



codigobor
tecnología emocional

EXTRAESCOLARES
2022 | 2023



CódigoBot

CódigoBOT es un proyecto cántabro desarrollado por [La Escueluca®](#) y formado por un equipo multidisciplinar de ingenieros/as, maestros/as y monitores/as con dilatada experiencia en el ámbito de la programación y la robótica educativa. Somos expertos/as en la gestión de programas de actividades extraescolares diseñados a medida para cada centro educativo.

Disponemos de un [equipo integral con gran experiencia](#) en el ámbito de las nuevas tecnologías y la educación, lo que nos permite ofrecer la mejor calidad en formación y el trato humano que los niños y niñas necesitan.

A través de divertidos talleres extraescolares, y gracias a nuestra metodología "[Learning by Doing](#)", nuestros participantes se convertirán, no solo en pequeños/as ingenieros/as del futuro, sino que también ejercerán de científicos/as, arquitectos/as, músicos e inventores.

Desde nuestro equipo consideramos la educación como un "[proceso interactivo](#)". Por este motivo, creemos firmemente que los niños y niñas aprenden haciendo. [Learning by Doing](#) o "[Aprender Haciendo](#)" es una metodología basada en crear conocimientos a través de experimentar y reflexionar sobre lo hecho.

Gracias a su puesta en práctica, conseguiremos alumnos y alumnas autónomos/as, con espíritu crítico y con la humildad de asumir que pueden seguir aprendiendo el uno del otro/a. Además, mejorarán la capacidad de asociar aprendizaje y experiencia, trabajando siempre el conocimiento de manera práctica y lúdica.

Nuestra oferta formativa incluye:

[Actividades extraescolares](#): en centros educativos y formativos de Cantabria.

[Talleres eventuales](#): Diseñamos toda clase de talleres de programación y robótica para niños/as, jóvenes, adultos y personas mayores.

[Campus tecnológicos](#): En nuestros campus vacacionales y de conciliación familiar los niños/as tendrán la oportunidad de sumergirse de lleno en el mundo de las nuevas tecnologías.

[Formación para docentes](#): Realizamos cursos de formación para docentes, haciendo de la robótica y la programación un recurso educativo interdisciplinar de vanguardia en los colegios de toda Cantabria.

[Cumpleaños robóticos](#): Una fiesta destinada a pequeños/as ingenieros/as en la que crearán robots automatizados y teledirigidos con los que podrán jugar y divertirse mientras descubren el fascinante mundo de la robótica.





MuySencillo

Desde CódigoBOT proporcionamos un servicio integral de gestión de actividades extraescolares. Se trata de un servicio totalmente gratuito mediante el cual os asesoraremos y ayudaremos en la tarea de implantar un programa de actividades extraescolares de robótica y programación en vuestro centro educativo.

1º Una vez que nos informéis de aquellas actividades y horarios en los que estáis interesados, [elaboraremos el dossier definitivo de actividades de vuestro centro con toda aquella información necesaria](#) (explicación de los talleres, horarios, precios, etc.) para que pueda ser remitido a las familias y, así, abrir el plazo de inscripción online.

2º Cuando haya finalizado el plazo de inscripción [se elaborarán las listas definitivas](#) y las agrupaciones de los distintos talleres extraescolares.

Una vez finalizado este simple proceso, el cual tendrá lugar al comienzo del curso, [nosotros nos encargaremos de todo lo necesario para que los talleres se mantengan a lo largo del curso](#) (gestión de personal, cobros y gestión económica, evaluación de calidad, etc.).

De este modo, podréis ofrecer [el mejor servicio de extraescolares en vuestro centro](#), con la tranquilidad de que un equipo especializado en gestión de programas extraescolares vela por el correcto desarrollo de las actividades.

Nuestros Talleres

A continuación, te mostramos la propuesta de actividades infantiles de CódigoBOT para el curso 2022 | 2023. Nuestro equipo técnico y docente ha creado una [propuesta de educación tecnológica integral, que respeta el desarrollo cognitivo](#) de cada niño/a. Todas nuestras actividades se adaptarán al nivel de conocimientos previo de cada niño/a participante, permitiendo un proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado a los gustos y las demandas de cada niño/a.

Así mismo, nuestros talleres proponen proyectos grupales y cooperativos, [fomentando un correcto desarrollo tecnológico y emocional](#) que evite tendencias en auge tales como el aislamiento tecnológico y la exclusión digital.



Robótica + Programación

Edad recomendada: 6 a 12 años

Ratio: De 8 a 12 participantes por grupo

Duración: 1 ó 2 sesiones semanales de 1 h de duración

Necesidades técnicas:

- Aula de informática o tablets
- Adecuada conexión a internet
- Kit robótico

Descripción de la actividad:

Se trata de una actividad en la que se trabajarán diferentes conceptos de robótica y programación (en español o en inglés), a través de diversas plataformas de programación on-line y un kit de robótica educativa con numerosas funciones.

Objetivos de la actividad:

- Interiorizar conceptos de programación y construcción de robots.
- Fomentar la creatividad, la responsabilidad, la autoestima, etc.
- Facilitar el desarrollo de habilidades multidisciplinares.
- Promover retos, que fomenten su habilidad para la resolución de problemas.
- Desarrollar habilidades psicomotrices, así como la coordinación mano-ojo.

Precio de la actividad:

- 1 Sesión semanal: De 1 h 20€/mes
- 2 Sesiones semanales: De 1 h 34€/mes

Precio de los kit robóticos:

- Niveles Amateur: Robot Edison v2 + Kit piezas + Caja - 75€
- Niveles Pro: Expansión EdCreate Edison robot - 40€
- Niveles Leyenda: Micro:bit - 30€



Edison v2



EdCreate



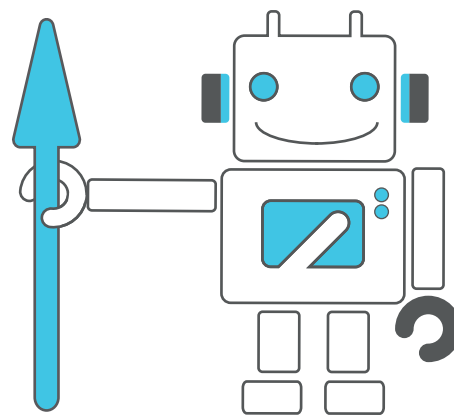
micro:bit

Robótica + Programación

Niveles Formativos

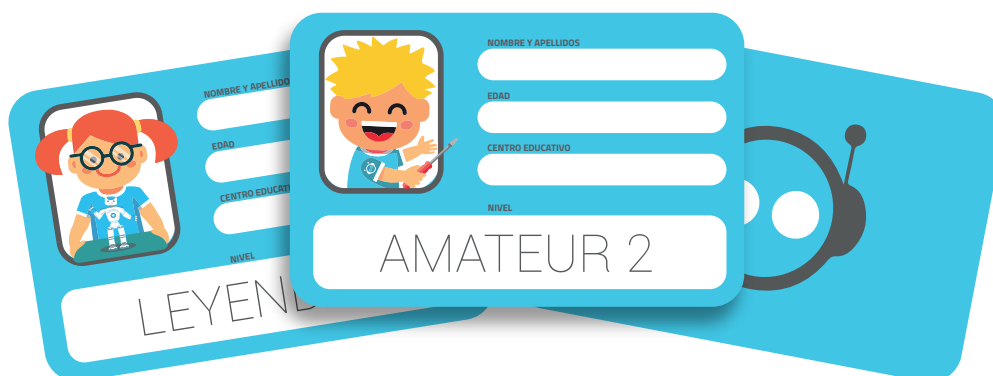
Nuestra actividad extraescolar de Programación y Robótica se plantea como desarrollo formativo y tecnológico a lo largo de toda la educación primaria. Por este motivo, los niños/as participantes, cada año, irán avanzando a lo largo de diferentes niveles que les habilitarán para la consecución de nuestros objetivos y el desarrollo de proyectos cada vez más complejos. Los niveles son:

NIVEL LEYENDA 2
NIVEL LEYENDA 1
NIVEL PRO 2
NIVEL PRO 1
NIVEL AMATEUR 2
NIVEL AMATEUR 1
NIVEL PEQUEBOT



Carnet Tecnológico

Al finalizar el curso lectivo, los niños/as recibirán un carnet que indique su nivel adquirido. De esta forma, los educadores/as del próximo curso tendrán un conocimiento previo del nivel del niño/a, permitiendo de este modo adaptar los contenidos y los objetivos a cada participante, favoreciendo de este modo un proyecto más individualizado.



PequeBótica

Edad recomendada: 4 a 5 años

Ratio: De 8 a 12 participantes por grupo

Duración: 1 ó 2 sesiones semanales de 1 h de duración

Necesidades técnicas:

- Aula de informática o tablets
- Adecuada conexión a internet
- Kit robótico

Descripción de la actividad:

Los participantes vivirán su primera experiencia con el mundo de la programación a través de divertidos juegos y diferentes construcciones dando rienda suelta a su imaginación.

Objetivos de la actividad:

- Introducir conceptos de programación y construcción de robots.
- Fomentar la creatividad, la autonomía, la resolución de problemas, etc.
- Mejorar las habilidades psicomotrices.
- Estimular el pensamiento computacional mediante el juego.
- Trabajar la percepción del espacio, tiempo y orden de acciones.
- Aprender a cooperar, organizarse, llegar a acuerdos respetando las aportaciones de sus compañeros/as.

Precio de la actividad:

- 1 Sesión semanal: De 1 h 20€/mes
- 2 Sesiones semanales: De 1 h 34€/mes

Precio de los kit robóticos:

- Nivel Pequebot: Ratón robot programable Code and Go - 45€



Programación

Edad recomendada: 6 a 12 años

Ratio: De 8 a 12 participantes por grupo

Duración: 1 ó 2 sesiones semanales de 1 h de duración

Necesidades técnicas:

- Aula de informática o tablets
- Adecuada conexión a internet

Descripción de la actividad:

Los niños/as se introducirán en el mundo de la programación a través de divertidos juegos que les permitirán crear sus propios mundos, dando rienda suelta a su imaginación. Gracias al uso de varias aplicaciones, los participantes podrán familiarizarse con distintos lenguajes de programación y adquirir habilidades de gran utilidad para su futuro.

Objetivos de la actividad:

- Facilitar el desarrollo de habilidades multidisciplinares.
- Fomentar la creatividad, el emprendimiento, la autonomía, la autoestima y tolerancia a la frustración.
- Trabajar estrategias de resolución de problemas y lógica de programación.
- Familiarizarse con diferentes códigos de programación.

Precio de la actividad:

- 1 Sesión semanal: De 1 h 20€/mes

- 2 Sesiones semanales: De 1 h 34€/mes

Impresión 3D + Programación

Edad recomendada: 10 a 16 años

Ratio: De 8 a 12 participantes por grupo

Duración: 1 ó 2 sesiones semanales de 1 h de duración

Necesidades técnicas:

- Aula de informática
- Adecuada conexión a Internet
- Impresora 3D
- Portatil

Descripción de la actividad:

Los niños y niñas programarán, crearán y construirán sus propios diseños gracias a la impresora 3D. Se empiezan a introducir conceptos básicos de física, electrónica y mecánica adaptados al nivel del alumnado.

Objetivos de la actividad:

- Introducir conceptos de programación, construcción y diseño 3D.
- Aprender a manejar software de diseño 3D.
- Fomentar la creatividad, la autonomía, la resolución de problemas, etc.
- Mejorar las habilidades psicomotrices.
- Estimular el pensamiento computacional mediante el juego.
- Trabajar la percepción del espacio, tiempo y orden de acciones.
- Aprender a cooperar, organizarse, llegar a acuerdos respetando las aportaciones de sus compañeros/as.

Precio de la actividad:

- 1 Sesión semanal: 30€/mes

- 2 Sesiones semanales: 50€/mes

Impresora 3D:

XYZprinting da Vinci Nano



Recursos Educativos

Aplicaciones Online

La formación en programación se llevará a cabo mediante APPs online gratuitas. De este modo, los niños/as podrán seguir profundizando sobre los contenidos en sus casas, de forma responsable, con la tranquilidad de que estarán utilizando herramientas seguras y adecuadas a su edad.



Equipos Robóticos

Disponemos de una amplia colección de equipos que rotaremos por todos los centros educativos. De este modo, todos los niños/as tendrán la oportunidad de disfrutar y conocer diferentes equipos existentes, todos ellos con características y recursos específicos.



Placa micro:bit



Placa arduino



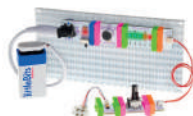
Impresora3D daVinci



R2D2 LittleBits



Dron Airblock



Kit LittleBits



BB8 Robot



MRT Exciting



codigobor
tecnología emocional

Pº General Dávila 312 Bajo
39007 Santander (Cantabria)
942044261 - 601136002

www.codigobot.es

