

**Donde la tecnología
deja de consumirse
y empieza a crearse**

connecto**r**

The logo for 'conector' is written in a bold, sans-serif font. The word is split into 'con' in orange and 'ector' in black. A stylized circuit board graphic is integrated into the letter 'n', with orange lines representing traces and blue lines representing components or connections.

Actividades de robótica,
programación y tecnología
para niños y jóvenes

Contenido

¿Qué es Conector?	2
Misión de conectar (propósito pedagógico).....	2
Compromiso con Héctor (valor humano).....	2
El problema y la propuesta.....	3
Metodología	4
Proyectos y tecnología: de la idea al objeto tangible.....	5
Ejes de innovación en el aula	5
Recursos para una formación integral (STEAM)	5
Itinerario de aprendizaje: Una evolución natural	6
Tarifas y plan formativo	10
Un compromiso con la continuidad.....	10
Tarifas en academia	10
Conector en el Aula: Proyectos para Centros Escolares	11
Reserva de plaza y condiciones de inscripción	12
¿Por qué elegir Conector?.....	14
Actividades especiales y seguimiento del talento	16
Servicios y formatos: experiencias de aprendizaje	17
Actividades extraescolares (itinerario anual).....	17
Días sin cole: talleres de conciliación tecnológica	17
Campamentos y Alianzas de Verano.....	17
Talleres Intensivos (Monográficos).....	18
Eventos y cumpleaños tecnológicos.....	18
¿Quieres que tu hijo aprenda a crear con tecnología de forma práctica?	19
Acceso a la fase inicial.....	19
Contacto	19

¿Qué es Conector?

Conector es un proyecto de innovación educativa donde la tecnología no se estudia, se crea. Se aleja del concepto tradicional de aula para convertirse en un espacio de experimentación activa, donde la robótica y la programación se utilizan como herramientas para que niños y jóvenes comprendan cómo funciona la tecnología y sean capaces de aplicarla en sus propios proyectos.

Conector se basa en una idea clara: utilizar la tecnología como un medio para conectar conocimientos, desarrollar habilidades y transformar ideas en proyectos reales

Misión de **conectar** (propósito pedagógico)

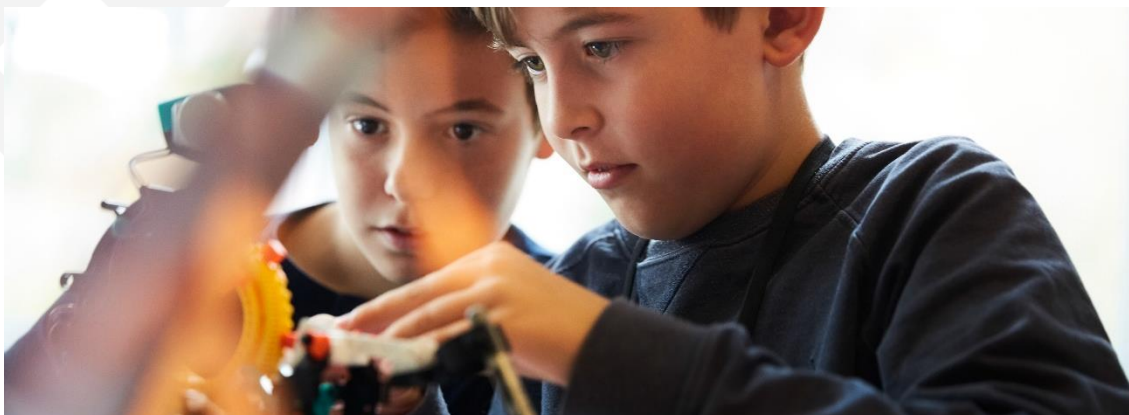
El enfoque de Conector consiste en conectar distintos ámbitos del aprendizaje:

- **Imaginación con realidad:** A través de la cultura “maker”, las ideas digitales se transforman en proyectos físicos y tangibles.
- **Tecnología con el aula:** El código se relaciona con los contenidos escolares (STEAM), reforzando materias como matemáticas o ciencias mediante retos prácticos.
- **Talento con futuro:** Los alumnos desarrollan habilidades clave como el pensamiento crítico, la ética y la capacidad de resolver problemas en contextos reales.

Compromiso con Héctor (valor humano)

En un entorno tecnológico, el factor humano marca la diferencia. El enfoque se centra en acompañar el proceso de aprendizaje de cada alumno de forma cercana y adaptada a su ritmo.

- **Acompañamiento real:** Cada reto se ajusta a la madurez cognitiva y al nivel de cada alumno, permitiendo un avance progresivo y personalizado.
- **Entorno de confianza:** El error se entiende como parte del aprendizaje. Se trabaja con una metodología que favorece la experimentación sin miedo, ayudando al alumno a ganar seguridad y autonomía, garantizando un proceso **libre de frustración negativa**.



El problema y la propuesta

El problema: consumidores pasivos en un mundo digital

Hoy en día, la tecnología forma parte del día a día de niños y jóvenes, pero su uso es principalmente pasivo: consumen contenido y utilizan aplicaciones sin comprender realmente la lógica que permite su funcionamiento. Esta situación se agrava por un déficit en la orientación educativa y la falta de una formación tecnológica práctica y accesible en muchos entornos.

Como consecuencia, existe una brecha creciente entre las habilidades de los jóvenes y las demandas actuales, lo que dificulta que el talento emergente se desarrolle y se convierta en una verdadera oportunidad de innovación.



De usuarios a creadores con propósito

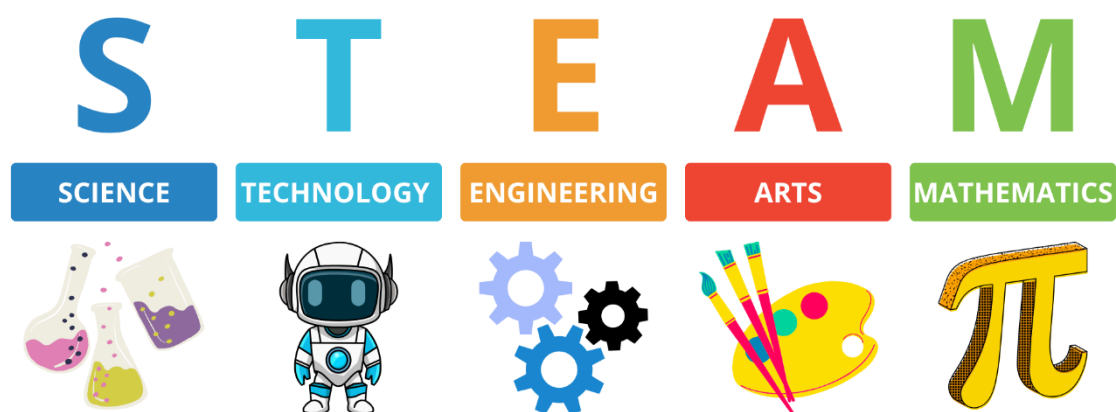
Conector nace como respuesta a este desafío, proponiendo un cambio de paradigma donde los alumnos dejan de ser meros usuarios para comprender la tecnología y aplicarla en sus **propios proyectos**. La metodología se basa en el **aprendizaje práctico**, transformando el aula en un espacio de experimentación donde los estudiantes prueban, se equivocan y aprenden de forma activa a través de retos reales.

Mediante un enfoque transversal **STEAM** (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas), los alumnos desarrollan proyectos tangibles —como robots o videojuegos— que les permiten comprender cómo funciona la tecnología y aplicarla en la práctica. En Conector no solo se trabaja el código; también se desarrollan **habilidades humanas esenciales** como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas de forma autónoma y colaborativa.

Metodología

En Conector, la teoría se pone al servicio de la práctica. La metodología transforma el aula en un **entorno de aprendizaje activo** donde los alumnos no son espectadores, sino protagonistas de su propio aprendizaje.

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** Cada sesión está diseñada para que los alumnos afronten retos reales. Al construir, programar y probar sus propias creaciones, comprenden la lógica tecnológica desde dentro y obtienen resultados tangibles en cada clase.
- **Enfoque transversal STEAM:** Integra ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas de forma natural. Este enfoque permite que el alumno desarrolle un pensamiento integral, relacionando las matemáticas con el diseño y la creatividad.



- **Binomio lógica-creatividad:** No se limita a enseñar a seguir instrucciones. Se desarrolla el **pensamiento computacional** y la resolución de problemas mediante el método de **prueba y error**, permitiendo que cada estudiante aporte su visión y convierta sus ideas en proyectos funcionales.
- **Gestión de la frustración y resiliencia:** En robótica, las cosas rara vez funcionan al primer intento. En Conector, el **método de prueba y error** se utiliza como una herramienta pedagógica fundamental. El alumno aprende a no temer al fallo, sino a entenderlo como parte del proceso de aprendizaje. Al depurar sus propios errores, desarrolla **resiliencia, paciencia y pensamiento crítico**, habilidades esenciales para afrontar cualquier reto en su vida futura.
- **Habilidades para el futuro:** Más allá del código, la metodología fomenta el **pensamiento crítico**, la **autonomía** y la capacidad de análisis. El alumno aprende a utilizar la tecnología no solo como un fin, sino como una herramienta para resolver problemas de la vida cotidiana.

Proyectos y tecnología: de la idea al objeto tangible

En Conector, la tecnología no es el fin, sino una herramienta para crear con propósito. Se trabaja con un conjunto de herramientas que permiten a cada alumno evolucionar de forma práctica y progresiva, adaptándose a distintos niveles y retos.

Ejes de innovación en el aula

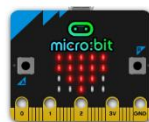
Se integran tecnologías clave que permiten pasar de la teoría a la creación de proyectos reales:

- **Hardware y electrónica (Micro:bit, Makey Makey):** El alumno se inicia en el uso de componentes electrónicos y sistemas físicos programables. Trabaja con placas como Micro:bit y Makey Makey para comprender cómo el código interactúa con el entorno, y aplica estos conocimientos en proyectos con robots educativos, desarrollando soluciones que combinan programación y mundo físico.
- **Desarrollo de videojuegos (Scratch y MakeCode Arcade):** El alumno se introduce en la creación de videojuegos desde sus fundamentos. Diseña y programa sus propios juegos, comprendiendo la lógica de funcionamiento y las bases del desarrollo.
- **Ingeniería y mecanismos (LEGO®):** A través de la construcción de sistemas mecánicos, el alumno comprende principios básicos del movimiento y la transmisión de energía, aplicados de forma práctica mediante estructuras y mecanismos.

Recursos para una formación integral (STEAM)

El aprendizaje se apoya en herramientas habituales del entorno educativo que permiten trabajar la tecnología de forma práctica y progresiva:

- **Lógica y pensamiento computacional (Scratch y Code.org):** Se utilizan herramientas de programación visual para asentar las bases del pensamiento lógico, facilitando que el alumno organice sus ideas y comprenda cómo estructurar soluciones.
- **Diseño 3D y modelado espacial (Tinkercad):** El alumno desarrolla su visión espacial creando objetos en tres dimensiones, que posteriormente pueden materializarse mediante impresión 3D.
- **Mundos virtuales y entornos interactivos (Minecraft y Roblox Studio):** Se trabaja la creatividad y la colaboración en entornos digitales mediante la construcción y el diseño de experiencias interactivas, permitiendo al alumno comprender cómo se estructuran y desarrollan estos espacios.



Itinerario de aprendizaje: Una evolución natural

● Nivel 0: Exploradores (4–6 años)

Enfoque: estimulación temprana y despertar del pensamiento lógico.

En esta etapa, el objetivo no es el dominio de lenguajes complejos, sino despertar la curiosidad y entender que la tecnología es una herramienta amigable para resolver problemas. Es un entorno diseñado para que el niño sienta que la tecnología le obedece, fomentando una relación positiva y llena de confianza desde el primer día.

- **Desarrollo de la lógica y percepción:** Se trabaja la percepción espacial y la secuenciación de acciones, permitiendo que el alumno comprenda el orden necesario para resolver tareas y problemas.
- **Actividades desenchufadas (unplugged):** Introducción al pensamiento computacional a través de la manipulación física y juegos sin pantallas. Los alumnos resuelven **retos sencillos** de forma tangible, desarrollando el pensamiento creativo y la innovación.
- **Robótica de suelo:** Iniciación a la robótica mediante herramientas como el **Mouse Robot Code&Go**. Los estudiantes aprenden direcciones y movimientos de forma intuitiva, planteando soluciones a problemas espaciales en grupo.
- **Lenguaje computacional en grupo:** En lugar de programación individual, realizamos dinámicas colectivas para interpretar órdenes y explicar recorridos. Esto fomenta la **competencia social**, el saber esperar turno y la cooperación entre compañeros.
- **Ingeniería con LEGO® Duplo:** Introducción a las **primeras máquinas simples**. El alumno utiliza bloques de LEGO® para comprender los conceptos básicos de funcionamiento de maquinarias y estructuras, construyendo diseños que crecen en dificultad según sus habilidades.

★ **Entorno de éxito garantizado:** *En el nivel Exploradores, el error no existe, solo existen nuevos descubrimientos. La metodología está diseñada para que cada reto sea una aventura compartida donde el fallo se convierte en una sorpresa divertida. Cada niño y niña terminará la sesión con la satisfacción del logro, fomentando una relación positiva y llena de confianza con la tecnología desde el primer día.*

● Nivel 1: Creadores (6–9 años | primaria inicial)

Enfoque: del consumo pasivo al diseño activo y la programación creativa.

En esta etapa, el alumno deja de ser mero usuario para convertirse en arquitecto de sus propias historias y juegos interactivos. El aprendizaje se centra en sistematizar ideas y dominar la lógica de eventos de forma progresiva y motivadora.

- **Iniciación lúdica al código (code.org):** Antes de entrar en entornos de creación libre, el alumno se inicia en la programación por bloques a través de desafíos gamificados que asientan las bases del pensamiento computacional de forma estructurada.
- **Dominio de Scratch 3.0:** Aprende a controlar esta potente herramienta mediante la creación de pequeños juegos sencillos, lo que le permite familiarizarse con la interfaz antes de abordar proyectos de mayor complejidad técnica.
- **Diseño 3D creativo (Tinkercad):** Realiza un primer acercamiento al modelado espacial desarrollando entornos cercanos y reconocibles como una granja, un coche o una casa, facilitando el control de la herramienta a través de proyectos significativos.
- **Ingeniería con LEGO® WeDo:** Construcción de robots y maquinarias simples para comprender el funcionamiento de mecanismos, engranajes y sensores básicos de movimiento e inclinación.
- **Método prueba-error:** Se fomenta la perseverancia y la autonomía frente a los primeros retos técnicos, utilizando el fallo como una herramienta de depuración lógica y aprendizaje práctico.

☆ **El despertar de la lógica creativa:** En el nivel **Creadores**, la pantalla deja de ser un espejo para convertirse en una ventana a sus propias ideas. El objetivo es que el alumno deje de preguntar “¿cómo funciona esto?” para empezar a decir “así lo he diseñado yo”. A través de la programación visual y el montaje robótico, se dota a los niños de las herramientas lógicas para que el código sea su nuevo pincel creativo, transformando su curiosidad natural en la capacidad real de construir sus propios universos digitales.

● Nivel 2: Inventores (9–13 años | primaria avanzada)

Enfoque: ingeniería aplicada y cultura “maker”.

En este nivel, el alumno afronta retos de mayor autonomía técnica, integrando el diseño virtual con el mundo físico. El objetivo es que domine el ciclo completo de creación de un inventor: desde la concepción de la idea hasta la fabricación del objeto real.

- **Simulación de circuitos (Tinkercad):** Antes del montaje físico, se utiliza el simulador de circuitos de Tinkercad. Esto permite al alumno experimentar de forma segura, comprender el funcionamiento de los circuitos y depurar sus diseños antes de llevarlos a la práctica.
- **Hardware real con Micro:bit:** Introducción a la electrónica mediante placas programables. Los estudiantes aprenden a programar procesadores y sensores reales, logrando que su código interactúe físicamente con el entorno.
- **Programación avanzada (Scratch y MakeCode Arcade):** Profundización en lógica compleja (listas, funciones y variables) a través de **Scratch 3.0** para resolver problemas de mayor nivel. Además, se introducen en **MakeCode Arcade**, realizando un primer acercamiento al desarrollo de videojuegos de estilo retro.
- **Diseño maker e impresión 3D:** El alumno diseña objetos funcionales y personalizados (llaveros, decoraciones, chasis). En esta etapa se trabaja la **viabilidad de impresión**, introduciendo conceptos de fabricación aditiva, modelado espacial y las limitaciones necesarias para que un diseño digital pueda convertirse en un objeto físico.
- **Ciclo de prototipado rápido:** Se sigue una metodología de trabajo basada en **idea → diseño 3D → programación → objeto físico**. A través del **método de prueba y error**, el alumno desarrolla resiliencia y capacidad analítica, entendiendo el fallo técnico como una parte natural del proceso.

★ **Arquitectos de la realidad:** El nivel **Inventores** es el corazón de nuestra Cultura Maker. Aquí, el aprendizaje se toca con las manos: pasamos de la idea digital al objeto tangible mediante el diseño 3D y la electrónica abierta. Bajo la guía de Héctor, implementamos el método de 'fallar rápido para aprender pronto', donde cada reto técnico es una oportunidad para fortalecer la resiliencia y el pensamiento crítico. Formamos alumnos que no solo entienden la tecnología, sino que tienen la confianza necesaria para fabricar soluciones a los problemas del mundo real.

● Nivel 3: Desarrolladores (13–17 años | ESO y Bachillerato)

Enfoque: especialización técnica y creación de soluciones con impacto real.

En este nivel, el alumno consolida sus conocimientos técnicos y los aplica en proyectos de mayor complejidad. El aprendizaje evoluciona desde el prototipado guiado hacia el desarrollo de soluciones que combinan programación, electrónica y uso responsable de la tecnología.

- **Evolución del hardware, de Micro:bit a Arduino:** Se comienza trabajando con la placa **Micro:bit**, ampliando sus posibilidades mediante sensores y componentes externos. A partir de ahí, el alumno da el salto a **Arduino**, donde se introduce en la electrónica y la programación aplicadas a la creación de proyectos físicos.
- **Desarrollo de mundos virtuales en Roblox Studio:** Se trabaja con **Roblox Studio** para diseñar experiencias y videojuegos en 3D. A través de este entorno, el alumno se introduce en la creación de proyectos interactivos, comprendiendo cómo se estructuran y desarrollan este tipo de espacios.
- **Inteligencia artificial y ética digital:** Se analiza el funcionamiento de las herramientas de IA y su aplicación de forma responsable fomentando un pensamiento crítico sobre el uso de los datos, la automatización y la importancia de la **integridad y la ética** en el desarrollo tecnológico actual.
- **Proyectos aplicados y desarrollo de habilidades:** El nivel culmina con el desarrollo de proyectos orientados a resolver situaciones reales. A través de este proceso, el alumno pone en práctica habilidades como el pensamiento crítico, la comunicación y el trabajo colaborativo, fundamentales para su desarrollo académico y personal.
- **Ciberseguridad y uso seguro de la tecnología:** Se introducen conceptos básicos de seguridad digital adaptados a la edad, trabajando aspectos como la privacidad, el uso responsable de contraseñas y la gestión de la información personal. El objetivo es que el alumno desarrolle una actitud crítica y consciente en el uso de la tecnología en su día a día.

★ **Liderazgo y Propósito Tecnológico:** En el Nivel **Desarrolladores**, la tecnología se orienta a la creación de proyectos con aplicación práctica. El alumno no solo desarrolla soluciones, sino que aprende a plantearlas, explicarlas y mejorarlas, combinando programación, electrónica y pensamiento crítico.

Tarifas y plan formativo

En Conector no se plantean clases sueltas, sino un **itinerario de aprendizaje continuo**. El sistema de cuota fija permite dar continuidad al proceso y facilita a las familias una planificación económica estable durante todo el curso.

Un compromiso con la continuidad

Las actividades se organizan como un **programa anual (de octubre a mayo)**. La cuota mensual se mantiene estable y no varía por festivos o días no lectivos, ya que el coste total del curso se distribuye de forma equilibrada para facilitar la organización familiar.

- 🏠 **Sede:** 30 sesiones de **dos horas** garantizadas (60 horas de formación).
- 🏫 **Centros escolares:** 25 sesiones programadas según calendario escolar.





Tarifas en academia

Las sesiones en sede tienen una duración de **2 horas semanales**, un tiempo adecuado para que el alumno complete el ciclo de “idea–diseño–creación” en cada proyecto.


- **Cuota mensual:** 50 €/mes
- **Valor aproximado:** 6,50 €/hora.


💰 Formas de pago y ahorro familiar

Se plantean diferentes modalidades de pago para facilitar la organización durante el curso:

-  **Mensual:** 50 €/mes.
-  **Bimestral:** 95 € (Ahorras 5 €).
-  **Cuatrimestral:** 185 € (Ahorras 15 €).
-  **Anual (Curso completo):** 350 € (Ahorras 50 €, equivalente a un mes).

Descuentos

 **Descuento para hermanos:** Para facilitar el acceso a la tecnología en el hogar, el segundo hermano y sucesivos cuentan con un **25% de descuento directo** en cualquier modalidad de pago.

 **Programa de recomendación:** Si un alumno invita a un amigo y este se inscribe, ambos reciben un descuento de 15 € en su inscripción o en futuras mensualidades.

Conector en el Aula: Proyectos para Centros Escolares

La propuesta se traslada a los centros educativos, adaptando el enfoque de trabajo a las aulas y generando espacios de aprendizaje activo. Está estructurada en un itinerario de **25 sesiones anuales**, con un enfoque práctico que refuerza las materias escolares de forma transversal (STEAM).

Se plantean dos modalidades de iniciación adaptadas a la madurez cognitiva del alumno:

Modalidad "Exploradores" (pre-robótica)

- **Público:** alumnos de infantil y primer ciclo de primaria.
- **Duración:** 1 hora semanal.
- **Enfoque:** 100% "unplugged" (sin pantallas).
- **Propósito:** Desarrollar el pensamiento computacional y la lateralidad a través de retos físicos, juegos de lógica y robots de suelo amigables. Es la base necesaria para dominar la tecnología sin el uso pasivo de dispositivos.
- **Inversión:** 20€/mes.
- **Inscripciones:** [teléfono de contacto](#).

Modalidad "Creadores" (iniciación digital)

- **Público:** alumnos de Primaria.
- **Duración:** 1,5 horas semanales.
- **Enfoque:** Introducción a la programación y la ingeniería aplicada.
- **Logística:** **1 ordenador por cada 2 alumnos.**
- **Propósito:** Fomentamos el **aprendizaje cooperativo**. Al trabajar por parejas, los alumnos deben negociar soluciones, repartirse roles (diseñador y programador) y defender sus proyectos en común, potenciando el liderazgo y la comunicación desde el primer día.
- **Inversión:** 35€/mes.
- **Inscripciones:** [teléfono de contacto](#).

★ **Todo incluido:** La tarifa cubre el uso de ordenadores, kits de robótica avanzada, placas micro:bit, material de fabricación 3D y licencias de software educativo. **Sin gastos sorpresa de material.**

Reserva de plaza y condiciones de inscripción

Para garantizar una correcta organización de grupos y asegurar la plaza del alumnado, se establece un sistema de **reserva anticipada** y **alta de incorporación** según el momento de inscripción.

Reserva de plaza (matrícula anticipada)

La matrícula tiene como finalidad **reservar la plaza para el curso escolar** y facilitar la planificación de grupos.

- **Mayo y junio:** 10 €
- **Septiembre:** 15 €

Esta cantidad **se descontará íntegramente del primer mes de asistencia (octubre)**.

La matrícula garantiza la plaza en la actividad, pero **no implica la asignación de un horario concreto**, que se organizará posteriormente en función de la demanda y las preferencias indicadas por las familias.

Alta de incorporación (a partir de octubre)

Una vez iniciado el curso, las nuevas inscripciones se considerarán como **alta de incorporación**.

- **Octubre en adelante:** 20 €

Esta cantidad corresponde a la **gestión de incorporación y asignación de plaza en grupos ya en funcionamiento**, por lo que **no es reembolsable ni se descuenta de mensualidades**.

Información importante

- La plaza solo se considera reservada una vez realizado el pago correspondiente.
- Las plazas son limitadas y se asignan por orden de inscripción.
- La matrícula y el alta **no son reembolsables**, salvo cancelación de la actividad por parte de la organización.
- En caso de baja voluntaria antes del inicio del curso, no se devolverá el importe de la matrícula.
- El pago se realizará por transferencia bancaria.

La matrícula no es un coste adicional, sino una forma de asegurar la plaza del alumno/a y mejorar la organización de los grupos, descontándose posteriormente del primer mes en las inscripciones anticipadas.

Conector: Donde la tecnología deja de consumirse y empieza a crearse

conector

¿Por qué elegir Conector?

La tecnología es el medio; el objetivo es el desarrollo integral del alumno. La diferencia respecto a una actividad extraescolar convencional está en el enfoque pedagógico y en la organización de los grupos según la etapa madurativa.

1. Grupos por madurez educativa (peer-to-peer).

A diferencia de otros centros que mezclan edades según el conocimiento técnico, en Conector los grupos se organizan por **etapa madurativa**. Esto crea un entorno de confianza donde la comunicación fluye de forma natural y los retos se adaptan a su capacidad cognitiva real, no solo a su nivel de programación.

2. Aprender jugando, no venir a jugar.

Muchos centros utilizan el juego como un fin; en Conector se utiliza como motor del aprendizaje. Se sigue un **currículo estructurado y progresivo** que profundiza en los contenidos. Cada sesión tiene un objetivo pedagógico claro, donde el alumno asimila conceptos de lógica e ingeniería a través de la experimentación activa.

3. Robótica transversal: refuerzo del contenido escolar.

Conector es el puente entre la tecnología y el aula, gracias a una metodología que integra la robótica con los contenidos del currículo escolar (**STEAM**). En Conector, los alumnos pueden crear un videojuego en Scratch para repasar el cuerpo humano o diseñar una lámina interactiva con **Makey Makey** para un proyecto de ciencias sociales. La robótica se utiliza como una herramienta útil para reforzar el aprendizaje en el entorno escolar.

4. Cultura maker: de la idea al objeto real.

Se trabaja la **fabricación física** mediante diseño 3D y electrónica abierta (Micro:bit, Arduino), integrando el entorno digital con el mundo físico. El alumno desarrolla la capacidad de crear sus propias soluciones, pasando de utilizar tecnología a **comprenderla y aplicarla en sus propios proyectos**.

5. Gestión de la frustración y resiliencia.

En Conector, los alumnos afrontan retos de lógica y resolución de problemas donde el error no es un castigo, sino una herramienta de aprendizaje. Se utiliza el **método de prueba y error**, fomentando una cultura de experimentación donde se aprende a mejorar de forma progresiva para encontrar soluciones eficaces. Esta metodología permite que el alumno desarrolle **resiliencia y perseverancia**, habilidades fundamentales para su desarrollo personal.

6. Todo el material incluido.

El acceso al material técnico necesario puede suponer una dificultad para las familias. Por ello, en Conector se **proporciona todo el material** necesario para las sesiones: desde kits de robótica como LEGO® y mBot hasta placas Micro:bit, componentes electrónicos y ordenadores. Esto permite acceder a la formación **sin costes adicionales** asociados al material.

7. Instructor especializado.

Conector está guiado directamente por un perfil técnico y educativo, con experiencia en programación e informática aplicada a la enseñanza. La actividad docente se ha desarrollado en distintos entornos, incluyendo formación con adultos, adolescentes y niños en ámbitos como Cruz Roja y academias tecnológicas.

El enfoque no se basa únicamente en transmitir contenidos, sino en **acompañar al alumno durante su proceso de aprendizaje**, adaptando los retos a su nivel y fomentando la autonomía, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

8. Planificación y Flexibilidad Familiar.

Se apuesta por un **modelo de cuota estable** que no varía por festivos, facilitando la organización económica familiar. Además, se plantean distintas modalidades de pago y descuentos para hermanos, con el objetivo de hacer la formación accesible para las familias.

Actividades especiales y seguimiento del talento

En **Conector** es importante que las familias puedan comprobar la progresión del alumno. Por ello, el aprendizaje no se limita al aula, sino que se comparte a través de distintos momentos de encuentro y comunicación, donde se muestran el proceso y los resultados alcanzados.

- **Encuentros trimestrales:** Coincidiendo con el final de cada periodo escolar (Navidad y Semana Santa), se organizan pequeñas muestras de avance. Son sesiones breves donde las familias pueden observar de primera mano los proyectos y el trabajo realizado durante el trimestre.
- **Presentación de proyectos:** Durante estas actividades, el alumno realiza exposiciones breves donde explica su idea y el proceso de creación. Esta práctica permite desarrollar **habilidades de comunicación, pensamiento crítico** y seguridad al hablar en público.
- **Seguimiento y comunicación con familias:** Se dispone de un canal de comunicación por grupo donde se comparten avances, proyectos y momentos del proceso de aprendizaje. Esto permite a las familias conocer de forma directa el trabajo que se realiza en cada sesión.
- **TecnoExpo (exhibición final):** Como cierre de curso, se organiza la TecnoExpo, una muestra de los proyectos desarrollados durante el año. No se trata de una competición, sino de una exposición colectiva donde cada grupo comparte su trabajo y el proceso seguido.
- **Informes de evolución:** Además de las muestras realizadas, se lleva a cabo un seguimiento continuo de las competencias técnicas y personales del alumno, adaptando el itinerario a su ritmo de aprendizaje.

***Nota:** El formato, ubicación y fechas de estos encuentros se comunicarán con antelación a las familias, adaptándose siempre a las necesidades pedagógicas de cada grupo y a la disponibilidad de los espacios del laboratorio o centros colaboradores.*

Servicios y formatos: experiencias de aprendizaje

En **Conector** se plantean diferentes formatos de aprendizaje que se adaptan al ritmo de cada familia. La propuesta se basa en el aprendizaje práctico, permitiendo que el alumno desarrolle sus propias ideas y utilice la tecnología de forma activa y práctica.

Actividades extraescolares (itinerario anual)

Es la formación principal de octubre a mayo, diseñada para un aprendizaje continuo y progresivo.

- **En sede (Conector):** Sesiones de **2 horas semanales**. Este tiempo permite desarrollar los proyectos sin prisas y completar el ciclo de “idea–diseño–creación”, trabajando el pensamiento lógico y la resolución de problemas.
- **En centros escolares:** Se adapta el enfoque a los colegios mediante sesiones de **1 hora semanal**, reforzando contenidos **STEAM** (matemáticas, ciencias y arte) de forma transversal al currículo escolar.

Días sin cole: talleres de conciliación tecnológica

El calendario laboral no siempre coincide con el escolar. Por ello, estos días se plantean como una opción de actividad matinal con contenido tecnológico y práctico.

- **Misiones tecnológicas:** Retos temáticos intensivos donde el alumno trabaja en proyectos con un resultado tangible en la misma mañana.
- **Horario flexible:** Taller central de mañana (ej. 9:00 a 14:00) con **servicio de madrugadores** disponible (desde las 8:00/8:30) para facilitar la organización familiar.
- **Propósito:** Ofrecer una alternativa activa al tiempo frente a pantallas, donde el alumno desarrolla proyectos y trabaja de forma práctica.

Campamentos y Alianzas de Verano

La tecnología puede integrarse como complemento en actividades de verano. Este formato está orientado a colaborar con campamentos, ayuntamientos e instituciones que quieran incorporar talleres de robótica y programación dentro de su programación.

- **Colaboración con entidades:** Se desarrollan actividades tecnológicas adaptadas a cada contexto, integrándose dentro de programas ya existentes
- **Propuesta de valor:** Se diseña la actividad y se aporta el material necesario para su desarrollo, aportando una experiencia práctica centrada en la creación y el aprendizaje activo.
- **Propuesta de colaboración:** Si estás organizando un campamento o actividad educativa y quieres incorporar talleres de robótica o tecnología, puedes contactar para valorar una propuesta adaptada ([teléfono de contacto](#)).

Talleres Intensivos (Monográficos)

Formaciones puntuales de **2 a 5 horas** diseñadas para una toma de contacto rápida o para profundizar en una tecnología específica.

- **Temáticas:** Especialidades como iniciación al **diseño 3D** o creación de videojuegos en **Scratch**.
- Ideal como primera toma de contacto con la metodología antes de incorporarse al curso anual.

Eventos y cumpleaños tecnológicos

Las celebraciones se plantean como una experiencia tecnológica participativa dónde desarrollan pequeños proyectos y retos tecnológicos de forma lúdica.

- **La experiencia:** Programación de desafíos grupales o construcción de prototipos sencillos que se prueban en el momento.
- **Objetivo:** Proponer una actividad dinámica donde los participantes crean y experimentan, despertando la curiosidad por la tecnología a través del juego y la experimentación.

¿Quieres que tu hijo aprenda a crear con tecnología de forma práctica?

En Conector se están ultimando los detalles del espacio de trabajo. La apertura se plantea como una fase inicial en la que las primeras familias podrán conocer la propuesta desde dentro y participar en las primeras actividades.

Acceso a la fase inicial

Las familias que contacten en este momento tendrán prioridad en el acceso a las primeras plazas. Al hacerlo:

1. **Acceso a clase de prueba:** Recibirán una invitación para participar en una primera sesión en cuanto se inicie la actividad.
2. **Información actualizada:** Se informará sobre la ubicación, horarios y organización de los grupos.
3. **Sin compromiso:** Podrán conocer el funcionamiento de las actividades antes de tomar una decisión.

Contacto

Para resolver cualquier duda o solicitar acceso a esta fase inicial:

- **WhatsApp / Teléfono:** 638 67 88 35
- **Email:** academia@conector.es
- **Ubicación:** C\ La Moraña, 1, Bajo, 6, 05002, Ávila
- **Web:** <https://conector.es/>

La mejor forma de predecir el futuro es creándolo. Reserva hoy tu espacio para que tu hijo empiece a construir el suyo.
