



## **ROBÓTICA Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS ED. PRIMARIA**

Estimadas Familias:

Os presentamos nuestra oferta de Robótica educativa para el curso 2017/2018.

Esta actividad extraescolar permite aglutinar ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. Fomentar la imaginación, despertar inquietudes y ayudar a los niños a comprender mejor cómo funciona el mundo que les rodea. Con un aprendizaje basado en el diseño, construcción y programación de robots. La primera fase es teórica. En ella los niños desarrollan el pensamiento abstracto y la resolución de problemas complejos mediante el análisis y la simplificación de los mismos en problemas más sencillos que pueden resolver fácilmente. Pasando posteriormente a la construcción y programación de los robots.

Las dinámicas de grupo diseñadas por Rockbotic se basan en el trabajo en equipo, desarrollando las dotes de comunicación, la responsabilidad y la analítica relacionada con la toma de decisiones.

En la robótica educativa el aprendizaje está íntimamente ligado a la práctica. Con procesos iterativos de depuración de la solución:

- ✓ Analizar
- ✓ Investigar/Diseñar/Desarrollar
- ✓ Esbozar/Construir
- ✓ Programar
- ✓ Probar/Depurar
- ✓ Documentar y compartir

Esta actividad es de una hora semanal y va dirigida a alumnos de 1º a 6º de Ed. Primaria y el horario es acorde a sus necesidades pudiendo escoger de lunes, martes, miércoles, jueves o viernes de 16:00 a 17:00 h. el día que mejor se adapte a sus necesidades (Indicar en observaciones el día y la hora escogido). Los horarios o la composición de los grupos podrían verse modificados en función de la demanda y de las necesidades.

Las herramientas utilizadas para desarrollar las actividades son, por un lado, los materiales físicos como kits de robótica, materiales reciclados, papel, cartón, cables, madera, motores, sensores, etc. y por otro, los programas informáticos, lenguaje de programación y control de los autómatas.

Les recordamos que para que el grupo se inicie, es necesario un mínimo de 8 alumnos.

Para proceder al pago deben rellenar los datos que aparecen en la ficha de inscripción. Esta actividad es voluntaria y de carácter no lucrativo.

Para formalizar la inscripción hasta el 22 de septiembre, entregándola a los tutores/a o en la Secretaría del Centro. También online a través de nuestra página web: [www.sanjuanboscosalamanca.eu](http://www.sanjuanboscosalamanca.eu)

La actividad dará comienzo en el mes de octubre.

**PARA LAS FAMILIAS QUE DESEEN MÁS INFORMACIÓN REALIZAREMOS TALLERES EL 20 DE SEPTIEMBRE EN EL SALÓN DE ACTOS DEL COLEGIO DE 17:00 A 19:00 H.**



**FICHA DE INSCRIPCIÓN ROBÓTICA Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS PARA ED. PRIMARIA CURSO 2017-2018**  
Entregarla a los tutores/a o en la Secretaría del Centro hasta el 22 de septiembre

Nombre y apellidos del alumno/a .....  
Del curso (1º, 2º, 3º...) ..... del grupo (A o B)..... de Ed. Primaria  
Fecha de nacimiento ..... Teléfono(s).....

**DOMICILIACIÓN DE PAGOS:**

Titular de la cuenta.....  
Número de cuenta IBAN:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Marcar con una cruz el grupo:**

- Grupo de 1º, 2º y 3º de Ed. Primaria  
 Grupos 4º, 5º y 6º de Ed. Primaria

Observaciones (INDICAR EL DÍA ELEGIDO PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD):.....  
.....  
.....

Autorizo a mi hijo a participar en la actividad de robótica y diseño de videojuegos y me responsabilizo de su asistencia y comportamiento. Como tutor legal del menor autorizo a que todo el material gráfico y videográfico, en particular fotografías y vídeos pueda ser utilizado por el Colegio San Juan Bosco en la página web, anuario del Colegio, etc.

**FECHA Y FIRMA DEL PADRE/MADRE O TUTOR:**