

Estimadas familias,

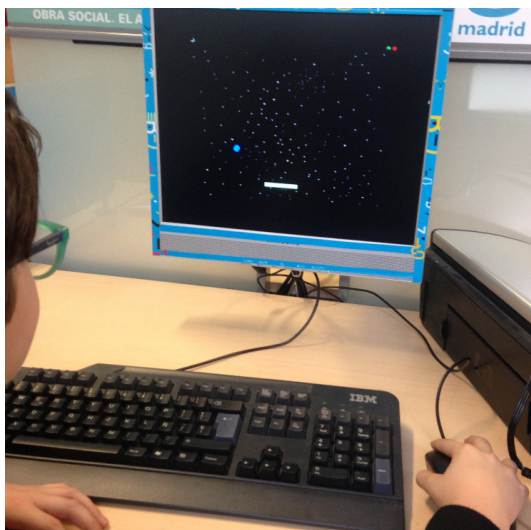
terminamos el primer trimestre de trabajo en vuestro colegio con la actividad extraescolar de **ROBÓTICA INICACIÓN**. Os escribimos para contaros cómo ha transcurrido el primer trimestre: los objetivos, la metodología y el contenido trabajado.



[NUESTRA WEB](#)

OBJETIVOS

1. Conocer los materiales básicos con los que vamos a trabajar la asignatura durante todo el curso. [Scratch](#): un software libre diseñado para aprender programación de manera sencilla y por bloques y el KIT Lego Wedo, un conjunto de piezas de Lego combinadas con sensores y motores con el que construiremos modelos robóticos.
2. Desarrollar la creatividad, la capacidad de resolución de problemas, el trabajo en equipo y por roles (programador/a y constructor/a), la autonomía y la capacidad de observación.
3. Aprender qué es la programación, qué utilidades tiene y el lenguaje de programación por bloques. Aprender qué es un robot y sus componentes.
4. Conocernos como grupo y así poder valorar cuáles son las inquietudes y fortalezas tanto del grupo de trabajo como de cada un@ de l@s alumn@s que lo componen pudiendo guiar la clase el resto del curso en una determinada dirección.



[Juego en Scratch "PinPon"](#)



Lego Wedo

METODOLOGÍAS DE TRABAJO

La programación didáctica del curso que desarrolla el equipo de [ROBIMP](#) se basa en que los niños y niñas aprenden mejor y recuerden más al experimentar de primera mano realizando sus propios proyectos. Por ello las clases se basan en el construccionismo, en las experiencias y en el juego.

A lo largo de este primer trimestre, éste se combina con nociones más teóricas para asentar los conocimientos necesarios para conocer las herramientas y conceptos sobre programación que utilizaremos el resto del curso.

RESÚMEN PRIMER TRIMESTRE

A lo largo de este primer trimestre el alumnado ha aprendido qué es el lenguaje de la programación y qué usos tiene, qué es un robot y sus componentes básicos y hemos conocido Scratch.

Scratch es un programa del MIT (Massachusetts Institute of Technology) creado para que niños y niñas aprendan programación de manera sencilla y divertida. El lenguaje de programación que utiliza es por bloques. Durante estos meses hemos empezado a programar juegos y animaciones a través de ejercicios cortos y hasta hemos hecho una postal de Navidad interactiva!

Scratch nos ofrece muchas posibilidades, y a lo largo de este trimestre hemos aprendido qué características tiene su Interface, cómo se utiliza y algunas nociones teóricas básicas del lenguaje de programación como los bucles.

También hemos conocido el Kit Lego Wedo que utilizaremos después de Navidad y con el que empezaremos aprendiendo sobre máquinas simples para empezar a construir y programar nuestros propios robots!

Muchos de vuestros hijos e hijas traen a clase un pendrive en el que llevarse los juegos o animaciones que hacen en nuestras clases. Para poder utilizar sus proyectos en casa deben tener un ordenador con Scratch instalado. Así que para los que estéis interesados o interesadas, os dejamos un enlace con las instrucciones para su instalación.

[Instalar Scratch](#)

Con todo esto, confiamos en que la extraescolar de **ROBÓTICA INICIACIÓN** impartida por **ROBIMP**, estimule el deseo de aprendizaje del alumnado, lo acerque a la **tecnología**, al **Movimiento Maker** y a la **creatividad** aprendiendo contenido con eficacia y desarrollando sus **habilidades de colaboración, comunicación, creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas**.

Os recordamos, que podéis ver lo que hacemos en cada clase y en cada colegio en el **BLOG** de nuestra web y en nuestras **redes sociales!**

¡Felices vacaciones familias!



*Copyright © 2016 "Informe extraescolares con ROBIMP", All rights reserved.
Educación en valores!*

Want to change how you receive these emails?
You can [update your preferences](#) or [unsubscribe from this list](#)

This email was sent to <<Email Address>>
[why did I get this?](#) [unsubscribe from this list](#) [update subscription preferences](#)
Robimp Educación y cultura digital · Calle Azcona 23 · Madrid, M 28028 · Spain

MailChimp