

ROBOTIKIDS

Preparados para el Futuro

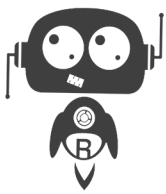


**Centros
Educativos
2026-2027**

☎ 640 555 505

✉ info@robotikids.es

🌐 www.robotikids.es



ROBOTIKIDS

El aliado tecnológico para los centros educativos

Robotikids impulsa la educación tecnológica en **más de 200 centros educativos a nivel nacional**. Su propuesta va más allá de la extraescolar: ayuda al alumnado a pasar de usar tecnología a crearla, desarrollando pensamiento computacional, creatividad y adaptación al futuro.



La diferencia entre enseñar tecnología y formar innovadores está en el partner tecnológico que acompaña al centro

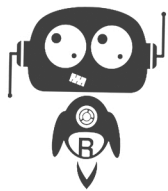
Robotikids actúa como socio tecnológico del centro, aportando materiales, equipamiento, profesorado especializado y una metodología propia basada en proyectos. Así, la extraescolar se convierte en una experiencia formativa útil, motivadora y alineada con un modelo educativo innovador.

DESCUBRE
QUIENES
SOMOS



Cómo subimos el nivel tecnológico e innovador de tu centro educativo:





LA EXTRAESCOLAR ROBOTIKIDS

Un Camino Evolutivo en Tres Niveles (Nano, Byte, Mega)

El currículo educativo de Robotikids ha sido diseñado para acompañar el desarrollo cognitivo, motriz y social del alumnado desde la educación infantil hasta la secundaria. Esta progresión, dividida en niveles específicos, asegura que los contenidos sean siempre significativos, seguros y motivadores, respetando el ritmo de aprendizaje de cada etapa.



DURACIÓN

El proyecto tiene una duración estándar de ocho meses (octubre a mayo), con posibilidad de extensión a junio, y se estructura en **competencias tecnológicas** que garantizan una formación multidisciplinar.

NANOBOTS

Educación Infantil / alumnos de 3 a 5 años

BYTEBOTS

1º a 3 de Primaria / alumnos de 6 a 8 años

MEGABOTS

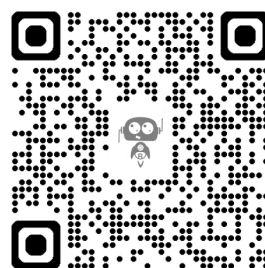
4º a 6º de Primaria / alumnos de 9 a 12 años

GIGABOTS

1º a 4º de la ESO / alumnos de 12 a 15 años

NUESTRA EXPERIENCIA

Desde 2015 inspirando a los innovadores del mañana. Robotikids es un proyecto educativo tecnológico con sedes en Alicante y Elche y presencia en colegios y academias colaboradoras en todo el territorio nacional, donde miles de alumnos desarrollan creatividad, pensamiento lógico y habilidades para el futuro.



conoce todos los
centros donde estamos



LA EXTRAESCOLAR DE ROBÓTICA Y TECNOLOGÍAS

Te contamos lo que hacemos en los diferentes niveles

INFANTIL 3 A 5 AÑOS

Para los **NANOBOTS**: El Despertar de la Curiosidad



La prioridad es introducir a los más pequeños en el mundo de la tecnología de forma afectiva y lúdica. La educación tecnológica temprana en esta etapa busca aprovechar la curiosidad natural para sentar las bases del pensamiento computacional sin la necesidad de una exposición excesiva a pantallas complejas.

Se utilizan herramientas diseñadas específicamente para esta edad, como Bee-Bot, Robot Mouse o Scratch Jr., que permiten a los niños aprender jugando en un entorno seguro.

El enfoque pedagógico en infantil se centra en cuatro pilares: robótica amigable, programación de secuencias lógicas, desarrollo de la motricidad fina y exploración a través de la realidad aumentada y electrónica. Al automatizar pasos simples y pinzar componentes electrónicos básicos, el alumnado fortalece su coordinación óculo-manual y su capacidad de anticipar soluciones a pequeños retos lúdicos.

Utilizamos robots educativos, material LEGO, tapetes interactivos y tablets controladas

LOS PILARES DEL APRENDIZAJE EN NANOBOTS

Robótica Amigable

Comprender la relación causa-efecto utilizando robots físicos adaptados a infantil.

Lógica Básica

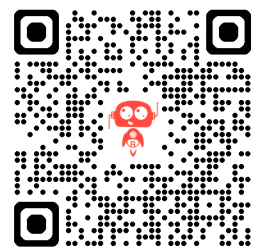
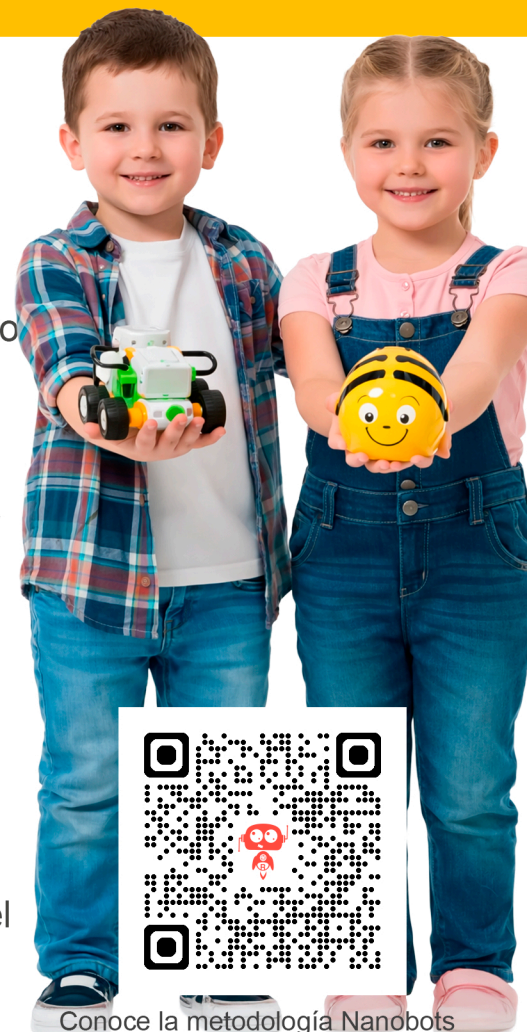
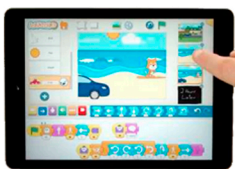
Introducción a la secuencia de instrucciones y al pensamiento computacional.

Motricidad Fina

Desarrollo de la coordinación y precisión a través de construcción y electrónica sencilla.

Realidad Aumentada/Electrónica

Exploración visual e interactiva que conecta el mundo físico con el digital.



Conoce la metodología Nanobots



LA EXTRAESCOLAR DE ROBÓTICA Y TECNOLOGÍAS

Te contamos lo que hacemos en los diferentes niveles

PRIMARIA 6 A 8 AÑOS

Para los **BYTEBOTS**: Construyendo la Base Tecnológica



Al entrar en la educación primaria, el nivel Bytebots (1º a 3º) marca el inicio de una fase de exploración activa y creativa. Aquí, los estudiantes dejan de ser meros observadores para convertirse en constructores. El programa introduce conceptos más profundos de mecánica, electrónica creativa y programación por bloques. La robótica deja de ser solo movimiento para incluir la utilización de sensores que permiten a las máquinas interactuar con su entorno.

Este nivel es fundamental para fomentar la autonomía y la resiliencia tecnológica. Los alumnos aprenden que el error en la programación o en la construcción es una oportunidad para mejorar su diseño, desarrollando una mentalidad innovadora capaz de ver oportunidades donde otros ven obstáculos. Además, se inician en el modelado 3D básico y la realidad virtual, estimulando su pensamiento espacial y su capacidad de visualización en entornos tridimensionales.

Robotikids proporciona todo el material tecnológico necesario: kits de robótica, ordenadores, tablets, impresoras 3D, gafas de realidad virtual Quest y componentes electrónicos.



LAS **COMPETENCIAS** TECNOLÓGICAS DE LOS BYTEBOTS

Robótica

Desarrollar pensamiento lógico y resolución de problemas mediante la construcción y programación de robots.

Programación de Videojuegos

Comprender la lógica de programación creando videojuegos interactivos y aprendiendo a estructurar procesos.

Electrónica Creativa

Descubrir cómo funcionan los circuitos eléctricos y desarrollar el pensamiento tecnológico a través de Proyectos prácticos.

Stop Motion

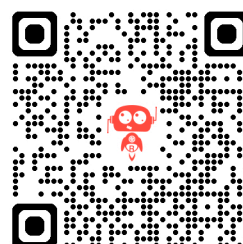
Fomentar la creatividad, la planificación y la narrativa digital mediante la creación de animaciones.

Realidad Virtual

Explorar contenidos educativos de forma inmersiva para ampliar la comprensión de conceptos y entornos.

Modelado 3D

Estimular la creatividad y el pensamiento espacial diseñando objetos en entornos tridimensionales.



Conoce la metodología, proyectos y materiales de Bytebots



LA EXTRAESCOLAR DE ROBÓTICA Y TECNOLOGÍAS

Te contamos lo que hacemos en los diferentes niveles

PRIMARIA 9 A 11 AÑOS

ESO 12 A 15 AÑOS

Para los **MEGABOTS** - **GIGABOTS** Hacia la especialización tecnológica

Al avanzar a los últimos cursos de primaria y el inicio de secundaria, el nivel Megabots representa una etapa de mayor profundidad tecnológica. En esta fase, los alumnos pasan de construir proyectos guiados a afrontar retos más complejos donde deben analizar, diseñar y programar soluciones. La robótica, la programación y la ingeniería se integran en proyectos que requieren planificación, experimentación y trabajo en equipo.

Este nivel consolida su pensamiento tecnológico y su capacidad para resolver problemas reales. A través de proyectos innovadores y trabajo en equipo, desarrollan creatividad, pensamiento estratégico y autonomía, preparándose para los retos del mundo digital.

Robotikids proporciona todo el entorno y material tecnológico necesario para que los alumnos desarrollen todos los proyectos en cada módulo.

LAS **COMPETENCIAS** TECNOLÓGICAS DE LOS MEGABOTS

Robótica

Diseñar, construir y programar robots más avanzados para resolver retos tecnológicos mediante sensores, mecánica y programación.

Programación de Videojuegos

Diseñar y programar videojuegos más complejos desarrollando lógica, mecánicas de juego y estructuras de programación.

Electrónica Creativa

Construir circuitos y sistemas electrónicos que permitan controlar luces, sensores y dispositivos en proyectos interactivos.

Stop Motion

Crear animaciones cuadro a cuadro desarrollando narrativa digital, planificación visual y creatividad audiovisual.

Modelado 3D

Diseñar objetos y prototipos en tres dimensiones, aplicando pensamiento espacial y conceptos básicos de ingeniería.

Realidad Virtual

Explorar y analizar entornos virtuales inmersivos para comprender fenómenos, espacios y conceptos de forma interactiva.

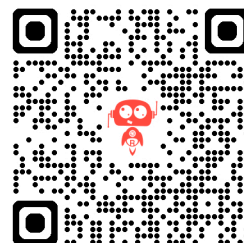
Inteligencia Artificial

Descubrir cómo las máquinas pueden aprender y tomar decisiones mediante datos, explorando aplicaciones reales de la IA.

Codiicación con Minecraft

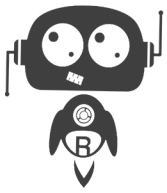
Programar y automatizar construcciones y mecanismos dentro de Minecraft utilizando lógica computacional y pensamiento algorítmico.

Construir. Programar. Innovar



Descubre los proyectos tecnológicos de los Megabots





GESTIÓN UNIFICADA DE LAS EXTRAESCOLARES

Un único interlocutor, la misma excelencia pedagógica

¿Prefieres que una única empresa gestione todas las extraescolares?

Una forma que están adoptando algunos centros educativos, es que una empresa especializada se encargue de organizar y centralizar la oferta completa de las actividades extraescolares.

Robotikids puede facilitar ese modelo poniendo en contacto al centro con empresas gestoras con las que ya trabaja y mantiene acuerdos de colaboración.

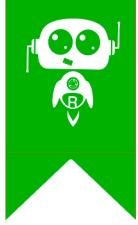
TODO LO HACE LA EMPRESA GESTORA

- ✓ ORGANIZACIÓN GLOBAL DE LAS ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.
- ✓ COORDINACIÓN GENERAL DEL SERVICIO Y DEL PERSONAL QUE LO IMPARTE.
- ✓ RELACIÓN ADMINISTRATIVA CON LAS FAMILIAS. CENTRALIZACIÓN DE INSCRIPCIONES, COBROS Y COMUNICACIÓN.
- ✓ UNIFICACIÓN DE LA OFERTA BAJO UN MISMO MODELO DE GESTIÓN.



EL CENTRO EDUCATIVO GANA

- ↑ Reduce carga organizativa del centro educativo.
- ↑ Centraliza la gestión en una única empresa responsable.
- ↑ Simplifica la relación con familias y proveedores.
- ↑ Aporta orden, control y coherencia a la oferta extraescolar.
- ↑ Permite incorporar actividades especializadas sin aumentar la complejidad de gestión.



FESTIVALES STEAM

Enriquecemos tu Proyecto Educativo

Festival STEAM Robotikids

Dirigido a centros de educación primaria y de la ESO

Organizamos una jornada tecnológica en el propio centro educativo donde el alumnado puede explorar, experimentar y descubrir tecnología real a través de talleres dinámicos y demostraciones interactivas.

El colegio se transforma en un espacio lleno de innovación donde los estudiantes viven la tecnología de forma práctica, divertida y motivadora.

EXPERIENCIAS DEL FESTIVAL

Los centros educativos pueden escoger:

Feria Tecnológica

Exposición interactiva de robots, drones y tecnología en funcionamiento.

Taller de Robótica

Construcción y programación de robots para superar retos.

Taller de Impresión 3D

Diseño de objetos y descubrimiento del proceso de impresión.

Realidad Virtual y Drones

Experiencias inmersivas y pilotaje de drones.

DISEÑA TU PROPIO FESTIVAL

ASÍ DE FÁCIL



Descarga Dossier Festivales



1

PREPARA LA LISTA DE INVITADOS

Importante para no olvidarse de nadie. Anota el número de grupos por curso y el número de alumnos por grupo que van a participar



2

FIJA EL PRESUPUESTO POR ALUMNO

En base a eso, podrás decidir si organizar una exhibición de pago o gratuita, un taller para vivir la experiencia por primera vez y dejar más para el próximo curso, o celebrarlo por todo lo alto escogiendo varios talleres.



Menú Tecnológico

1. FeriaTech Robotikids
2. Taller de Robótica
3. Taller de Impresión 3d
4. Taller de Realidad Virtual & Drones



3

BUSCA LA FECHA IDEAL PARA TU CENTRO

Siempre es buen momento, si la Tecnología es buena! Cuando lo deseéis!, la Tecnología está lista para desplegarse en vuestro centro!



- Semana de la Ciencia
- Día de la Tecnología
- Día del Código (Hour of Code)
- Jornadas culturales
- Final de trimestre
- Proyectos STEAM





EXCURSIONES TECNOLÓGICAS

Enriquecemos tu Proyecto Educativo

Excursiones Escolares Tecnológicas

Dirigido a centros de educación primaria y de la ESO

Recibimos a los centros educativos en nuestras instalaciones para vivir una aventura tecnológica ambientada en la colonización de Marte.

Durante la jornada, los alumnos participan en diferentes misiones donde deberán diseñar, programar y resolver retos tecnológicos para preparar la llegada de la humanidad al planeta rojo.

A través de actividades prácticas descubrirán la robótica, la realidad virtual, los drones y el diseño 3D mientras desarrollan creatividad, trabajo en equipo y pensamiento tecnológico.

**MISIÓN
COLONIZAR
MARTE**

MISIONES TECNOLÓGICAS

Robótica Espacial

Construyen y programan robots exploradores para superar retos en Marte.

Exploración en Realidad Virtual

Viajan a entornos virtuales para descubrir la superficie marciana.

Drones de Reconocimiento

Pilotan drones para explorar zonas del planeta.

Diseño 3D de Colonias

Crean estructuras y herramientas necesarias para vivir en Marte.



BENEFICIOS:

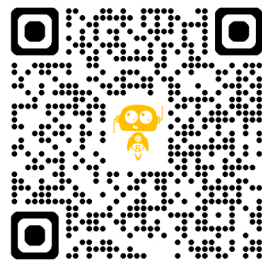
Pensamiento computacional

Resolución de problemas

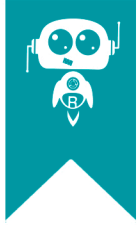
Trabajo en equipo

Creatividad aplicada

Introducción a la ingeniería



Más información



CAMPAMENTOS TECNOLÓGICOS

Tecnología y creatividad también en vacaciones

Campamentos en el Centro Educativo

Los organizamos en el propio centro educativo durante periodos vacacionales como Navidad, Pascua o verano. Están dirigidos a alumnos de 5 a 14 años y se basan en actividades prácticas donde los participantes crean proyectos tecnológicos mientras desarrollan creatividad, pensamiento lógico y trabajo en equipo.

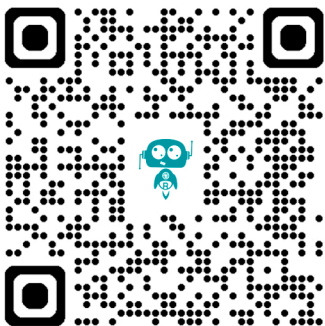


EXPERIENCIAS QUE INCLUYEN:

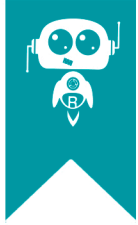
- ▲ Robótica educativa
- ▲ Creación de videojuegos
- ▲ Ingeniería con Minecraft
- ▲ Modelado e impresión 3D
- ▲ Electrónica creativa
- ▲ Realidad virtual e inteligencia artificial

ROBOTIKIDS SE ENCARGA DE TODO

- ↑ Aportamos personal especializado y todo el material tecnológico necesario.
- ↑ Promoción al Centro: Facilitamos materiales digitales y reuniones informativas para las familias.
- ↑ Inscripciones Sencillas: Gestión de altas y atención a padres a través de nuestra plataforma propia.



conoce la oferta de campamentos
que ofrecemos a las familias



CAMPAMENTOS INTERNACIONALES

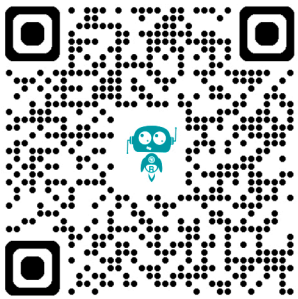
Tecnología, innovación e inmersión cultural

UNA OPORTUNIDAD DE VIVIR LA TECNOLOGÍA EN OTROS PAISES

Robotikids también promueve experiencias tecnológicas internacionales para estudiantes, organizadas a través de nuestra marca especializada Muevetech.

Estos programas, dirigidos principalmente a alumnos de secundaria y bachillerato, combinan tecnología, aprendizaje de idiomas e intercambio cultural en destinos como Irlanda, Reino Unido o China.

Los centros educativos pueden informar y recomendar estas experiencias a sus familias, ampliando las oportunidades educativas de sus alumnos.



visita muevetech.es

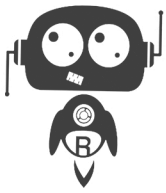


EL CENTRO OFRECE UN VALOR AÑADIDO SIN CARGA DE GESTIÓN

- ✓ Incorpora programas internacionales a su oferta educativa.
- ✓ No asume gestión ni organización
Las familias reciben información directa y acompañamiento.
- ✓ Mejora su propuesta educativa con una experiencia diferencial

IDIOMAS Y DEPORTES EN EL EXTRANJERO
Completamos esta propuesta con campamentos internacionales de idiomas y deportes, organizados a través de empresas colaboradoras de prestigio con amplia experiencia en este tipo de programas.





PROYECTO CÓDIGO ESCUELA 4.0

Dotación tecnológica y acompañamiento educativo para el centro

Robotikids ofrece a los centros educativos una solución completa para implementar el programa Código Escuela 4.0, facilitando tanto la dotación de materiales como el acompañamiento pedagógico necesario para su integración en el aula.

CATÁLOGO DE EQUIPOS

Infantil y transición a Primaria



Lego Coding Express
357,00€



Tale-Bot Pro Pack Aula
893,00€



Matatalab Coding Pack
1.152,00€



Cubetto Primo Toys Pack
1.650,00€



Robot Doc Pack Aula
336,00€

Primaria



Lego Spike Prime Pack
3.492,00€



Codey Rocky Pack Aula
1.446,00€



Boson Starter Kit Pack Aula
300,00€



True True Pack Aula
1.990,00€



Micro:Bits Pack Aula
384,00€

ESO



Rob Maqueen Plus Pack
870,00€



HuskyLens IA Pack Aula
564,00€



Cortadora Láser
1.754,00€



Kit Arduino + Sens Pack
1.470,00€



Inventor Kit Nehza Pack
2.415,00

Educación Especial



mTiny Discover Kit
359,00



Photon Special Education
592,00



Conoce más detalles

Programa DOCENTECH

Formador de Formadores

La incorporación de tecnología en el aula no consiste solo en aprender a usar nuevos recursos, sino en saber utilizarlos para enseñar mejor los contenidos académicos. Nuestro enfoque formativo ayuda al profesorado a integrar la robótica, la programación y otras herramientas digitales como medios para explicar, experimentar y reforzar aprendizajes curriculares de forma más práctica, visual y significativa.

- Formación inicial del equipo docente
- Metodología aplicada al aula
- Acompañamiento durante la implementación
- Actualización y mejora continua



ASESORAREMOS SOBRE LA MEJOR FORMA DE IMPLEMENTAR LA FORMACIÓN EN SU CENTRO