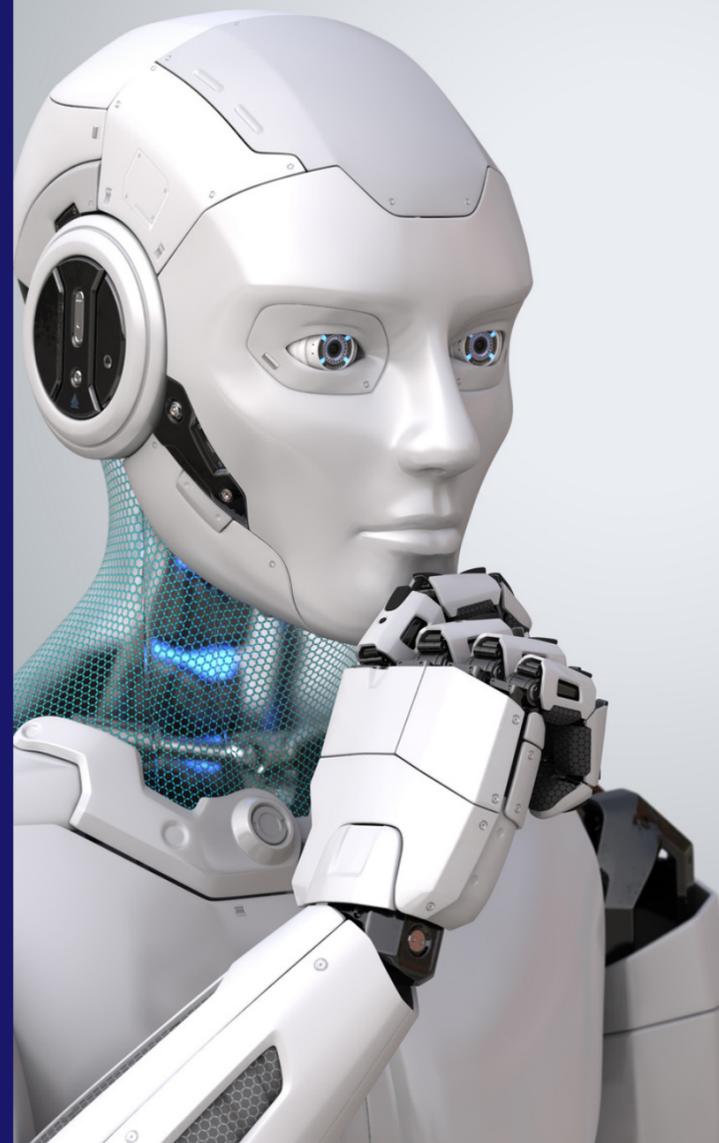




PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

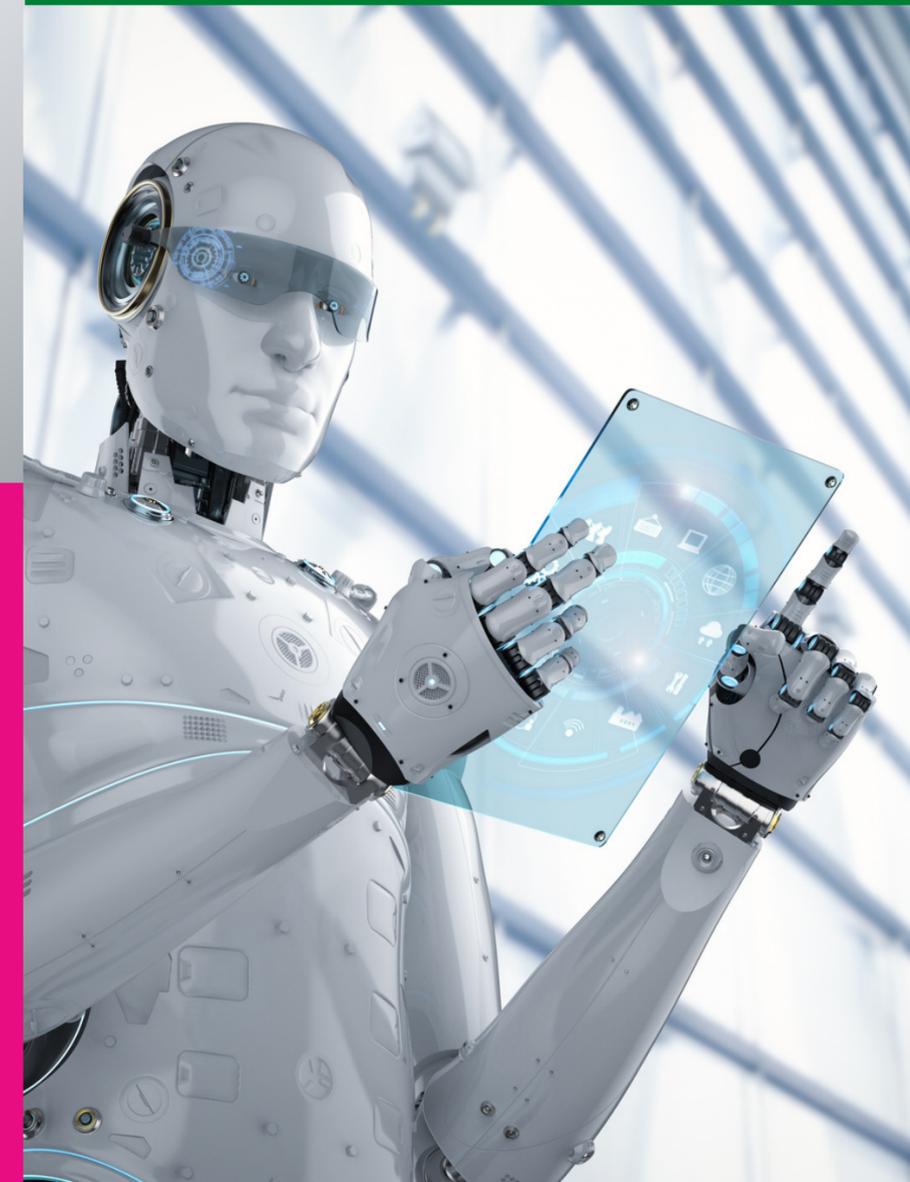
EXTRAESCOLARES 2021/22

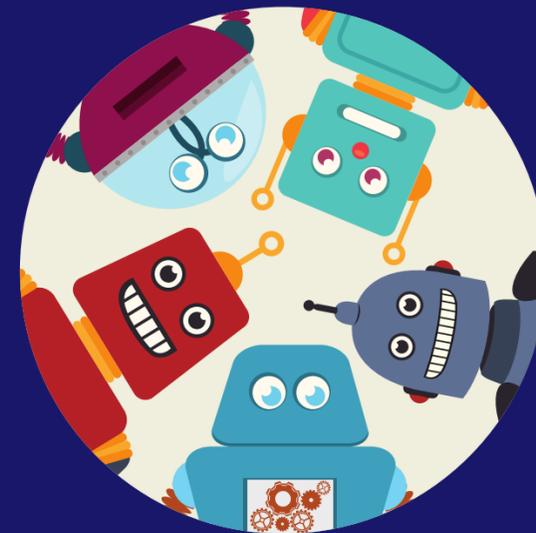
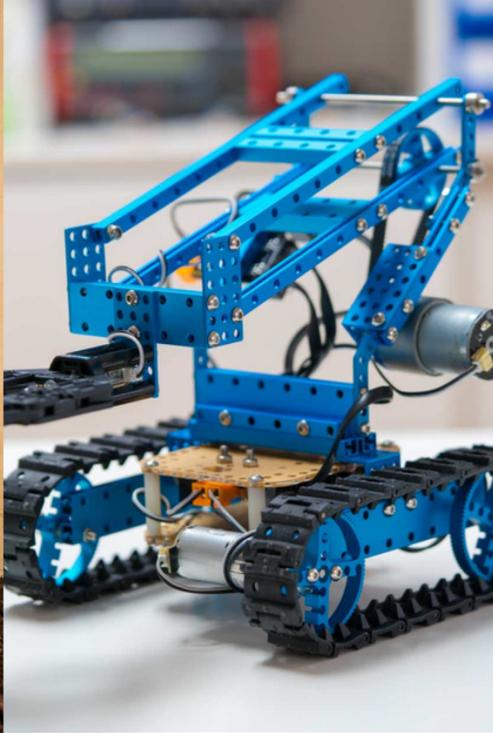
¡Bienvenidos/as!



Pasión y
Creatividad

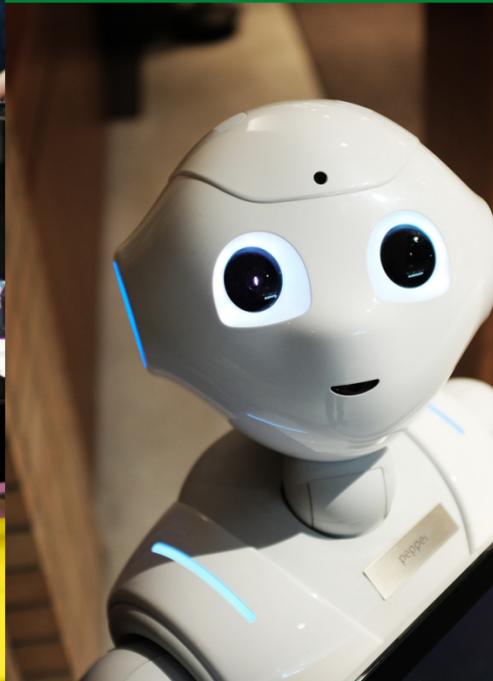
Profesionalidad
e Ingenio

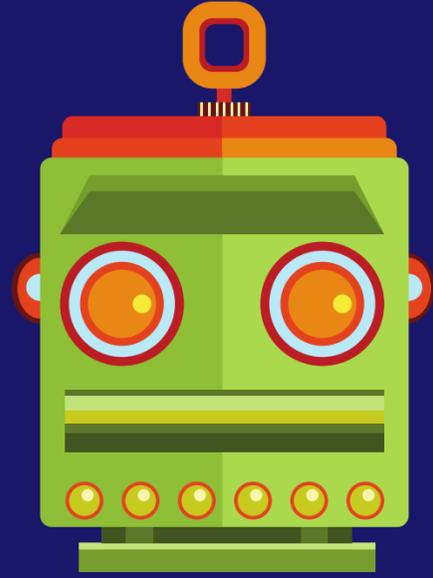




CONTENIDO

- APRENDER A PROGRAMAR
- EQUIPO DOCENTE
- METODOLOGÍA
- FILOSOFÍA TECH-ACADEMY
- EXTRAESCOLARES





RAZONES POR LAS QUE APRENDER A PROGRAMAR

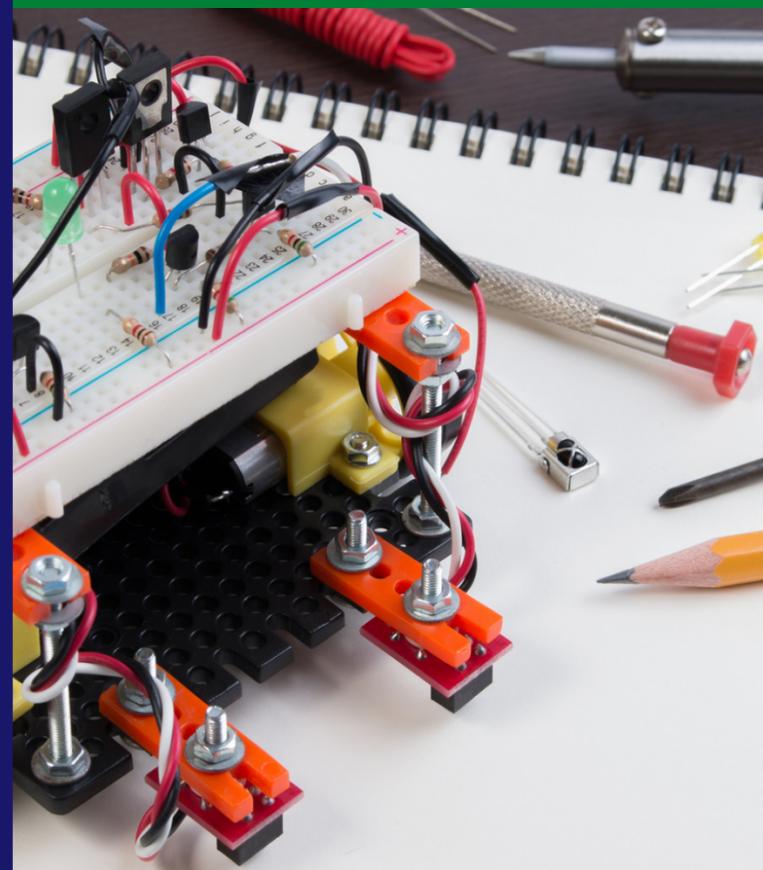
APRENDER MATEMÁTICAS

Los algoritmos y programas se basan en conceptos lógicos y matemáticos que se asumen con mayor facilidad si sirven para hacer cosas divertidas



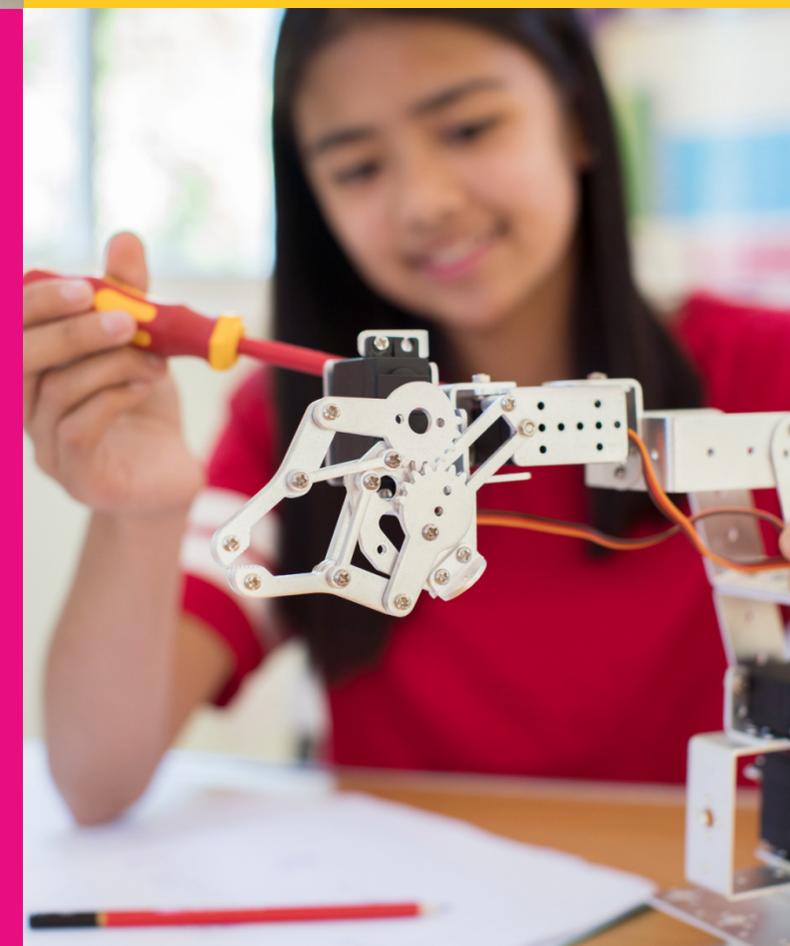
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

El ejercicio de programar favorece el desarrollo del pensamiento crítico-analítico y la capacidad de resolución de problemas

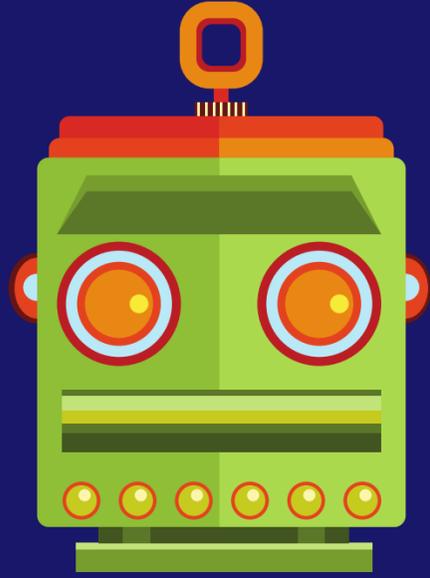


ASUMIR RIESGOS Y FALLOS

La programación proporciona un entorno seguro en el que arriesgar y aprender a reaccionar frente al fracaso



RAZONES POR LAS QUE APRENDER A PROGRAMAR



APRENDER A COMUNICAR

Las herramientas informáticas, al permitir crear juegos y animaciones, inventan el desarrollo del "Storytelling" y las competencias lingüísticas



AYUDA A EXPRESARSE

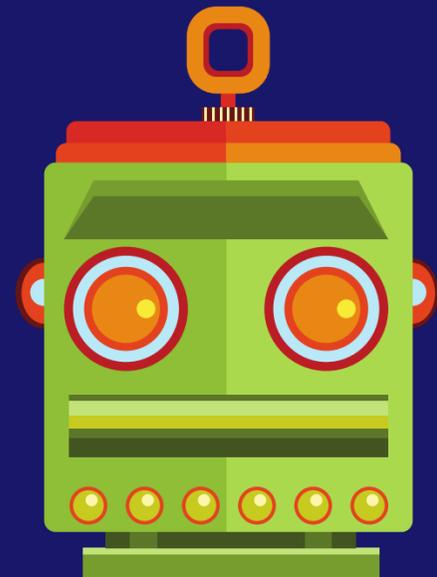
Los niños y niñas que saben programar aumentan su autoestima y encuentran nuevas y divertidas formas de expresarse



NUEVA ALFABETIZACIÓN

Las herramientas computacionales constituyen la base de la innovación en todas las áreas profesionales actuales y del futuro. Aprender a programar abre las posibilidades laborales y profesionales.





RAZONES POR LAS QUE APRENDER A PROGRAMAR

ENTORNO COLABORATIVO

La programación y la robótica generan comunidades abiertas entorno a la tecnología y los lenguajes de programación. En estas comunidades se comparte conocimiento y surgen iniciativas que fomentan el trabajo en equipo.



FOMENTA LA CREATIVIDAD

Aprender a programar permite a niños y jóvenes ser creadores de sus propias soluciones, dejando de ser meros consumidores de contenidos digitales



¿CUÁL ES LA TUYA?





Equipo Docente



Formamos un equipo de personas inquietas y comprometidas con nuestro trabajo, unidas a través de un proyecto innovador, moderno, dinámico y humano con el que pretendemos convertirnos en un referente de la enseñanza extracurricular.

Nuestro MÉTODO se centra en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Cada alumno trabaja en su propio proyecto que desarrolla con la ayuda y guía de los profesores del área. Una metodología especializada en educación STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) adaptada a las capacidades y necesidades individuales de cada alumno.

NUESTROS VALORES

- * Compromiso: con los estudiantes, nuestro equipo y la sociedad.
- * Respeto: por las ideas y las personas.
- * Igualdad: de género, edad, estatus y oportunidades.
- * Profesionalidad: creemos en la disciplina, perseverancia y el trabajo.
- * Positividad: promovemos un ambiente positivo, optimista y divertido.
- * Innovación: estamos en búsqueda continua de nuevas ideas y enfoques.

Lo difícil lleva un tiempo y lo imposible... un poco más de tiempo. Esa es nuestra FILOSOFÍA.

Tanto si eres un experto como un aprendiz, nosotros te ayudamos a desarrollar todo tu potencial en ciencia y tecnología.



METODOLOGÍA



En nuestros talleres y extraescolares, los niños abordarán de manera secuencial la resolución de distintos retos, de dificultad gradual, propuestos por el profesor. La resolución de cada reto supone una parte de programación y/o una parte constructiva, para alcanzar el objetivo debemos trabajar tanto de modo individual como en equipo.

Nuestra metodología de trabajo prioriza el papel del alumnado como constructor de su propio aprendizaje, defiende el trabajo en equipo y fomenta la experimentación y la resolución abierta de problemas

El alumnado aprende a su ritmo, encontrándose con los desafíos que tendrá que superar a través de su propia experiencia y utilizando su creatividad, con el apoyo del profesorado, El profesor adopta el rol de mentor y guía al alumnado introduciéndolo en conceptos básicos, proponiéndole alternativas y animándole en todo momento, con el objetivo de potenciar su creatividad e innovación, así como su implicación y espíritu crítico.

Nuestra metodología tanto en la parte de programación como en la de robótica educativa, se dirige a través de una serie de retos que se apoyan en contenidos de dificultad creciente, de tal modo que el alumnado va evolucionando a la par que adquiriendo nuevos conocimientos.



FILOSOFÍA TECH-ACADEMY

Ha llegado la revolución educativa!!
En TECH-ACADEMY transformamos a niñ@s y jóvenes
en creadores digitales.

Nuestro compromiso es dotar de herramientas y
conocimientos a las nuevas generaciones para que
crezcan felices y desarrollen el hábito de seguir
aprendiendo a lo largo de su vida.





1 #BEGINNERS

3-6 AÑOS



2 #ELEMENTARY

7-10 AÑOS



3 #INTERMEDIATE

11 - 14 AÑOS



4 #ADVANCE

+15 AÑOS





#Beginners

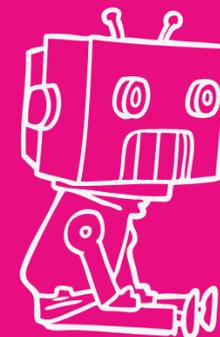


La mayor parte de las escuelas de programación y robótica educativa realizan sus actividades extraescolares dirigidas a niños y niñas que cursan ciclos de Educación Primaria y sobre todo Educación Secundaria y Bachillerato.

Desde nuestra dilatada experiencia como expertos en programación y robótica podemos asegurar que el desarrollo del pensamiento computacional que es, lo que se fomenta y trabaja con actividades como la programación y la robótica educativa, puede y debe iniciarse desde etapas muy tempranas, como la infantil, ya que no solo va a contribuir al desarrollo cognitivo de niños y niñas, sino que, además, van a permitir generar en ellos nuevas estrategias de pensamiento y aprendizaje.

Los más pequeños podrán tocar, construir, manipular y programar máquinas y robots y experimentarán como funcionan en un entorno real.No siempre son pantallas!!

En Tech-Academy disponemos de un montón de mecanismos y juguetes que nos permiten enseñar y trabajar disciplinas como la programación y la robótica sin estar conectados.No creamos actividades, creamos juegos, creamos EXPERIENCIAS!!



- SCRATCH JR.
- DASH & DOT
- CHROMVILLE
- BEE BOT

- CODEACADEMY
- MAKERBABY
- ALBERT
- PETS
- Y MUCHO MÁS...



#Elementary



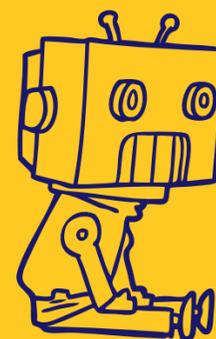
Con la programación y la robótica educativa se trabajan distintas competencias y se fortalece el desarrollo de las inteligencias múltiples debido a su versatilidad de uso en las distintas áreas de conocimiento.

El alumnado avanza, mejora su pensamiento lógico matemático y computacional, mediante la resolución de problema en base a una secuencia de acciones, esto forma parte de las habilidades matemáticas en las primeras etapas educativas.

Todas las actividades que Tech-Academy lleva a cabo en sus extraescolares favorecen el pensamiento creativo, pues se basan en el planteamiento de retos que les ofrecen la posibilidad de desarrollar su imaginación sin límites.

Trabajamos la inteligencia espacial y organizativa, poner en movimiento un robot requiere de percepción espacial, saber ordenar acciones y desarrollar la anticipación de lo que ocurre con los movimientos, sin olvidarnos del trabajo colaborativo.

Mediante la programación y la robótica reforzamos aspectos como la paciencia, la espera, la constancia y la persistencia, ya que deben trabajar con prueba/error para dar respuesta a los diferentes proyectos que se planteen.

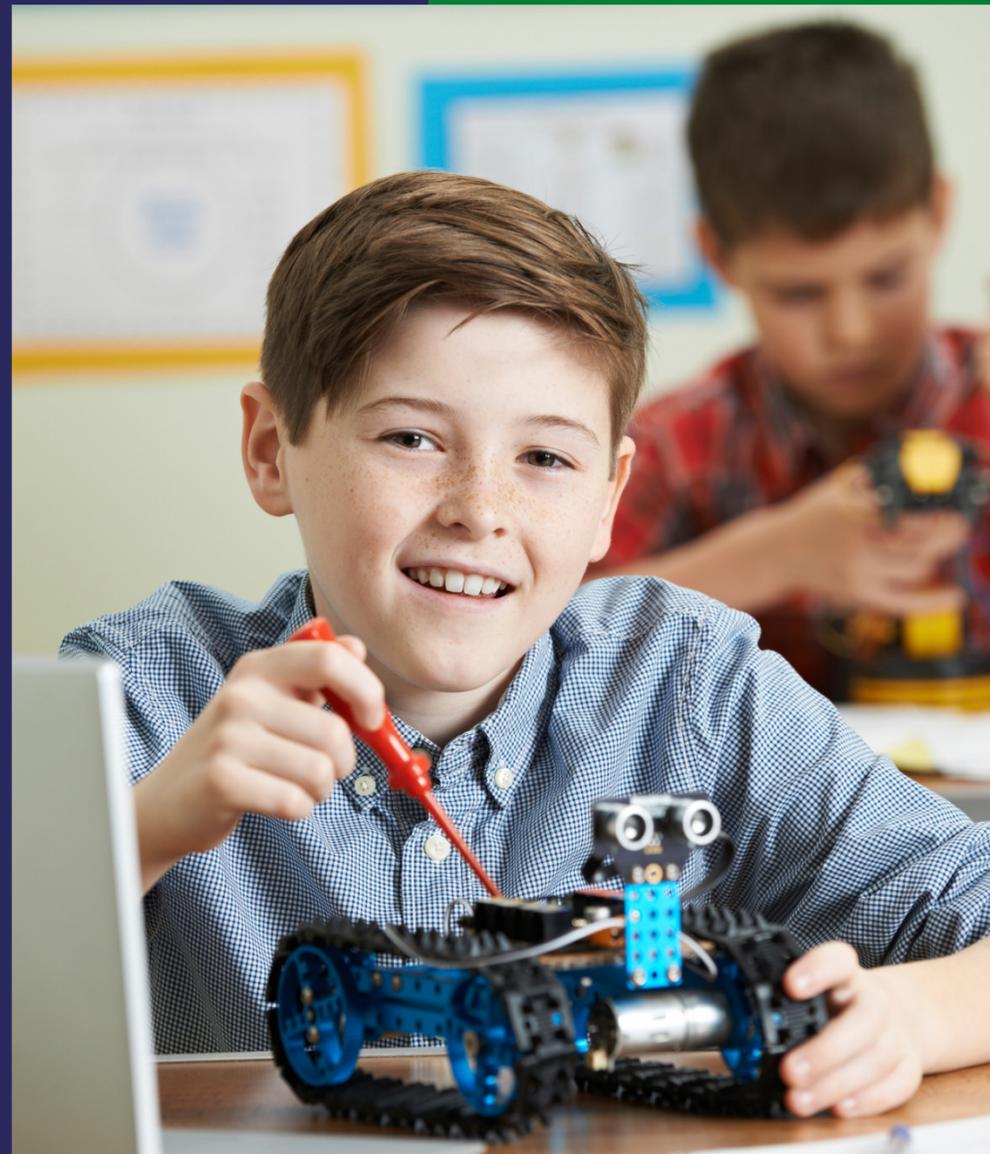


- SCRATCH LEVEL 1
- SPOLODER
- MAKEKEY MAKEKEY

- MINECRAFT EDU
- MAKER KIDS
- JIMU Y MUCHO MÁS...



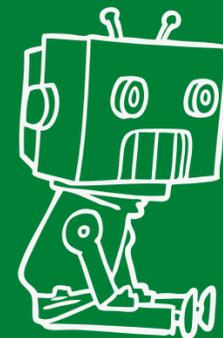
#Intermediate



Niños y niñas nacen siendo científicos en potencia, con gran curiosidad por el mundo que les rodea, cuando tratan de impulsar su robot para que se deslice por una superficie, necesitan comprender conceptos físicos como la velocidad o la dirección, o cómo hacer para que no choque contra una pared.

La programación y robótica fomentan la imaginación, el razonamiento, la lógica y les ayuda a afrontar la resolución de problemas. Con cada nuevo avance, mejoran su autoestima, pues se demuestra y aprende de sus avances y habilidades, superando así la frustración.

El trabajo colaborativo les ayuda a aunar sinergias, para superar retos juntos, todos tienen cabida, desde los que destacan construyendo hasta quienes su mejor faceta está en programar.



- SCRATCH LEVEL II
- MBOT
- IMPRESIÓN 3D
- MINECRAFT EDU
- APP INVENTOR
- KODU Y MUCHO MÁS...



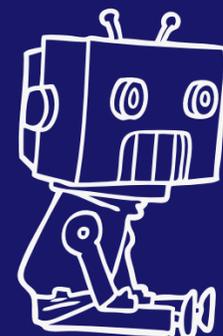
#Advance



En este ciclo escolar el alumnado ya tiene asentado cierto nivel de conocimientos y destrezas que ha ido adquiriendo en etapas anteriores. Tanto secundaria, como bachillerato son excelente fases para introducir nuevos saberes y destrezas que serán de gran importancia en el futuro de nuestros jóvenes.

Aplicar la robótica en secundaria ayuda al alumnado a descubrir y explorar nuevos mundos. Si en etapas anteriores ha realizado formación en programación y robótica, su aplicación en Secundaria servirá para reforzar esos conocimientos y destrezas ya adquiridas y descubrir nuevas posibilidades de la robótica educativa.

Sin duda, una herramienta que va más allá de la mera adquisición de conocimientos. En esta etapa el alumnado adquiere la capacidad para anticiparse a las situaciones o combinan ciertas estructuras de lo posible e imaginario, demandando actividades diversas que pongan a prueba su capacidad para resolver problemas



- RASPBERRY PI
- ARDUINO
- IMPRESIÓN 3D
- MINECRAFT SERVERS
- LEGO MINDSTORM
- PYTHON Y MUCHO MÁS...

Horarios a tu medida

1 hora / smn
1,5 horas/smn
2 horas/smn



Alumnado máximo

15 alumnos/grupo

LA ACTIVIDAD

¡Matricula GRATIS!

Desde 27€/mes

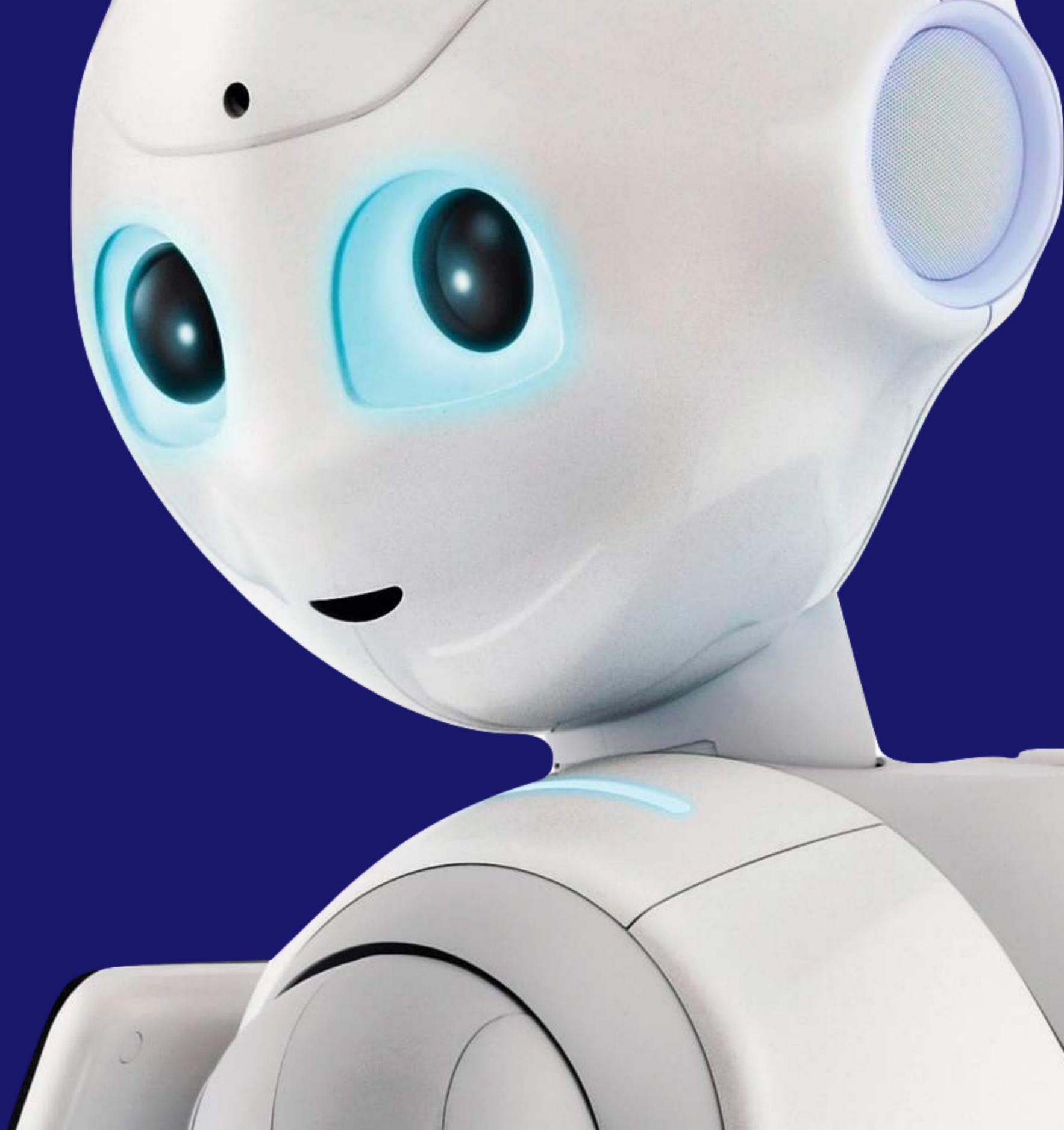
Requisitos del centro

Ordenadores (con conexión a Internet)



¡Novedades!

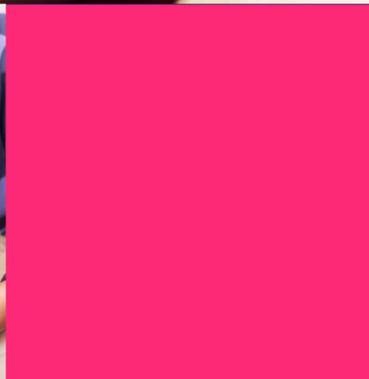
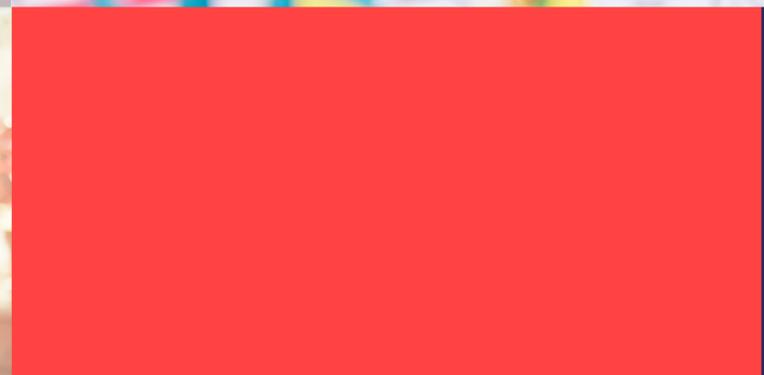
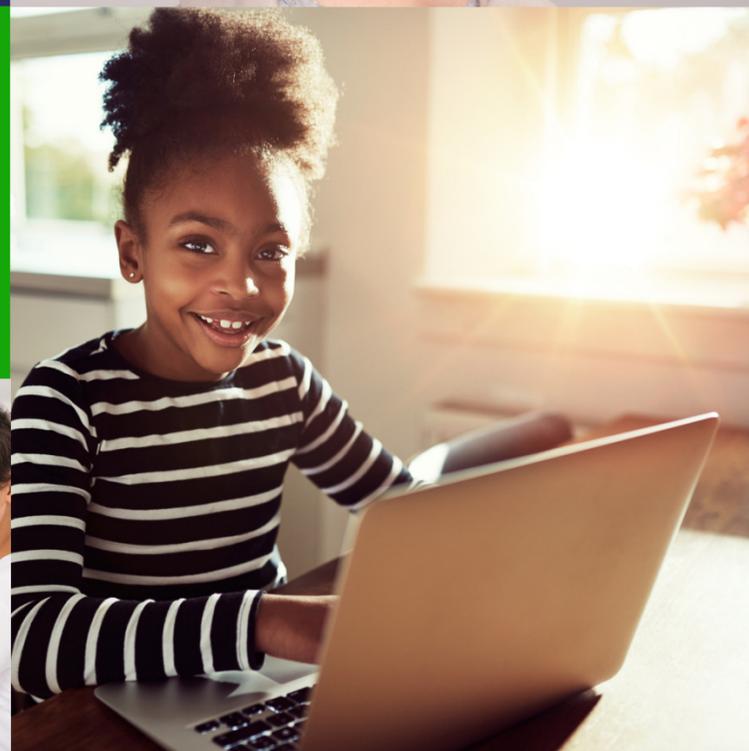
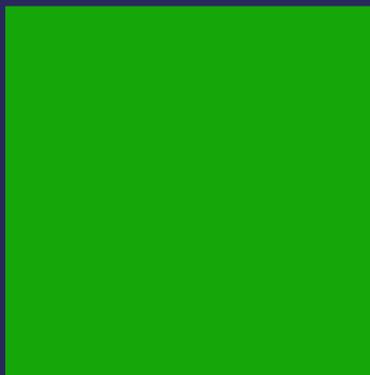
TECH - ACADEMY
CURSO 2021/22



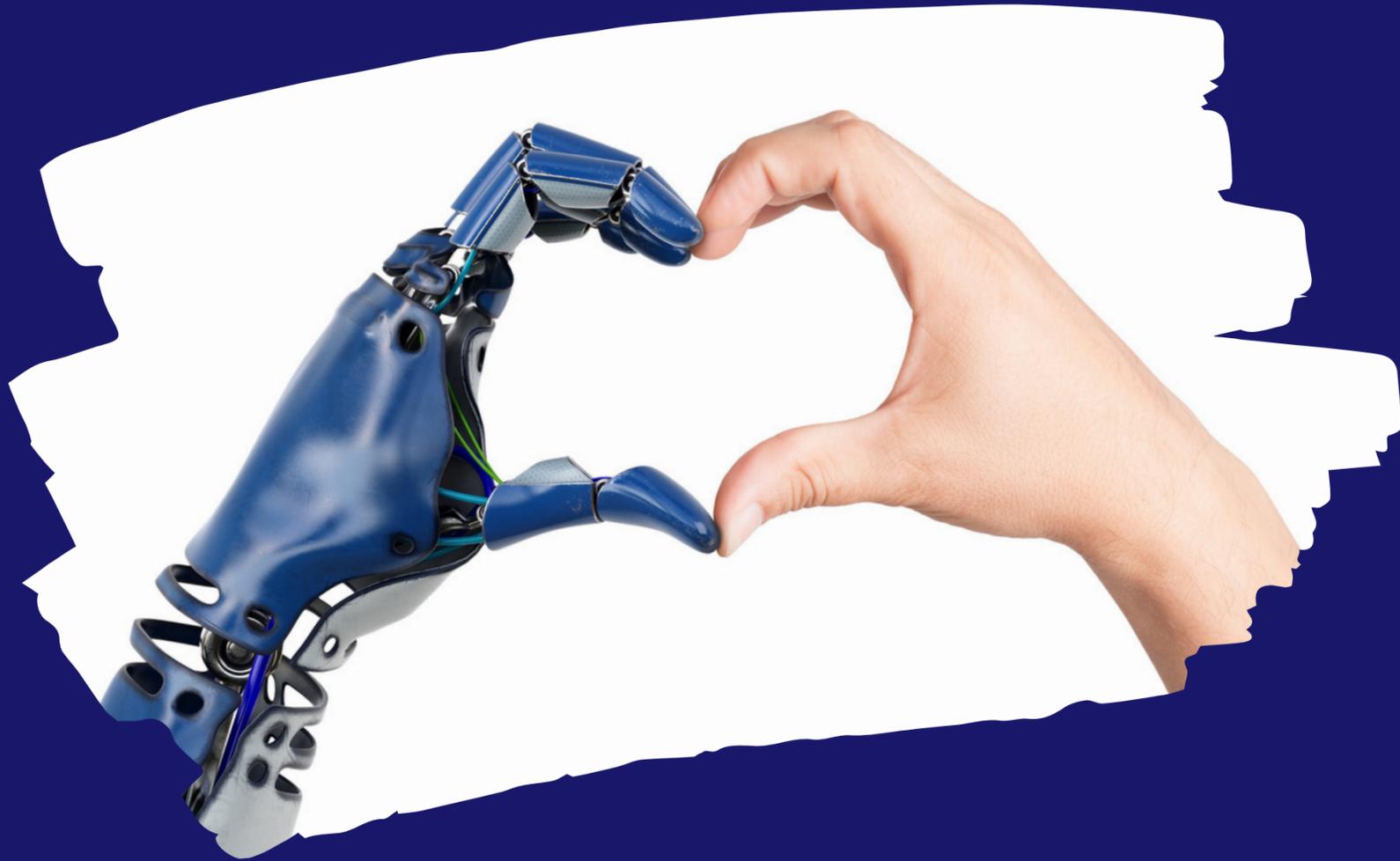
En marzo de 2020 nace...



  **TECH**
ACADEMY
  **EN CASA**



Nuevos modelos de aprendizaje



TECH-ACADEMY como escuela preocupada por el aprendizaje continuo de nuestro alumnado, hemos implementado un sistema de aula virtual para extraescolares, a través del cual poder dar respuesta a las necesidades surgidas por las familias, y así nace ... TECHenCasa.

Una metodología de trabajo fantástica donde los niños aprenden y se divierten a partes iguales, con sus profes de siempre, con sus compañeros habituales, en un entorno seguro y favorable.

Dados los buenos resultados y la gran acogida que ha tenido esta modalidad online, en este próximo curso 2021/22 volvemos a poner a disposición de todos nuestro niños/as y jóvenes esta posibilidad que ha llegado para quedarse.

<https://www.techencasa.eu>

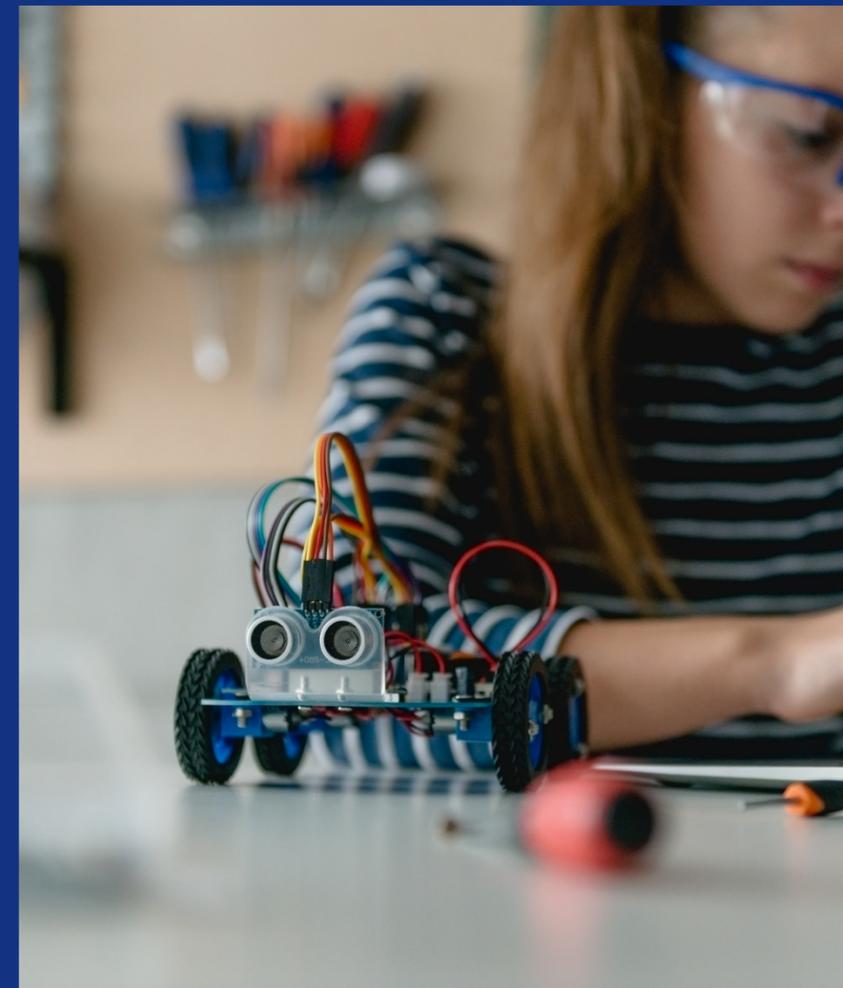
En este curso
2021/22
TÚ ELIGES ...



Clases

Presenciales

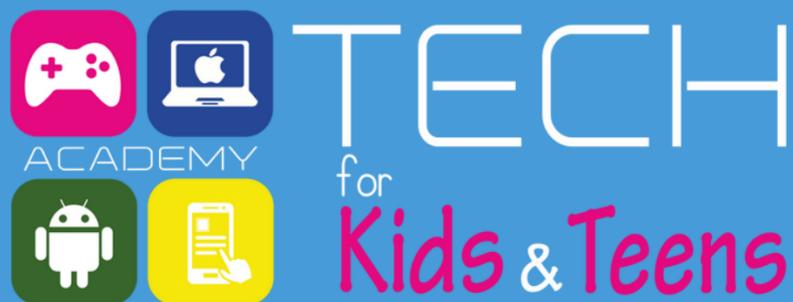
Tus clases de siempre, disfrutando y aprendiendo de aquello que más te gusta en tu propio cole, o en nuestros centros propios.



Clases en Aula

Virtual

Desde tu casa, con tus compañeros y con tu profe habitual ... con tu ordenador y todas tus cosas





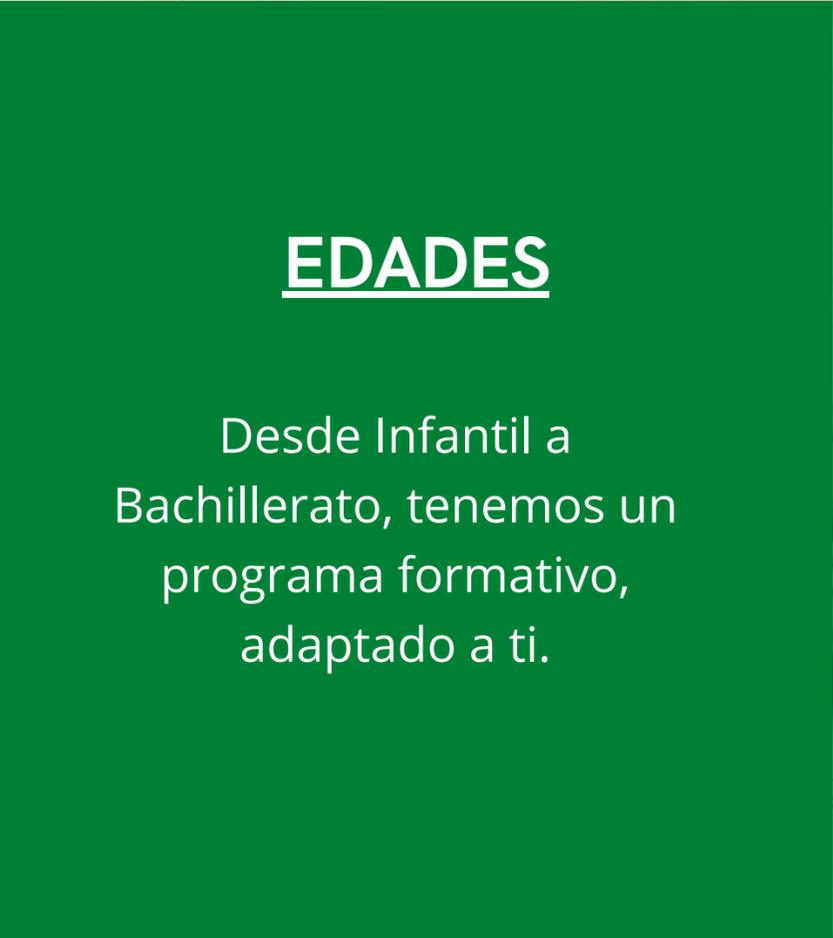
REQUISITOS

Tan sólo necesitas un ordenador, smartphone o tablet para aprender y disfrutar.



UBICACIONES

Desde tu casa, en la de un amigo, en el cole, en la playa, el campo o la casa de tus abuelos ... allí estaremos contigo, haciendo lo que más nos gusta ... "trabajar y aprender por medio de la gamificación"



EDADES

Desde Infantil a Bachillerato, tenemos un programa formativo, adaptado a ti.



TECNOLOGÍAS

Robótica educativa, programación, mundo maker, drones, impresión 3D, videojuegos, entorno ofimático para tu cole, mecanografía ... ¿Qué quieres a aprender hoy?



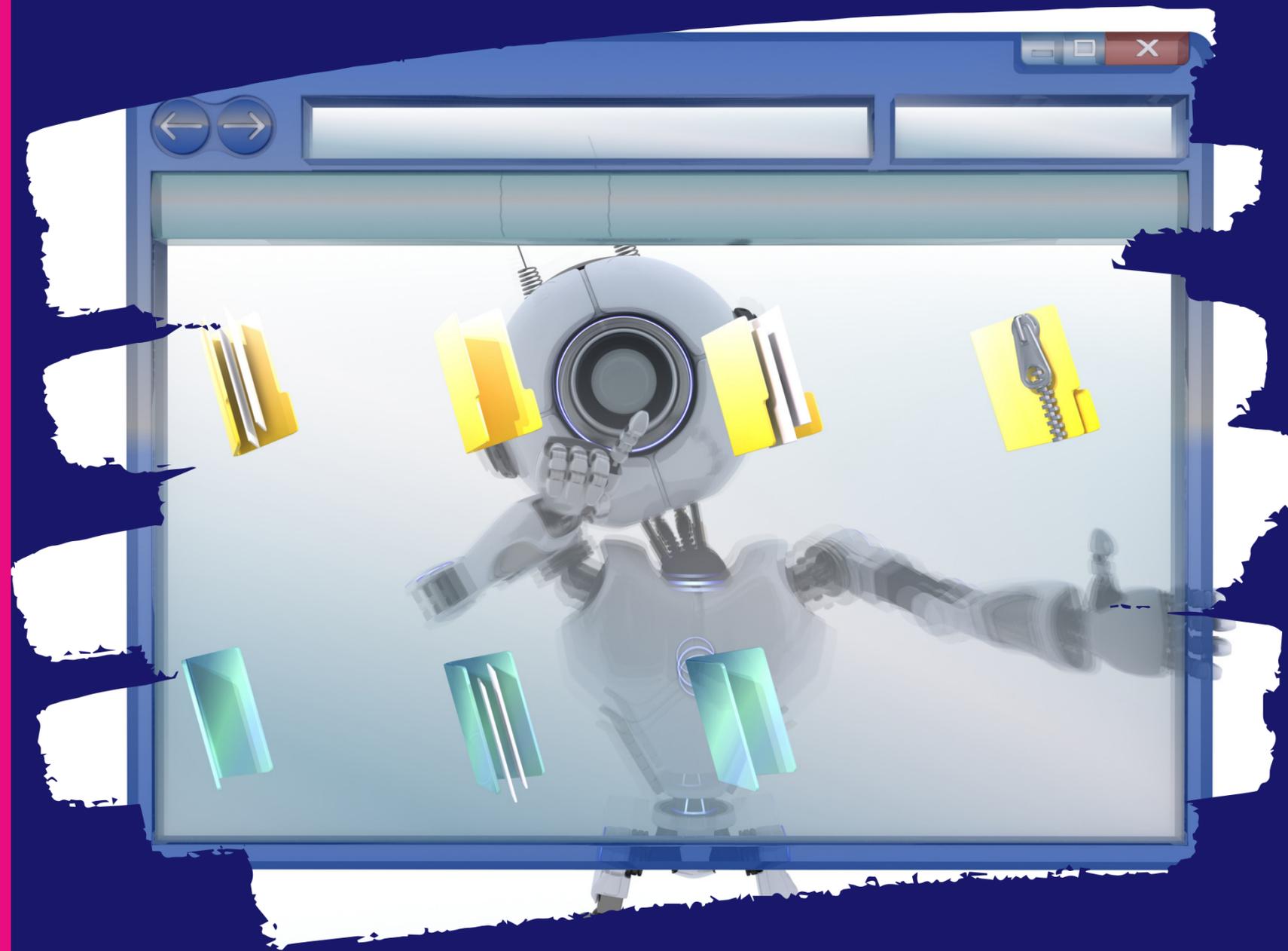
Sesiones Semanales

TECH-ACADEMY ofrece a los centros educativos un proyecto STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas) a medida de las necesidades del alumnado, el profesorado y el centro.

Se trata de un proyecto integral que te acompaña en Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato.

Con esta gran propuesta, os ofrecemos una serie de itinerarios, recursos y materiales que se pueden combinar según el interés que tengan los centros en introducir y ahondar en proyectos STEAM, siempre con el acompañamiento y servicio preciso para conseguir una implantación exitosa.

Junt@s creamos aplicaciones geniales, programamos robots virtuales 3D y editamos videos mientras dominamos la programación y el arte digital.



Lecciones en Directo

Utilizamos tecnología de conferencia web que permite la interacción estudiante-profesor en vivo, incluido el uso compartido de la pantalla, para que todos puedan ver lo que el profe hace en su escritorio.

Los estudiantes pueden participar plenamente en la lección utilizando el chat o sus micrófonos, levantar la mano para participar...

Este método de enseñanza añade un elemento social y emocional que apoya enormemente el proceso de aprendizaje.

Trabajamos el Aprendizaje Colaborativo, por Proyectos, Aprendizaje Servicio con un claro objetivo: entender como las Tecnologías Exponenciales están Transformando el Mundo y que deben servir para cambiarlo a mejor, que el fin último sea ayudar a las personas.



Lecciones grabadas

Todas las lecciones y horas de práctica se registran de forma automática y están disponibles para los estudiantes a lo largo del curso.

Los niños y niñas que quieran ponerse al día con las lecciones que no han recibido o volver a ver su clase preferida pueden escuchar estas grabaciones, con solo acceder al aula virtual y visitar la página de su curso, donde también pueden consultar otras clases y actividades prácticas.

No queremos que te pierdas nada!!



Aprender practicando

Cuando los niños hacen algo, ¡se emocionan!

Nuestro programa formativo está dividido en proyectos; cada uno de ellos se convierte en un producto que los niños pueden compartir con sus familiares y amigos.

¿Por qué el aprendizaje basado en proyectos? Dado que los estudiantes se concentran por ejemplo en crear un juego que pueden mostrar a sus amigos, aprenden otras habilidades, como calcular ángulos y la distancia entre los jugadores, ejes de coordenadas, fórmulas químicas y físicas para sus creaciones ...

Es por eso que la mayor parte de nuestro tiempo de clase se dedica a proyectos más que a lecciones, donde la gamificación acompaña nuestras materias consiguiendo una diferenciación de alto valor añadido.



Horario flexible

Nuestras actividades se realizan durante el horario habitual del curso escolar (mediodías/tardes a elegir).

Las clases se imparten todas las tardes de lunes a viernes, según grupo de edad y nivel de conocimiento previo del alumnado.

Durante los períodos vacacionales disponemos de distintos campamentos con lo último en tecnologías de programación, robótica y diseño.

Si tienes dificultades para encontrar una clase adecuada para ti, estaremos encantados de asesorarte.

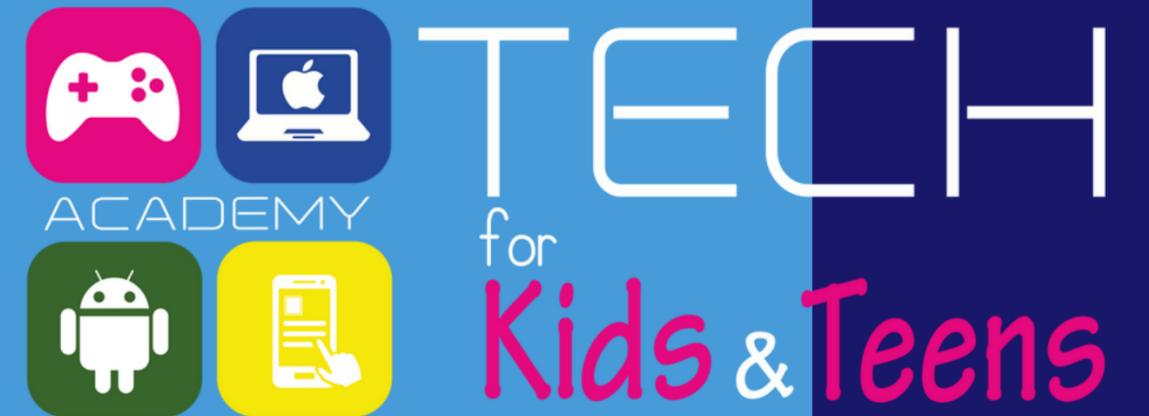


Cerca de las familias

Para nosotros es muy importante el contacto directo con las familias, por eso éstas pueden participar mediante la app ClassDojo, nuestra herramienta de comunicación, que les permite entrar en contacto con el profesor al cargo a través de mensajes privados, además de poder visualizar la información que éste pone en el 'Class Story' basada en la actividad diaria de clase y por supuesto comprobando cuál ha sido la evolución de sus hijos.



Nos vemos pronto!



¿Cuál es tu elección para el curso 2021/22?

Llámanos al 670-905595 o envíanos un email a: ana.armada@tech-academy.info y te contaremos toda la información adicional que necesites.



MUCHAS GRACIAS!

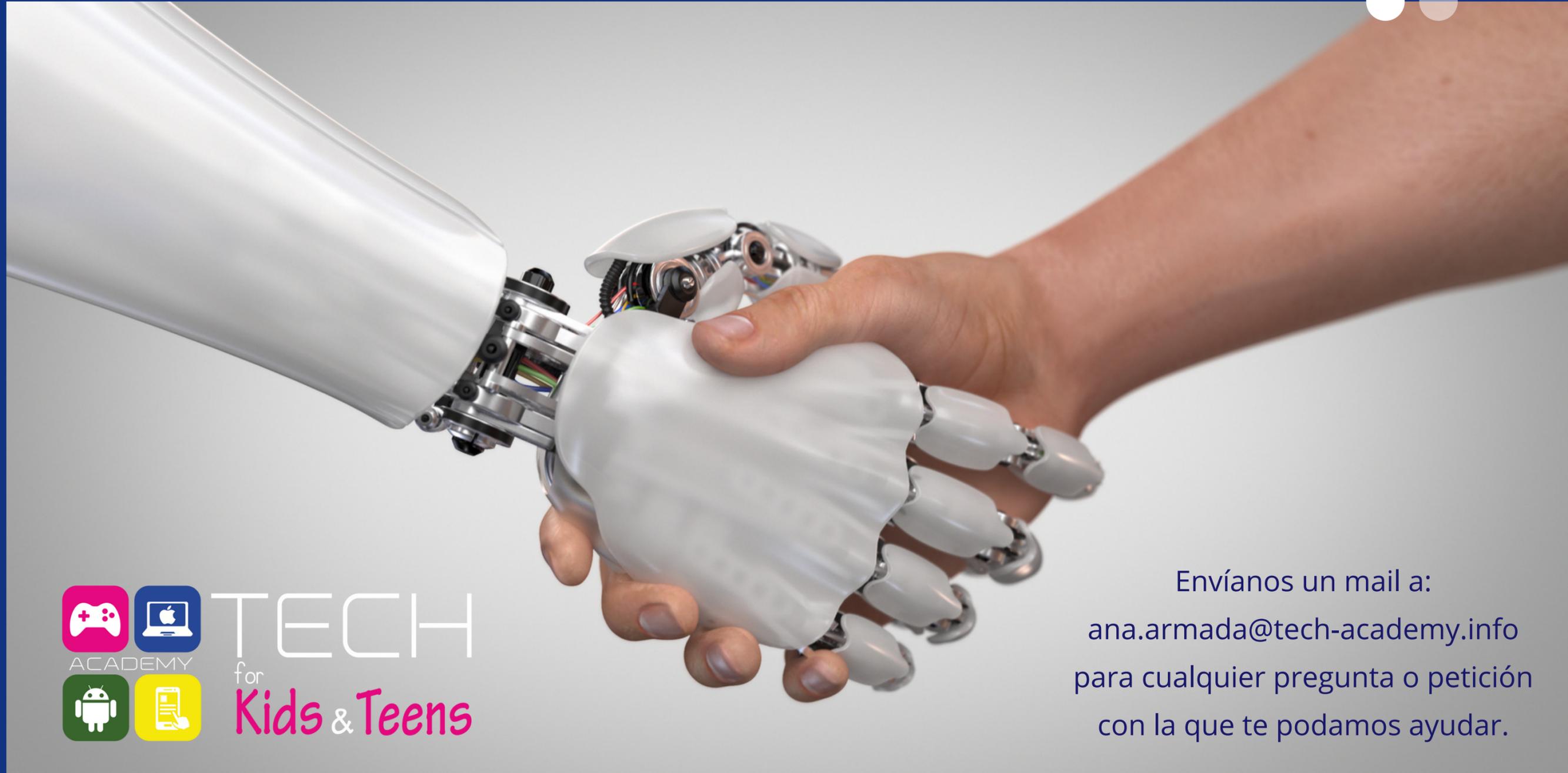
TECH-ACADEMY for Kids&Teens
<https://www.tech-academy.eu/>
<https://www.techencasa.eu/>



647- 787006



TECH
for
Kids & Teens



Envíanos un mail a:
ana.armada@tech-academy.info
para cualquier pregunta o petición
con la que te podemos ayudar.