

El proyecto educativo tecnológico tiene una duración de 8 meses (de octubre a mayo) y se imparte en módulos tecnológicos. Cada módulo desarrolla una tecnología específica que permite iniciar a los alumnos en ella y que componen en su conjunto el contenido total de la extraescolar. Para los alumnos que hicieron el curso anterior, en cada uno de los módulos que corresponda, se darán los contenidos pendientes por la suspensión de la actividad debido a la Alerta Sanitaria y luego se continuará con el programa de segundo año. Los módulos son:

ROBÓTICA

Para los alumnos nuevos, enseñamos desde qué es un robot hasta como construirlo, programarlo y utilizarlo para realizar retos y competencias. Para los alumnos de segundo año, se trabajará con proyectos de automatización de robots.

PROGRAMACIÓN VIDEOJUEGOS

Les acompañamos en el uso de herramientas de programación adaptadas a sus edades para que puedan ser, además de usuarios de los videojuegos, creadores de ellos, a través del lenguaje de códigos.

ELECTRÓNICA CREATIVA

Placas, cables y pilas son los elementos que utilizamos para hacer que los electrones viajen y puedan hacer que, por ejemplo, un plátano emita un sonido. En este curso trabajaremos el cuerpo humano, conociendo como se llaman en inglés algunas de sus partes. Lo haremos con programación, varios cables, placas y mucha creatividad.

REALIDAD VIRTUAL

Experiencias y juegos en realidad virtual. En el módulo de RV llevamos gafas Oculus Go o similares para visitar el universo, o compartir con ellos temas como el ciberbullying. Para segundo año iniciaremos a los alumnos en la creación de contenido RV.

MODELADO E IMPRESIÓN 3D

Enseñamos la tecnología de la impresión 3D. Desde el modelado tridimensional, su procesamiento en archivos STL y su exportación a la impresora.

DRONES

El uso del dron autónomo. En este nuevo curso pilotamos con programación e introducimos el pilotaje simulado y el manual.

MINECRAFT

A través del juego y la utilización de mundos personalizados, reforzamos conocimientos académicos de matemáticas y sociales, utilización la gamificación como método.

Robotikids es una Academia que tiene por misión empoderar a los niños con las tecnologías, despertando sus capacidades digitales en beneficio de su entorno personal y su futuro profesional, utilizando métodos de acompañamiento y desarrollo creativo con retos y proyectos.

Es el segundo año con el Colegio Diocesano Oratorio Festivo apostándo por un aprendizaje tecnológico, que abarca desde infantil, primaria, hasta 2º de la ESO, proyectando a los niños en las diferentes tecnologías de una forma gradual, con los conocimientos adaptados a su curso y a su nivel.



al mes / 1 hora

a la semana

La actividad de enrequisimiento curricular va dirigida a los siguientes alumnos:

NANOBOTS (Niños de Infantil)

BYTEBOTS (Niños de 1º, 2º y 3º Primaria)

MEGABOTS (Niños de 4º, 5º y 6º Primaria)

MEGABOTS+ (Niños de 1º y 2º de la ESO)

