



Gandialab Robótica Educativa

Información para las familias · Curso 2026-2027

gandalab.com
610 797 946



Información para las Familias

Marco educativo LOMLOE, cursos, metodología y protección de datos

Gandialab Robótica Educativa · Gandia (València) · Curso 2026-2027
gandalab.com · gandalab@gandalab.com · 610 797 946



Gandialab Robótica Educativa

Información para las familias · Curso 2026-2027

gandialab.com
610 797 946

Índice

1. Quiénes somos
2. Marco educativo: la LOMLOE y nuestros cursos
3. Nuestros cursos 2026-2027
4. Metodología y evaluación
5. Herramientas digitales e inteligencia artificial
6. Información sobre protección de datos (RGPD)



Gandialab Robótica Educativa

Información para las familias · Curso 2026-2027

gandalab.com
610 797 946

1. Quiénes somos

Gandalab Robótica Educativa es una escuela de extraescolares especializada en robótica, programación e inteligencia artificial, con sede en Gandia (València) y clases también en Xeraco. Nuestro objetivo es que niños y jóvenes de 6 a 16 años descubran la tecnología como una herramienta de creación, resolución de problemas y expresión personal.

Todos nuestros programas están diseñados por docentes especializados, con materiales educativos de primer nivel y una metodología basada en el aprendizaje por proyectos. Cada sesión tiene un reto concreto, un proceso de construcción o programación y un resultado tangible del que el alumno puede sentirse orgulloso.

Ofrecemos seis cursos diferenciados por nivel, edad y enfoque, que cubren desde la iniciación a la robótica con 6 años hasta la competición internacional con el equipo Gandialab Team, pasando por programación, inteligencia artificial, vibe coding e ingeniería mecánica.



2. Marco educativo: la LOMLOE y nuestros cursos

Todos los cursos de Gandialab Robótica Educativa están alineados con las competencias clave establecidas en la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020) y el Real Decreto 157/2022 de ordenación de la Educación Primaria. Esto significa que lo que aprenden los alumnos en nuestras extraescolares complementa y refuerza directamente los aprendizajes del currículo oficial.

Competencias clave de la LOMLOE que desarrollamos

Competencia	Cómo se trabaja en nuestros cursos
CCL — Comunicación lingüística	Describir proyectos, explicar procesos técnicos, argumentar decisiones de diseño y dar feedback constructivo a los compañeros.
STEM — Ciencia, tecnología e ingeniería	Núcleo de todos nuestros cursos: construir, programar, diseñar soluciones y aplicar el método científico a retos reales.
CD — Competencia digital	Programación por bloques y textual, uso de herramientas digitales e IA, pensamiento computacional y creación de productos digitales.
CPSAA — Aprender a aprender	Gestión del error como parte del proceso, autonomía, resiliencia y aprendizaje por prueba y error.
CE — Competencia emprendedora	Planificar proyectos, tomar decisiones, crear productos propios y presentarlos en público ante familias y compañeros.
CC — Competencia ciudadana	Trabajo en equipo, respeto, colaboración y uso ético y responsable de la tecnología e inteligencia artificial.
CCEC — Conciencia y expresión cultural	Creatividad en el diseño de proyectos, expresión personal a través de la tecnología y desarrollo del gusto estético digital.

Áreas curriculares relacionadas

Área	Conexión con nuestros cursos
Matemáticas	Coordenadas, secuencias, patrones, variables, operaciones lógicas y estimación aplicadas a la programación.
Ciencias de la Naturaleza	Sensores, fuerzas, movimiento, energía y sistemas físicos como base de los proyectos de robótica e ingeniería.
Tecnología y Digitalización	Programación, pensamiento computacional, IA, creación de artefactos digitales y uso responsable de la tecnología.
Educación Artística	Diseño visual de proyectos, creatividad en la construcción y personalización estética de robots y productos digitales.
Lengua Castellana	Comunicación oral en presentaciones, descripción de procesos y redacción de prompts en vibe coding.



3. Nuestros cursos 2026-2027

Ofrecemos seis cursos diferenciados por nivel, edad y enfoque. Cada uno tiene su propio color identificativo que encontraréis en el horario, los materiales y las comunicaciones de la escuela.

Robótica: Mis Primeros Robots 1,5h por sesión · A partir de 6 años

Primer contacto con la robótica y la programación por bloques. Los alumnos construyen y programan sus primeros robots resolviendo retos sencillos. No se requiere experiencia previa.

Material: Lego WeDo 2.0, Spike Essential, Codey Rocky, micro:bit

Robótica: Ingeniería en Acción 1,5h por sesión · A partir de 9 años

Robótica avanzada para alumnos con base previa. Programación con sensores, proyectos complejos y preparación para la competición FLL. Puerta de entrada natural al equipo Gandialab Team.

Material: Lego Spike Prime, mBot2, Dobot Magician Lite, micro:bit

Robótica de Competición: Gandialab Team 2h por sesión · A partir de 10 años (por selección)

Programa de entrenamiento del equipo oficial Gandialab Team para la competición FIRST Lego League (FLL). Acceso por selección. El equipo compite a nivel regional, nacional e internacional. Sábados de 10:00 a 12:00.

Material: Lego Spike Prime, tapetes FLL, equipamiento de competición

Programación e IA: Crea tu Mundo 1h por sesión · A partir de 8 años

Programación por bloques y creación de videojuegos, proyectos de inteligencia artificial y aplicaciones móviles. Tres trimestres con temáticas diferentes: videojuegos (T1), IA con robots (T2) y apps móviles (T3).

Material: Ordenadores, mBot2, Scratch, MakeCode Arcade, ML4Kids, App Inventor

Vibe Coding e IA Creativa: Prompt y Acción 1h por sesión · A partir de 9-10 años

Crear aplicaciones, juegos y proyectos digitales usando inteligencia artificial generativa. Los alumnos aprenden a comunicarse con la IA de forma efectiva para que construya lo que ellos imaginan. No se requieren conocimientos de programación.

Material: Ordenadores, Gemini, ChatGPT, Canva IA

Ingeniería Mecánica: Manos a la Obra 1,5h por sesión · A partir de 7 años

Ingeniería física sin pantallas ni programación. Los alumnos construyen máquinas, estructuras y mecanismos con materiales manipulativos, aprendiendo física y mecánica de forma práctica y tangible.

Material: Lego 9686, GraviTrax, Thames & Kosmos Simple Machines, K'NEX



4. Metodología y evaluación

Todos los cursos de Gandialab Robótica Educativa se basan en el aprendizaje por proyectos (ABP) con enfoque maker: cada sesión tiene un resultado tangible y cada trimestre culmina con un proyecto que el alumno puede mostrar y del que se siente orgulloso.

Principios metodológicos

- Aprender haciendo: el tiempo de explicación es mínimo, el tiempo de creación es máximo.
- El error como recurso: los errores se tratan como oportunidades de aprendizaje, no como fracasos.
- Autonomía progresiva: las primeras sesiones son más guiadas y las últimas más abiertas.
- Feedback entre iguales: los alumnos prueban los proyectos de sus compañeros y se dan retroalimentación constructiva.
- Showcase trimestral: cada trimestre termina con una presentación pública que da sentido y motivación a todo el trabajo previo.

Evaluación

La evaluación es formativa y continua. No hay exámenes ni calificaciones numéricas. Al final de cada trimestre las familias reciben un informe cualitativo del progreso de su hijo/a, con valoración de los proyectos realizados, la autonomía, la actitud y la capacidad de presentar su trabajo.

Criterio de evaluación	Descripción	Peso orientativo
Proyectos realizados	Funcionalidad, creatividad y calidad de los proyectos entregados en cada trimestre.	40%
Proceso de trabajo	Autonomía, gestión del tiempo, actitud ante el error y esfuerzo durante las sesiones.	30%
Presentaciones	Claridad y capacidad de explicar el proyecto en los showcases trimestrales.	20%
Participación	Colaboración con compañeros, feedback constructivo y actitud en clase.	10%

Los tres momentos clave del curso

Momento	Cuándo	Qué ocurre
Showcase T1	Final de noviembre	Presentación de los primeros proyectos del curso al grupo. Los alumnos explican qué han creado y cómo funciona.
Showcase T2	Final de febrero	Demostración de proyectos más avanzados. Los alumnos muestran la progresión respecto al trimestre anterior.
Showcase T3 — Proyecto Final	Final de mayo	Presentación abierta a familias. Cada alumno presenta su proyecto final con un pitch propio. Es el momento más especial del año.



5. Herramientas digitales e inteligencia artificial

Algunos de nuestros cursos utilizan herramientas digitales y plataformas de inteligencia artificial. A continuación detallamos qué herramientas usamos, para qué y qué implicaciones tienen para las familias.

Herramienta	Curso	Para qué se usa	Requiere cuenta
Scratch / mBlock	Programación e IA	Programación por bloques de proyectos y robots	No (uso libre)
MakeCode Arcade	Programación e IA	Creación de videojuegos con bloques	No (uso libre)
MIT App Inventor	Programación e IA	Desarrollo de aplicaciones móviles	Cuenta Google
ML4Kids + Scratch	Programación e IA	Entrenar modelos de IA básicos	No
Gemini (Google)	Vibe Coding	IA generativa para crear apps y contenidos digitales	Cuenta Google *
ChatGPT (OpenAI)	Vibe Coding	IA generativa alternativa para proyectos	Cuenta *
Canva IA	Vibe Coding	Generación de imágenes y diseño digital	Cuenta Canva
App Lego Spike	Robótica	Programación de robots Lego Spike	No
mBlock desktop	Robótica	Programación del mBot2 y Codey Rocky	No

** Autorización parental para menores de 14 años: según el RGPD y la LOPDGDD, los menores de 14 años necesitan autorización de sus padres o tutores para crear cuentas en servicios digitales. Solicitaremos esta autorización por escrito antes del inicio de las actividades que la requieran.*



6. Información sobre protección de datos (RGPD)

En cumplimiento del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales (LOPDGDD), os informamos del tratamiento de los datos personales recogidos en el proceso de matrícula.

Responsable del tratamiento	Gandalab Robótica Educativa · gandalab@gandalab.com · 610 797 946
Finalidad	Gestión de matrículas, comunicación con las familias, envío de informes de progreso y gestión administrativa de la escuela.
Base legal	Ejecución del contrato de prestación de servicios educativos extraescolares (art. 6.1.b RGPD).
Datos recogidos	Nombre y apellidos del alumno/a, fecha de nacimiento, datos de contacto de los padres o tutores, e información médica relevante si se facilita voluntariamente.
Conservación	Los datos se conservarán durante la vigencia de la relación y 5 años adicionales por obligaciones legales y fiscales.
Destinatarios	Los datos no se ceden a terceros salvo obligación legal. Las herramientas digitales utilizadas en clase tienen sus propias políticas de privacidad accesibles en sus webs oficiales.
Derechos	Acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación y portabilidad. Puede ejercerlos enviando un correo a gandalab@gandalab.com . También puede reclamar ante la AEPD (www.aepd.es).
Más información	Política de privacidad completa disponible en gandalab.com

