

ROBOTRÓNICA

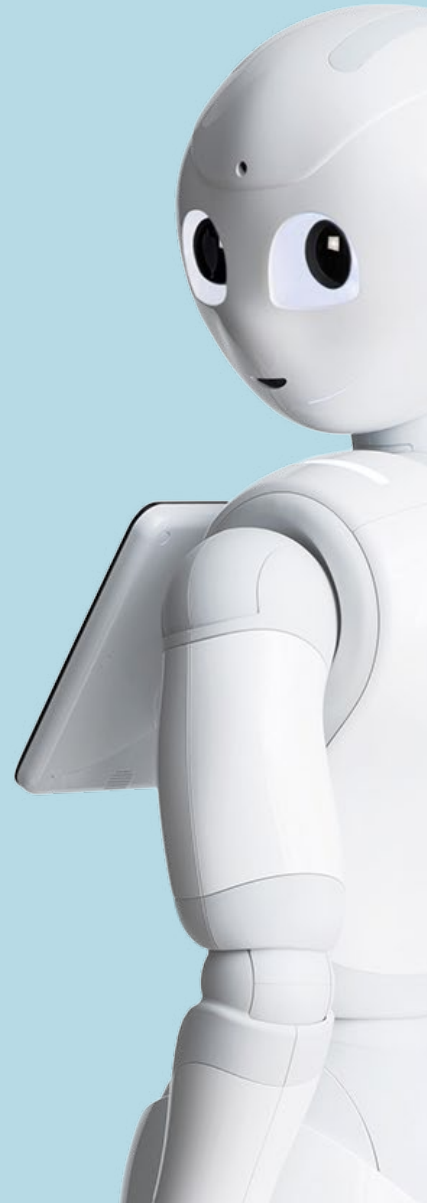
ÁREA EDUCACIONAL

CURSO 2018 / 2019

EDUCACIÓN EN VALORES
MEDIANTE LA ROBÓTICA

Con la colaboración de

Manos  Unidas



THE
ROBOT
MUSEUM

DISCOVER THE AMAZING COLLECTION

PASE CENTROS EDUCATIVOS

BENEFICIOS - ALUMNO

- Aproximación a los componentes de hardware y el software así como el control y la simulación de sistemas físicos.
- Potenciación de la abstracción de ideas y de la creatividad.
- Toma de contacto con las técnicas de impresión 3D.
- Identificación las distintas partes de un robot y su funcionamiento.
- Familiarización con un entorno en el que los robots interactúan en equipo con los alumnos.



BENEFICIOS - DOCENTE

- Desarrollo del aprendizaje desde una aplicación transversal.
- Potenciación de distintas competencias digitales fundamentales para la educación del futuro.
- Aprendizaje compartido de valores sociales, de la tecnología y en especial la robótica, comunes a docente y alumno.
- Incentivación del sistema de aprendizaje multiasignatura.
- Desarrollo de la creatividad del docente.

PASE ADAPTADO POR ETAPAS

- Educación Infantil (a partir de 5 años).
- Educación Primaria.
- E.S.O. / Bachiller.

UN NUEVO CONCEPTO

En el nuevo pase educativo, los alumnos se verán **inmersos en una increíble aventura**: el Dr. Lorenzo Cooper, científico de THE ROBOT MUSEUM, ha viajado a Abundania, un país en el que se malgastan de forma irresponsable los recursos naturales. Su misión es utilizar el robot Antidespilfarrador 2000 para conseguir que los habitantes de este país dejen de derrochar. Pero ha surgido un contratiempo que puede echarlo todo a perder: ¡Los abundanos han gastado todas las baterías del Dr. Cooper! Para ayudarlo, los alumnos tendrán que encontrar una forma de hacer llegar a Abundania todas las baterías necesarias para completar su misión.

Con el guía del museo y el robot Pepper como anfitriones y maestros de ceremonias, tendrán que superar diversas **pruebas por equipo** en las que adquirirán conocimientos relacionados con **la robótica y la sostenibilidad**. Cada una de estas pruebas serán una clave para acceder a los materiales reutilizados con los que **cada alumno construirá su propio miniproyecto robótico** para salvar la misión del Dr. Cooper.

La experiencia se complementa con **minitalleres** relacionados con la tecnología (electricidad, robótica, construcción, drones...). Cada uno de ellos estará vinculado a potenciar **valores universales** como la justicia, la cooperación o la creatividad.

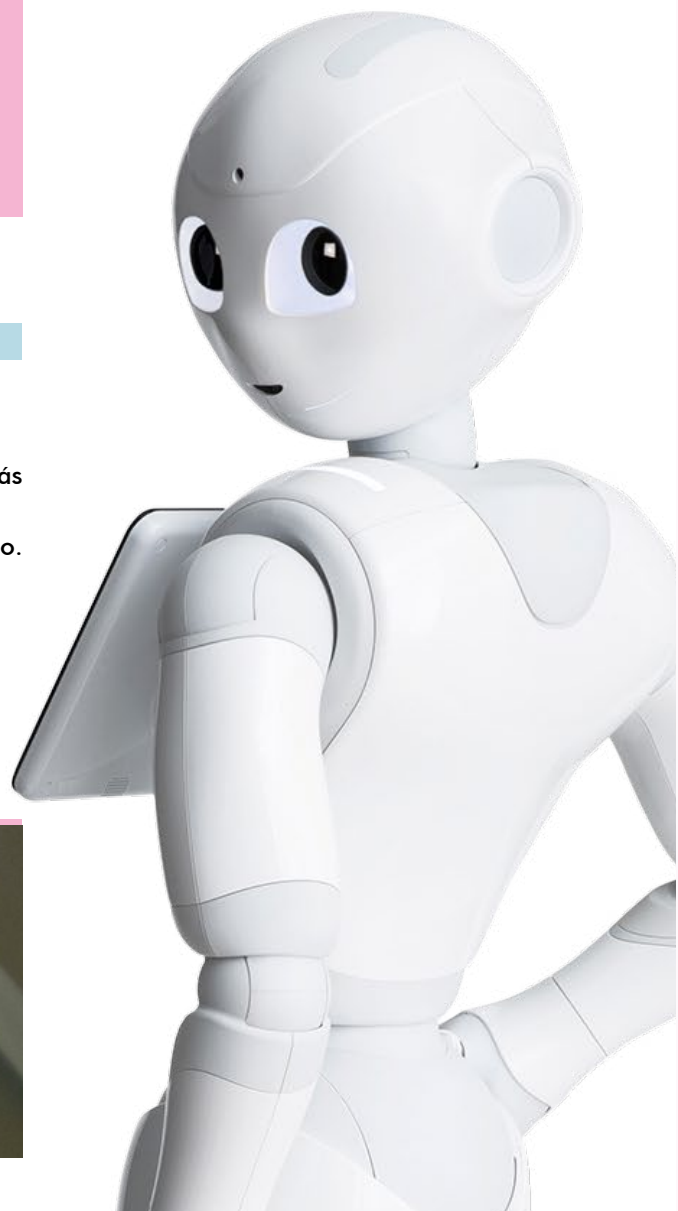
RETO SOLIDARIO

Una vez finalizada la visita y las actividades complementarias, los alumnos pueden tomar parte en el reto solidario de **ROBOTRÓNICA** y **MANOS UNIDAS**, en el que desarrollarán un **proyecto tecnológico** destinado a fomentar el consumo responsable, actuando sobre una necesidad real de su centro educativo o de su entorno. Haremos la primera liga online solidaria, de la mano de UNIR, donde los ganadores podrá ganar material para la clase y formación para el profesorado.



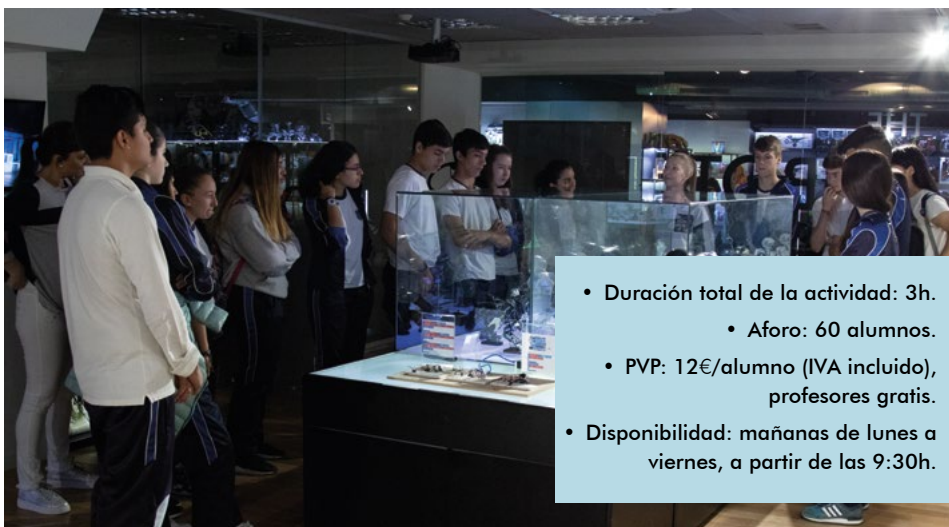
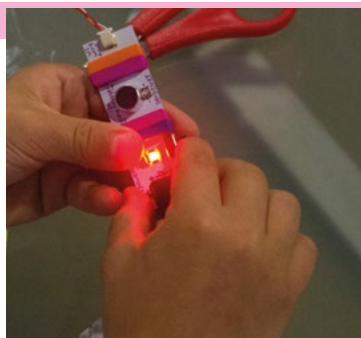
VALORES REFORZADOS

- Solidaridad.
- Espíritu de superación y de esfuerzo.
- Rechazo a la discriminación de los demás por cualquier motivo.
- Respeto hacia los demás y hacia uno mismo.
- Cooperación.
- Justicia.
- Creatividad.
- Respeto hacia el medio ambiente.



NO SÓLO UNA VISITA

- En los días previos al pase, los alumnos reciben unas fichas de actividades relacionadas con la visita.
- Cada alumno se lleva su propio mini robot construido por él/ella mismo/a con materiales reutilizados.
- Al finalizar la visita, se hace entrega al equipo docente de material educativo para trabajar en el aula.



- Duración total de la actividad: 3h.
 - Aforo: 60 alumnos.
- PVP: 12€/alumno (IVA incluido), profesores gratis.
- Disponibilidad: mañanas de lunes a viernes, a partir de las 9:30h.

METODOLOGÍA

- Aprendizaje basado en retos.
- Gamificación.
- Trabajo cooperativo.
- M-learning.
- Refuerzo de las inteligencias múltiples.
- Conexión curricular.
- Pensamiento computacional.



INFORMACIÓN ADICIONAL:

El museo dispone de una zona para dejar los abrigos, comida y pertenencias de los alumnos. · Espacio habilitado para que los alumnos puedan desayunar. En caso de movilidad reducida, consultar accesos. · Existen aseos para uso de los alumnos. · Existen zonas verdes ajardinadas de uso público a menos de 50 metros de las instalaciones.



1 PREMIOS
TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN
LA RAZÓN 2017
Área de
Educación



Partner social



Partner tecnológico




Partner institucional



reservas y + info:

colesygrupos@juguetronica.com

 644 256 714

Planta baja de JUGUETRÓNICA

C/ Alberto Aguilera, 1 - 28015 Madrid

Tel.: 914 478 808