



**AFA COLEGIO AUSIAS MARCH DE MISLATA
CURSO 2025-26**



Estimada Familia, les informamos del comienzo en OCTUBRE de la actividad de:

**ROBOTICA Y PROGRAMACION
PARA PRIMARIA**

EL HORARIO SERA: **MIERCOLES de 16:30 a 18:00**
(DE OCTUBRE A MAYO)

CUOTA MENSUAL: 37€ NOSOCIOS AFA 34€ SOCIOS AFA

- **Es importante que** hagan la solicitud de inscripción online en la dirección:

<https://extraescolares-idef.com/alta-alumno/>

Antes del MARTES 23 de SEPTIEMBRE. Las plazas son limitadas, por orden de solicitud.

En septiembre se hará una clase de puertas abiertas a familias

- Durante vacaciones escolares no hay clase. **Actividades especiales y diploma a final de curso**
- **Profesorado titulado, especializado y con experiencia**, que hará un **seguimiento personalizado del alumno** reflejado en el **informe cuatrimestral** que damos a los padres.
- La cuota mensual se cobrará por domiciliación bancaria del 1 al 5 del mes en curso.

Para más información pueden llamar de lunes a jueves de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00 horas.
Los viernes de 9:00 a 14:00 horas. En junio estaremos de 8:00 a 15:00 horas.

Para solicitudes de baja o cambio es importante que utilice los formularios de nuestra web:

<https://extraescolares-idef.com/baja-alumno/>

<https://extraescolares-idef.com/cambio-alumno/>

CLASES EXTRAESCOLARES DE ROBOTICA Y PROGRAMACION

Las clases seguirán la programación del software de

LEGO Education WeDo 2.0

Esta propuesta **para Educación Primaria** favorece el trabajo en equipo, la comunicación, la capacidad para resolver problemas, el pensamiento crítico y la investigación. Trabajamos con un kit que **incluye 280 piezas de LEGO y dos sensores (de movimiento y de inclinación)**. Además, dispone de un **motor de potencia media** y un **smarthub**, el dispositivo que hace que el robot Milo **se comunique de manera inalámbrica con la tableta a través de Bluetooth 4.0**. Este software educativo, con el que los estudiantes aprenden sus primeros conceptos de robótica y programación, contiene **más de 40 horas de proyectos relacionados con la tecnología, la ingeniería, el espacio, ciencias de la vida...**

Esta es una forma de aprender pequeñas nociones de programación mediante un juego de construcción y de una forma visual e intuitiva. Se incentiva el trabajo colaborativo ya que los proyectos se desarrollan en equipos, se estimula la creatividad y sobre todo una cuestión muy importante, se fomenta el desarrollo del pensamiento lógico. Si quiero que funcione los pasos deben ser dados en un determinado orden. Son muchas las asignaturas para las cuales este proceso es fundamental: matemáticas, física, química...

También diseñarán y programarán con Scratch Junior y SCRATCH 3.0, que es un lenguaje de programación por bloques que está especialmente diseñado para niños. Permite programar y compartir medios interactivos, historias, juegos y animaciones. Cuando los alumnos crean con Scratch, aprenden a pensar creativamente, trabajar colaborativamente y razonar sistemáticamente.

