

AMPA  
i Col·legis

# Tecnologia educativa i robòtica

Una nova mirada a l'educació

De **5** a **17** anys



Robòtica, Apps, videojocs, impressores 3D, drones, electrònica, ...  
Projectes científicotecnològics

## Programa Extraescolars 2017-18



## Extraescolars

### Característiques de les extraescolars

- Des 1 hora setmanal
- Horari: migdia o tarda
- Període: octubre a maig
- avaluació individual, control d'assistència i incidències
- Els kits educatius i els robots els posa Camp Tecnològic \*
- Grups reduïts



\* Equipament requerit: aula amb connexió a internet.

# Per què tecnologia educativa?

Perquè, per a ells, és un joc que incorpora en la seva creació, muntatge i ús, gran part de les disciplines que es troben a la base de la gran revolució tecnològica de l'inici del segle XXI; les quatre disciplines clau que s'agrupen sota l'acrònim STEM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria, i Matemàtiques). A banda de poder jugar amb ell, un robot inclou sensors, servomotors, electrònica, elements mecànics, un "cervell" informàtic i llenguatges de programació que els permeten interactuar, basant-se en principis de física i mecànica, amb l'entorn i afrontar reptes o solucionar tasques diverses.

## 6 CLAUS PER A EDUCADORS I FAMÍLIES

- A** Robots amigables, construïts pensant en els més petits: la tecnologia queda oculta a favor de l'aprenentatge
- B** Juguines intel·ligents, IDEAR, CONSTRUIR i PROGRAMAR. Mai abans jugar va ser tan constructiu!
- C** Els llenguatges de programació. Aprendre el llenguatge de les màquines és actualment tan important como aprendre anglès.
- D** La creació de videojocs els ensenya a coordinar recursos, a posar-se al lloc de l'altre, a interpretar la tecnologia i la interacció amb les eines,... Són un gran escenari d'aprenentatges!
- E** De consumidors a Creadors. La tecnologia només és l'eina, ells aporten el seu enginy!



### ... i ja l'aula?

- Minicamps, dies sense escola,...
- Activitats complementàries de classe
- Sessions lectives en horari escolar
- Reforç de matèries i integració curricular
- Sessions de formació temàtica de professors

# Què aprendran?

## Itinerari educatiu per nivells

### Infantil + 1r de Primària

Descobrint la ciència i la tecnologia a través de joguines intel·ligents i robots. S'explora la causalitat, el càlcul bàsic i l'exploració de l'entorn a través del joc en grup i de la iniciativa individual.

4-6  
anys



7-9  
anys



### 2n, 3r i 4t de Primària

S'introdueix la programació visual que anticipa l'estructura dels llenguatges de programació de codi. S'inicien en la robòtica a través de processos i tècniques d'aprenentatge basats en problemes i treball en equip.



10-11  
anys

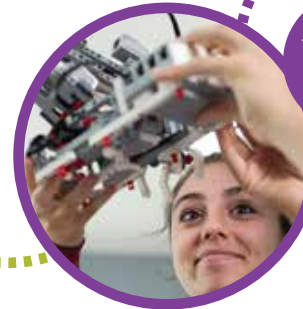


### 5è i 6è de Primària

En aquesta etapa els equips que s'utilitzen són robots de debò amb sensors, servomotors, infrarojos, microprocessadors, ... Tecnologies d'última generació i llenguatges de programació amb major integració amb el currículum escolar.



12-13  
anys



+13  
anys

### 1r i 2n d'ESO Maker (+ 3r d'ESO)

Els alumnes plantegen els seus propis projectes tecnològics de robòtica, electrònica, realitat virtual, impressió 3D i programació i treballen mitjançant processos i tècniques de PBL, treball en equip i disseny de productes.



# Encara no ho ofereix el col·legi dels teus fills?

Organitzar un grup en el seu col·legi és fàcil:?

1r Posa't en contacte amb nosaltres

2n Us vam enviar un formulari de pre-inscripció

3r Fem els grups per nivells i horaris

... i! A començar!

Aquests són els nostres avals des de 2011

**6** anys  
d'experiència

**5.000**

participants a l'any  
en més de

**50** seus

repartides en 8 comunitats

**8.3**

sobre 10



Satisfacció  
valoració mitjana  
dels participants



**7,8**

Satisfacció  
valoració mitjana  
dels pares/mares

## Sol·licita ara una sessió gratuïta sense compromís:

TRUCA'NS

**669 806 332**

**info@camptecnologico.com**

o al web: [www.camptecnologico.com/extraescolars](http://www.camptecnologico.com/extraescolars)



Camp Tecnológico - Bilbao  
Azkuna Zentroa, Arriquirar Plaza 4,  
48010 - Bilbao

Camp Tecnológico - Basauri  
Av Cervantes 51, Edif. 11, 4º Planta  
48970 - Basauri

Camp Tecnológico - Madrid  
(garAJE), Box 3 Asociación de Jóvenes Empresarios  
Calle Matilde Diez 11, 28002 - Madrid

Camp Tecnológico - Galicia  
Parque Empresarial Porto do Molle. Rúa das Pontes  
(Vial A), nº 4. Ofic 316. 3  
6350 - Nigrán (Pontevedra)