

# ESCUELA ONLINE



## TU PLATAFORMA DE APRENDIZAJE A DISTANCIA



Permite continuar con la actividad formativa del curso de robótica educativa y programación

ENTORNO PRIVADO Y SEGURO.



Facilita la personalización del aprendizaje gracias a un seguimiento individualizado y el planteamiento formativo por niveles.

CONSTRUIDA BAJO PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

Disponible en diferentes sistemas operativos : aplicación móvil , online , etc.



### ¿QUÉ ES LA ESCUELA ONLINE DE ROCKBOTIC?

1

ESPACIO DE APRENDIZAJE ONLINE A DISTANCIA

Donde el alumnado de primaria y secundaria puede aprender y desarrollar sus habilidades científicas y tecnológicas a través de las STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas), la robótica educativa, la electrónica, la programación, el diseño 3D, la realidad virtual y aumentada.

2

HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

El pensamiento lógico, la creatividad y la improvisación, así como el desarrollo de la autonomía personal, que les serán de gran ayuda cuando se sumen al mercado laboral tan cambiante.

3

METODOLOGÍA ROCKBOTIC

La escuela online se fundamenta en la construcción activa del aprendizaje, y los niños y niñas son los protagonistas de su propio descubrimiento y aprendizaje.

## CÓMO FUNCIONA



Diferentes áreas de conocimiento STEAM: programación, diseño 3D, realidad virtual y aumentada, construcciones digitales y simulación robótica.

Módulos de formación progresivos, con aprendizaje práctico basado en la realización de diferentes actividades y retos que se evalúan por parte del tutor/a

Retroalimentación continua y acompañamiento en el proceso de aprendizaje

Recursos y herramientas adicionales para complementar el aprendizaje

Tutorización continua y personalizada para cada alumno y alumna



Foro de debate donde compartir en grupo, con la moderación del tutor/a, diferentes inquietudes y proyectos y un Blog del curso donde comunicar avances, noticias e información de interés

Acceso de familias para ver el progreso de sus hijos e hijas, así como el blog del curso y el portfolio de actividades personal de cada alumno/a.

Canal de comunicación continuo y bidireccional.

## 4 NIVELES DE APRENDIZAJE PARA TODAS LAS EDADES

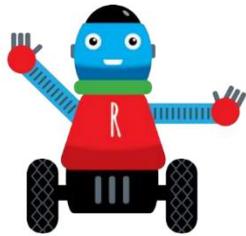


1 PEQUEÑOS GENIOS

1º y 2º de primaria

¿Qué aprenderán?

- Construcciones digitales con Lego Digital Designer
- Simulación del funcionamiento y programación de un robot con Robomind.
- Realidad virtual y aumentada con CoSpaces
- Diseño 3D con Tinkercad
- Programación con Scratch



2 INVESTIGADORES DEL FUTURO

3º y 4º de primaria

¿Qué aprenderán?

- Construcciones digitales con Lego Digital Designer
- Simulación robótica con la plataforma Kibotics de la Universidad Rey Juan Carlos
- Realidad virtual y aumentada con CoSpaces
- Diseño 3D con Tinkercad
- Programación con Tynker



3 GRANDES CREADORES

5º y 6º de primaria

¿Qué aprenderán?

- Construcciones digitales con Mecabricks
- Simulación robótica de la tarjeta micro:bit.
- Realidad virtual y aumentada con CoSpaces
- Diseño 3D con Sketchup
- Programación con Makecode



4 FUTUROS TALENTOS

Secundaria

¿Qué aprenderán?

- Programación de apps móviles con App Inventos y videojuegos con Unity
- Diseño 3D con Blender
- Realidad virtual y aumentada con CoSpaces
- Simulación de circuitos electrónicos con 123 circuits.