

## 🌱 INFORMACIÓN SOBRE EL CURSO AULA MAKER INFANTIL - 2025/2026

### 📄 Objetivo del curso

Introducir a los alumnos en los fundamentos de la programación, la robótica, la electrónica, el diseño e impresión 3D y el desarrollo de videojuegos mediante actividades prácticas adaptadas a su nivel evolutivo. El curso se enmarca en un proyecto de innovación tecnológica en colaboración con la Agencia Espacial Europea, orientado a crear una red de formación en tecnología para niños y niñas de primaria.

### 🌱 Programa de contenidos – Aula Maker Infantil 2025/2026

Os presentamos el programa que desarrollaremos a lo largo del curso 2025/2026 en el grupo infantil de nuestra Aula Maker. El curso está estructurado en tres grandes bloques que abarcan programación, robótica, electrónica, diseño e impresión 3D y desarrollo de videojuegos.

### 📄 17 Estructura del curso

El curso se divide en tres módulos trimestrales, aunque la duración puede ajustarse según el ritmo y evolución de cada grupo. Cada módulo combina actividades guiadas en el aula con propuestas complementarias que los alumnos pueden realizar en casa. Estas actividades voluntarias son una excelente oportunidad para que compartan lo aprendido con sus familias y se involucren juntos en el proceso.

### 🧠 Enfoque pedagógico

El aprendizaje se basa en la exploración, el diseño y la práctica. Cada módulo introduce una temática concreta, que se desarrolla mediante proyectos adaptados a la edad y nivel del alumnado. El objetivo es que los niños y niñas adquieran conocimientos básicos en tecnología mientras desarrollan autonomía, creatividad y pensamiento lógico.

### 🚀 Atención especial al Módulo II: Desafío Moon Camp

Este módulo se centrará en el diseño y construcción de una estación espacial en un destino que cada grupo elegirá previamente. Esta actividad está vinculada al desafío Moon Camp, impulsado por la Agencia Espacial Europea (ESA), en el que estudiantes de todo el mundo idean y diseñan estaciones espaciales.

Aunque el certamen oficial requiere únicamente el diseño digital, en nuestra Aula Maker iremos un paso más allá: construiremos una maqueta física basada en los diseños realizados, incorporando funcionalidades aprendidas en el Módulo I.

Una vez finalizado el montaje de cada una de las maquetas, se invitará a los padres a visitarlas y que estas puedan ser explicadas por sus creadores.



**MOON CAMP**



## INFORMACIÓN SOBRE EL CONTENIDO DE LOS MÓDULOS CORRESPONDIENTES AL CURSO AULA MAKER INFANTIL - 2025/2026

1

- FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN CON MICROBIT
- PROGRAMACIÓN DEL ROBOT CUTEBOT PRO
  - RETO 1: MOVIMIENTOS BÁSICOS
  - RETO 2: ESQUIVA-OBSTÁCULOS BÁSICO
  - RETO 3: SIGUE-LÍNEAS BÁSICO
  - RETO 4: LUCHA DE ROBOTS
  - RETO 5: ROBOTS TELEDIRIGIDOS
- ADAPTACIÓN Y MONTAJE CON EL KIT INVENTORS

2

- INICIACIÓN AL DISEÑO 3D CON TINKERCAD
- DISEÑO ESTACIÓN ESPACIAL PARA EL RETO MOON CAMP DE LA AGENCIA ESPACIAL EUROPEA.
- MONTAJE DE MAQUETA A PARTIR DE LAS PARTES DISEÑADAS.
- ADAPTACIÓN DE LA MAQUETA:
  - ROBOT MAQUEEN
  - SISTEMA DE LUCES
  - SISTEMA BÁSICO DE MEDICIÓN AMBIENTAL

3

- DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON GDEVELOP:
  - CONCEPTOS BÁSICOS
  - CREACIÓN DEL VIDEOJUEGO DOBLE NIVEL
  - PUBLICACIÓN



### Información adicional

- La duración del curso es nueve meses, de octubre a junio. Finalizando todos los cursos el 20 de junio de 2026.
- El pago de la mensualidad se realizará siempre la primera semana del mes, al precio establecido para el curso 2025/2026. La cuota será siempre la misma independientemente de las sesiones realizadas durante el mes.
- Cada uno de los módulos descritos tiene una duración trimestral. Esta duración es aproximada, pudiéndose alargar o acortar en función de la progresión del grupo.
- Todos los trabajos realizados por los alumnos quedarán registrados en una carpeta personal que habrán creado el primer día del curso, por lo que aprenderán a guardar, administrar y gestionar sus proyectos. Del mismo modo que estará a disposición de los progenitores que así lo deseen.