

# NUESTRAS ACTIVIDADES

## EXTRAESCOLARES:

**INFANTIL:** 4-5 años

**Diversión y pensamiento computacional**

**PRIMARIA:** 6-12 años

**3 niveles formativos**

**SECUNDARIA:** 12-17 años

**Arduino, diseño 3D, Apps, Videojuegos**

NOVEDAD

## ARTGAMES

**Primaria: 6-12 años**

**Creación artística y tecnológica**



## CAMPAMENTOS:

**Urbanos**

**Externos**

**Realidad Virtual, Videojuegos, Robótica**

## TALLERES Y CURSOS:

**Para peques**

**Familiares**

**Videojuegos, robótica, 3D y mucho más...**



# ROCKBOTIC

Expertos en crear y dirigir programas de formación para llevar las tecnologías exponenciales al aula, en clases extraescolares y curriculares. Robótica Educativa, Programación, Diseño e Impresión 3D, Electrónica, Realidad Virtual y Aumentada... y toda la diversión de nuestras clases. Somos especialistas en preparar a las nuevas generaciones para que inventen el mañana.

## NUESTRA EXPERIENCIA

- Más de **5.500 alumnos** semanales
- Presente en más de **200 colegios** en toda España
- Talleres permanentes en más de **12 ayuntamientos**
- **5 cursos** escolares nos avalan
- Sedes en Madrid, Cataluña, Castilla-León, Sevilla, Galicia, Aragón, Asturias, País Vasco, Toledo, Guadalajara, Málaga...
- En permanente desarrollo **desde 2012**.

C/ Manufactura nº 2, 1º C P.I. Pisa  
41927 Mairena del Aljarafe

627 078 490  
sevilla@rockbotic.com



www.rockbotic.com

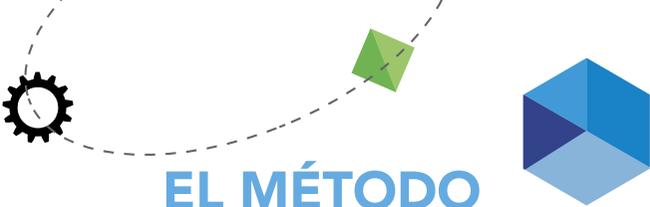


Inventa el mañana



TECNOLOGÍA  
EDUCACIÓN  
OCIO





## EL MÉTODO ROCKBOTIC

Incluimos en nuestros programas el **Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Servicio, Diseño Centrado en el Usuario**. Nuestros expertos en pedagogía y neuroeducación prestan especial atención en hacer muy divertidos y emocionantes los contenidos y las dinámicas de clase.

La tecnología para ayudar a las personas y mejorar el mundo. Esta es nuestra filosofía, la base de todos nuestros programas y contenidos, y la semilla de valores que sembramos en nuestras clases.

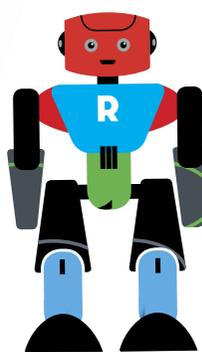
Hemos adaptado el modelo de innovación **Design Thinking** para que nuestros alumnos y alumnas lo integren desde la infancia y potencien habilidades y capacidades fundamentales para la sociedad actual:

- **PROYECTAR**
- **CONSTRUIR**
- **PROGRAMAR**
- **INNOVAR**
- **PRESENTAR**



## STEAM Y TECNOLOGÍAS EXPONENCIALES PARA CENTROS EDUCATIVOS:

Diseñamos **programas formativos curriculares** para la implantación de las **Tecnologías Exponenciales en el Aula**, de manera transversal al resto de asignaturas. Propón la resolución de retos reales al alumnado usando metodologías innovadoras.



Creamos contenidos para utilizar en **Matemáticas, Inglés, Ciencias Sociales y Naturales, Lengua...**



## NUESTRAS CLASES:

### LOS INFANTILES

de 4 y 5 años comienzan a desarrollar el **pensamiento computacional** divirtiéndose, jugando con el robot Beebot, **programando en tablets con Scratch Jr.** o experimentando la **Realidad Aumentada**, y expresando su creatividad construyendo con **Miniland**.



### EN PRIMARIA

trabajan en equipos con dinámicas divertidas e innovadoras para aprender **Robótica Educativa** con **Legó** y avanzar hasta llegar a **Arduino**. Crear **aplicaciones y videojuegos con Scratch** para llegar a la **Realidad Aumentada**. Aprender a **diseñar en 3D** y llegar a **imprimir** sus creaciones. **Presentar sus ideas y prototipos**.

Adaptamos el **contenido a la edad** y nivel de comprensión de nuestros alumnos y alumnas.

### EN SECUNDARIA

trabajando también en equipo profundizamos en todas las tecnologías y herramientas. **Potenciamos la integración de las técnicas de innovación** y fomentamos el conocimiento de la exponencialidad y sus aplicaciones, sin descuidar la comunicación. **Unity 3D, Blender, Arduino, Appinventor, Realidad Virtual, Drones, IoT, y mucho más.**

