

# PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS + MINECRAFT EDUCATION

1. Creación de videojuegos como medio de aprendizaje.
2. Uso de Minecraft Education y más herramientas
3. Introducción a la programación y diseño interactivo.
4. Desarrollo de lógica, matemáticas y creatividad.



ESCANEA EL QR PARA VER EL VIDEO DE LA ACTIVIDAD



## HORARIOS Y PRECIOS

|                                                                                                | PRIMARIA y 1º E.S.O           | PRECIO MES |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------|-----------|
|                                                                                                |                               | SOCIOS     | NO SOCIOS |
| 2 h/ semana                                                                                    | Martes y jueves de 16 a 17h   | 40*        | 40 €      |
| 1h/ semana                                                                                     | Martes y/o jueves de 16 a 17h | 25*        | 25 €      |
| 1.5 h/ semana                                                                                  | Viernes de 16:00 a 17:30 h    | 32*€       | 32 €      |
| *Los socios del tendrán el precio reducido debido a la subvención del Ayuntamiento de Móstoles |                               |            |           |

## ¿CÓMO INSCRIBIRSE?

Se realiza a través de ACTIVITIES TOKAPP  
[https:// activities.tokapp.net](https://activities.tokapp.net)

Las instrucciones las encontrarás en la siguiente página del dossier de tu cole.



## ¿QUÉ CÓDIGOS NECESITARÉ?

Si es la primera vez que te inscribes y tienes más dudas puedes verlas en:

**CÓDIGO DE CENTRO:**

EBOT

**CÓDIGO DE ACTIVIDAD:**

DAVINCI



<https://ebot.es/alta/>



**Video explicativo**

<https://bit.ly/videonuevos2526>



# Instrucciones de inscripción en TokApp Activities

## ¿QUÉ CÓDIGOS NECESITARÉ?

- **CÓDIGO DE CENTRO:** EBOT
- **CÓDIGO DE ACTIVIDAD:** DAVINCI

## INSCRIBIRSE POR PRIMERA VEZ / NO TENGO CUENTA EN TOKAPP

- 1 **Entra y regístrate:** Ve a [activities.tokapp.net](https://activities.tokapp.net) y pulsa en **Regístrate**
- 2 **Crea tu usuario con email y contraseña:** Guárdalos bien, los usarás para autorizaciones y para el pago de la actividad
- 3 **Verifica tu cuenta:** Revisa tu email y haz clic en el enlace de verificación que habrás recibido
- 4 **Vincúlate con el centro:** Te pedirá el código del centro. **Introduce: EBOT**
- 5 **Rellena los datos del tutor y guarda**
- 6 **Rellena los datos de tu hijo/a:** Si tienes más de uno, puedes añadir todos
- 7 **Inscríbete en la actividad con el código de actividad:** lo encontrarás arriba a la derecha de esta página. Confirma que aparece **NUEVO CURSO**
- 8 Rellena el formulario y pulsa **INSCRIBIR YA**
- 9 Espera la confirmación de la inscripción por email.  
**Ahora no se te cobra nada. Te avisaremos cuando confirmemos tu plaza.**

## YA TENGO CUENTA EN TOKAPP ACTIVITIES CON VOSOTROS

- 1 **Entra en la web:** [activities.tokapp.net](https://activities.tokapp.net)
- 2 **Inicia sesión:** Usa tu email y contraseña. Si no la recuerdas, pulsa en **¿Olvidaste tu contraseña?**
- 3 **Pulsa en INSCRIBIRSE** Comprueba que arriba a la derecha aparece **Nuevo curso**. Si no, selecciona el año correcto
- 4 **Inscríbete en la actividad con el código de actividad:** lo encontrarás arriba a la derecha de esta página. Confirma que aparece **NUEVO CURSO**
- 5 **Inscríbete** y espera la confirmación de la inscripción por email.  
**Ahora no se te cobra nada. Te avisaremos cuando confirmemos tu plaza.**

Actualiza en tu espacio de Tokapp el curso en que estará el alumno/a el año en el que participa

Si necesitas dar de alta a otros participantes puedes añadirlo en el apartado PARTICIPANTES o en la propia inscripción: **AÑADIR PARTICIPANTE NUEVO**

## ¿QUÉ HACEMOS EN ESTA EXTRAESCOLAR?

En estas actividad se propone a los grupos la programación de videojuegos principio a través de software de creación específicos.

### **Programar y diseñar como objetivo, el videojuego como el medio.**

Crearán sus propios juegos y darán vida a sus ideas.

Aprenderán los conceptos básicos de la programación mientras diseñan personajes, niveles y desafíos.



### **Minecraft como medio educativo**

Además de otras herramientas que verán en la actividad, a través de Minecraft Education podrán programar y construir en un entorno virtual. Usarán herramientas de programación para crear mundos interactivos y desarrollar habilidades de resolución de problemas mientras se sumergen en un mundo lleno de aventuras y creatividad.

### **Resolveran problemas mediante lógica y matemáticas**

Cada problema supone un reto al que el alumno debe enfrentarse a través de planteamientos matemáticos y el uso de su pensamiento lógico. Cada herramienta ofrece una visión y un aprendizaje diferente.

## ALGUNAS HERRAMIENTAS DE VIDEOJUEGOS

- MINECRAFT
- KODU
- ROBOMIND
- MCA
- MEGAMAN
- GAMEFROOT
- MBLOCK
- SCRATCH
- y otras más