



ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Infantil

MADRID, 2017-2018

Estimadas familias.

Hemos empezado un año más de actividades extraescolares en la programación de videojuegos y robótica educativa. Como siempre con mucho ánimo y grandes objetivos en la enseñanza de las nuevas tecnologías como motor de una educación innovadora dentro de las aulas.

Creemos que es fundamental para vuestro conocimiento, de forma global, cómo dinamizaremos las unidades de contenido tecnológico y transversal al currículo de estudios, creadas y elaboradas por el departamento de metodología de rockbotic.

Las unidades que se trabaja dentro de las aulas, están pensadas para las distintas edades y niveles de aprendizaje de forma progresiva.

COMO TRABAJAMOS EN LAS AULAS

Trabajo en grupo y rincones

Las unidades y tecnologías se trabajan en grupo y por rincones, esto hace que los alumnos realicen una cohesión grupal y aprendizaje mutuo, inculcando valores como la ayuda, el respeto, la escucha activa, como fuente de un aprendizaje significativo.

Distribución por niveles

Infantil es un nivel único, las edades de los alumnos son de 4 a 5 años.

Tecnologías en el aula

En el proceso de enseñanza- aprendizaje de nuestros alumnos utilizamos diversas tecnologías, adaptadas a su edad y nivel.





Planificación trimestral de actividades

Las actividades de robótica y programación, durante el año están divididas en tres trimestres, cada uno con un número de horas preestablecidas.

Los profesores que dinamizan las unidades se convierten en guías de la imaginación, creatividad, construcción, juego y exposición, de los proyectos y prototipos finales.

PROGRAMACIÓN TRIMESTRAL NIVEL INFANTIL

Primer trimestre.

Aprendemos conceptos y secuenciación de órdenes computacionales, de una forma lúdica y divertida, para desarrollar competencias y habilidades. Para ello utilizamos Bee-bot como kit robótico, aprendemos lo que es la realidad aumentada utilizando las tablets y la App Quiver Visión, avanzaremos niveles de secuenciación de órdenes utilizando la Aplicación Kodable y haremos construcciones mecánicas con el Kit Miniland.

Segundo trimestre.

Nos centraremos en unidades enfocadas a resolver pequeños problemas y daremos soluciones utilizando un nuevo robot, COJI, con las tablets aprenderemos la programación por bloques utilizando Scratch Jr., continuamos las construcciones mecánicas con Miniland y seguimos aprendiendo lógica de programación con Bee-bot y una aplicación para dispositivos móviles creada especialmente, para nuestros alumnos, por parte de expertos programadores del departamento de metodología de Rockbotic.

Tercer trimestre.

Trabajaremos unidades temáticas guiando pequeños proyectos por rincones. En este trimestre usaremos todas las tecnologías aprendidas.