

EXTRAESCOLARES
Escuela Europea
2017-2018

auca
projectes educatius



ÁREA TÉCNICA y DESCUBRIMIENTOS

Alicante

C/ del Carmen, 79 entlo. C
03550 Sant Joan d'Alacant
Tel. 966 593 141
Fax 966 593 142
auca@auca.es

Valencia

C/ Pintor Vila Prades, 13
bajo dcha. 46008 Valencia
Tel. 962 058 696
Fax 962 058 692
auca.valencia@auca.es



Síguenos en:



Taller de **ROBÓTICA MEGABOTS**

Información

En **Megabots** los participantes realizarán construcciones algo más complicadas, con la construcción de robots y usando sistemas de programación de pseudo códigos múltiples.

En programación trabajaremos con software abierto como Scratch y CODE. Se iniciarán en la programación de videojuegos 3D. Crearán apps para móviles y tabletas Android.

Descubrirán la electrónica computacional con equipos como el Makey Makey, lo que les llevará a hacer asombrosos proyectos científicos.

Actividades y material adaptado a la edad de los participantes

Extraescolar impartida en colaboración con

ROBOTIKIDS

 **Dirigido a:** Ed. Primaria (4º y 5º)

 **Horario:** Miércoles y viernes
15 a 16.15 h.

 **Lugar:** Escuela Europea de Alicante

 **Fechas:** Septiembre a junio

 **Precio:** **37 €/mes**

 **escuelaeuropea@auca.es**



Objetivos

Nos proponemos, mediante el **taller de robótica**, alcanzar una serie de objetivos educativos entre los que destacan entre otros:

- Reforzar y mejorar las capacidades motoras, a través de la manipulación y fabricación de estructuras y robots, con bloques y materiales de construcción
- Transmitir conocimiento de programación, mediante Scratch y CODE.
- Familiarizarse con la tecnología de impresión 3D y de software de diseños 3D.
- Ejercitar conocimientos de matemáticas, física y lógica (fórmulas de circunferencias, reglas de tres, lógica deductiva, etc.)



Desarrollo de la actividad

El desarrollo del taller se realiza a través de varios módulos:

1er módulo Robótica:

Trabajamos en la construcción de robots, trabajamos en su ingeniería y su programación. Estimulamos el aprendizaje en áreas como informática, matemática, lógica y técnica de resolución de problemas.

2º módulo Programación:

A través de la programación aprenderán a pensar creativamente, razonarán sistemáticamente y trabajarán en grupo. Habilidades esenciales para el futuro.

3er módulo Diseño e impresión 3D:

Entenderán la diferencia entre los dos planos y la tridimensionalidad, testando conceptos de profundidad. Trabajamos a partir de la realización de inventos. Deberán construirlos en el ordenador y explicar sus utilidades.

4º módulo Electrónica:

Mientras juegan y se divierten con los equipos que usamos les preparamos para que sean capaces de diseñar y resolver problemas asociados a los sistemas electrónicos, robóticos y de control.

4º módulo Minecraft:

A través del famoso juego vamos a trabajar conceptos relacionados con las matemáticas, la electrónica, la informática, la lógica, la ciencia, la ingeniería, etc.