIGOS NECESITARÉ?

Si es la primera vez que te inscribes y tienes más dudas puedes verlas en:

CÓDIGO DE CENTRO:
EBOT
CÓDIGO DE ACTIVIDAD:
OCANA



<https://ebot.es/alta/>



Video explicativo

<https://bit.ly/videonuevos2526>



Instrucciones de inscripción en TokApp Activities

¿QUÉ CÓDIGOS NECESITARÉ?

- **CÓDIGO DE CENTRO:** EBOT
- **CÓDIGO DE ACTIVIDAD:** OCANA

INSCRIBIRSE POR PRIMERA VEZ / NO TENGO CUENTA EN TOKAPP

- 1 **Entra y regístrate:** Ve a activities.tokapp.net y pulsa en **Regístrate**
- 2 **Crea tu usuario con email y contraseña:** Guárdalos bien, los usarás para autorizaciones y para el pago de la actividad
- 3 **Verifica tu cuenta:** Revisa tu email y haz clic en el enlace de verificación que habrás recibido
- 4 **Vincúlate con el centro:** Te pedirá el código del centro. **Introduce: EBOT**
- 5 **Rellena los datos del tutor y guarda**
- 6 **Rellena los datos de tu hijo/a:** Si tienes más de uno, puedes añadir todos
- 7 **Inscríbete en la actividad con el código de actividad:** lo encontrarás arriba a la derecha de esta página. Confirma que aparece **NUEVO CURSO**
- 8 Rellena el formulario y pulsa **INSCRIBIR YA**
- 9 Espera la confirmación de la inscripción por email.
Ahora no se te cobra nada. Te avisaremos cuando confirmemos tu plaza.

YA TENGO CUENTA EN TOKAPP ACTIVITIES CON VOSOTROS

- 1 **Entra en la web:** activities.tokapp.net
- 2 **Inicia sesión:** Usa tu email y contraseña. Si no la recuerdas, pulsa en **¿Olvidaste tu contraseña?**
- 3 **Pulsa en INSCRIBIRSE** Comprueba que arriba a la derecha aparece **Nuevo curso**. Si no, selecciona el año correcto
- 4 **Inscríbete en la actividad con el código de actividad:** lo encontrarás arriba a la derecha de esta página. Confirma que aparece **NUEVO CURSO**
- 5 **Inscríbete** y espera la confirmación de la inscripción por email.
Ahora no se te cobra nada. Te avisaremos cuando confirmemos tu plaza.

Actualiza en tu espacio de Tokapp el curso en que estará el alumno/a el año en

Si necesitas dar de alta a otros participantes puedes añadirlo en el apartado PARTICIPANTES o en la propia inscripción: **AÑADIR PARTICIPANTE NUEVO**

¿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?

No es necesario que las familias aporten ningún tipo de material.

Todo lo necesario (ordenadores, tablets, placas, robots y software) lo facilitamos nosotros.

En algunos casos, los colegios también colaboran con material adicional.

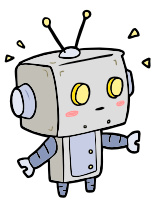
Una de las habilidades clave que se trabajan en la actividad es el trabajo cooperativo.

El alumnado trabajará en parejas. En caso de ser un grupo impar, se formará un grupo de tres que irá rotando.

MÉTODOLOGÍA

Trabajaremos los conceptos básicos de la metodología de programación a través de retos. Se hará uso de herramientas tecnológicas y robots educativos.

Aprenderán de forma práctica, resolviendo problemas, experimentando y aplicando los conocimientos adquiridos de manera activa.



OBJETIVOS Y APRENDIZAJE



Objetivo de la Actividad:

Aprender metodología de programación utilizando distintas herramientas, desarrollando tanto habilidades técnicas como 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.

¿QUÉ HACEMOS EN NUESTRAS CLASES?

La actividad se desarrolla de forma lúdica y progresiva, adaptándose al ritmo y nivel del grupo.

Cada mes y medio aproximadamente se evalúa el aprendizaje y se rota el material para mantener el interés y avanzar en nuevos contenidos.

EDUCACIÓN PRIMARIA (1° A 6°)

Las herramientas que aparecen son orientativas. Durante el curso se pueden trabajar todas o solo algunas de estas herramientas, o incluirse algunas nuevas, según las necesidades y evolución del grupo.

Algunos de los materiales que utilizamos en Primaria:

Lego WeDo 2.0, Lego Spike, Scratch, Makey Makey, MCA, Kodu, Megamind, Microbit, Codey Rocky, Arduino....etc

EDUCACIÓN INFANTIL (+4 AÑOS)

La actividad es aún más lúdica que en Primaria, adaptándose al nivel de atención de los niños y niñas.

Trabajarán la percepción del espacio y del tiempo, la comunicación, el pensamiento lógico, la programación básica y el manejo de dispositivos tecnológicos.

USO DE PANTALLAS EN EDUCACIÓN INFANTIL.

Para estas edades es más habitual el uso de robots de suelo, reduciendo así el uso de pantallas a herramientas concretas y durante un espacio de tiempo corto y adecuado a su edad (dispositivos compartidos y rotación de material).

Algunas herramientas que utilizaremos:

- Colby, Mind, Botley, Scratch Jr, Kodable, Edison, Máquinas simples (LEGO)

