



LEMON ACADEMY

FRESH EDUCATION

VIVE LA AVENTURA EDUCATIVA

DE EXPLORAR TU ENTORNO

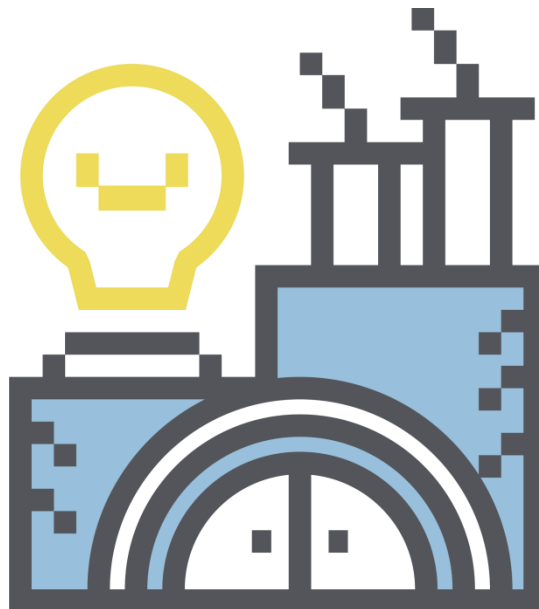
EN LOS MUNDOS DE LEMONACADEMY, PRIMA LO LOCAL SOBRE LO GLOBAL. LOS NIÑOS Y NIÑAS MIRAN A SU ALREDEDOR Y APRENDEN SOBRE NUESTRAS CIUDADES Y CULTURA.

Y CONSTRUIR NUEVOS MUNDOS

LA IMAGINACIÓN AL PODER. ¿HAY MEJOR FORMA DE APRENDER QUE A TRAVÉS DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD?

A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA

LAS HERRAMIENTAS SON SÓLO ESO, HERRAMIENTAS. LO IMPORTANTE ES QUE NOS SIRVAN PARA REALIZAR NUESTRAS IDEAS.



FACTORÍA DE GENIOS

El mundo de la Factoría está destinado a Primaria y Secundaria. Un Mundo para dar los primeros pasos en los retos tecnológicos y valores de un Genio.

FACTORÍA DE GENIOS 2019/2020. CONTENIDOS Y ORGANIZACIÓN.

¡Bienvenidos al conservatorio tecnológico! un lugar de aprendizaje, diversión y magia.

En los mundos Lemon, el entorno cobra vital importancia y la tecnología emerge de manera transversal. Proyectos de la tierra de producción propia realizados por profesionales, usando las herramientas educativas más innovadoras.

Una propuesta educativa con más de 25 proyectos a lo largo de 10 cursos en los que desarrollar, en un entorno controlado y seguro, habilidades técnicas, aspectos socioemocionales y una educación temprana en tecnología para una competencia digital sana.

Aprende composición y diseño 3D creando tu propio autogiro de la Cierva, electrónica recreando las Guerras Púnicas de Cartagena o estrategia y liderazgo ¡Jugando a la Play Station!

Todo esto y mucho más, te espera en los mundos Lemon. Un proyecto pensado para preparar a sus hijos a afrontar un futuro incierto.

Y tú... ¿Quieres ser un Genio?

CONTENIDOS 2019/2020:

Nivel: Junior. 1º y 2º de Primaria.

Proyecto: JJ.OO. Diseñadores Olímpicos. Robolimpiadas

Área/Zones: Diseño 3D. Robótica

Herramientas/Equipment: Makers Empire. Bluebot

Descripción/Start New Game:

¡Comenzamos las Olimpiadas! Nos introducimos en la historia de los Juegos. Conoceremos el llamado Espíritu Olímpico y aprenderemos valores como el respeto, juego limpio, ayuda y colaboración, actitud ante el fracaso y sentimiento de equipo en el entorno Olímpico.

Diseña tu propia antorcha olímpica, haz el pódium de tus sueños realidad y colabora con tus compañeras en el diseño del Gran Estadio Olímpico. Diseño 3D de la mano de Makers Empire. Los primeros pasos de un gran diseñador.

Participa en las Robolimpiadas, programa a nuestros Bluebot superando las pruebas olímpicas. Secuencias, bucles y todo un lenguaje para comenzar tu andadura robótica.

Habilidades/Experience:

- Trabajar los valores olímpicos usando las nuevas tecnologías como herramienta.
- Iniciarse en la programación y robótica de forma divertida y amena.
- Mejorar la visión espacial y composición diseñando en 3D diferentes modelos básicos contextualizados en los JJ.OO.

2º Trimestre

Proyecto: Mejora tu cole. Presenta tu programa de tv. La electrónica en los medios

Área/Zones: Audiovisuales. Electrónica

Herramientas/Equipment: Animoto. Squishy circuits

Descripción/Start New Game:

¿Alguna vez te has planteado cómo podrías mejorar tu cole? ¿Cómo te lo imaginas? Siente, piensa, comunica y actúa. Usaremos las nuevas tecnologías para comunicar y expresar las inquietudes, mejoras y propuestas en el entorno escolar. Crearemos nuestro propio programa de tv para dar voz a los niños a través de distintos medios audiovisuales.

Aprenderemos principios básicos de electricidad en el entorno de los media con Squishy Circuits. Crearemos circuitos con plastilina, moldeando increíbles figuras luminosas, sonoras o con movimiento. ¡Trabajar con la electricidad nunca fue tan seguro y divertido!

Habilidades/Experience:



- Proponer mejoras en nuestro entorno escolar fomentando el pensamiento crítico.
- Manejar medios audiovisuales para comunicar estas mejoras.
- Trabajar electrónica básica en el contexto de los medios de comunicación.

3º Trimestre

Proyecto: Mediterranean Express*

Área/Zones: Minecraft. Diseño 3D

Herramientas/Equipment: Minecraft

Descripción/Start New Game:

Los alumnos se convierten en la patrulla Lemon que trabaja para el "Limón del Tiempo", una institución secreta del gobierno regional cuya misión es viajar en el tiempo para conocer el pasado y construir el futuro.

En nuestra particular línea del tiempo, viajaremos al S. XIX para conocer la historia del ferrocarril en el levante español mediante el análisis y construcción de las estaciones y trenes a vapor. Volveremos al S. XXI para construir la línea de alta velocidad, capaz de transformar los espacios de la ciudad que conocemos hoy en día y nuestra forma de viajar.

Habilidades/Experience:

- Usar Minecraft como plataforma de Diseño 3D en un contexto concreto, las infraestructuras de ferrocarril.
- Practicar conceptos arquitectónicos y constructivos. Composición, proporción, escala, dibujo.
- Colaborar con otros compañeros en la planificación y ejecución de tareas con un objetivo común, la construcción de estaciones y líneas ferroviarias.

Nivel: Pro. 3º y 4º de Primaria.

1º Trimestre

Proyecto: StarWars 3D

Área/Zones: Diseño 3D

Herramientas/Equipment: Tinkercad

Descripción/Start New Game:

Conviértete en un auténtico Jedi utilizando el diseño 3D como una de tus armas más poderosas para vencer al malvado Darth Vader. Viajaremos a través del espacio para conocer sus astros y derrotar a los soldados imperiales para salvar a R2D entre otras misiones.

El diseño del Halcón Milenario te ayudará en tu aventura intergaláctica para derrotar al lado oscuro en una batalla épica en colaboración con tus compañeros Jedi y los sabios consejos del maestro Yoda.

Habilidades/Experience:

- Aprender el manejo de herramientas básicas de un software de modelado 3D.
- Desarrollar la visión espacial, la creatividad y el trabajo en equipo.
- Diseñar el Halcón Milenario con la ayuda de los personajes de Star Wars.

Proyecto: Código Gamer

Área/Zones: Programación

Herramientas/Equipment: Code. Code Combat

Descripción/Start New Game:

¿Has escuchado alguna vez la palabra algoritmo? ¡No te asustes, es sencillo! Un algoritmo es básicamente seguir una serie de instrucciones dadas para obtener un resultado. En este concepto se basa la programación y si estas dispuesto a aceptar el reto, este proyecto te sorprenderá.

Trabajaremos diferentes conceptos de programación como eventos, condicionales y bucles entre otros, en el contexto de escenarios como Star Wars, Frozen y nuestra particular fiesta para bailar. Aprende a programar para desarrollar tu juego interactivo en Code Combat, toda una aventura.

Habilidades/Experience:

- Aprender conceptos básicos de lenguaje de programación basado en bloques.
- Trabajar la creación informática de juegos interactivos a partir de retos.
- Desarrollar el pensamiento computacional en un contexto atractivo y motivador.

2º Trimestre

Proyecto: eSports. PlayStation Education

Área/Zones: Videojuegos

Herramientas/Equipment: PlayStation 4

Descripción/Start New Game:

Los videojuegos, "arte electrónico" son una realidad. Es hora de incorporarlos al aula y educar en su uso como una herramienta más. ¡Tranquilo! La clase es el mejor entorno para trabajar de una manera controlada y segura.

Fortnite puede ser mucho más que un videojuego de batallas, con contenidos adaptados, trabajaremos aspectos tan importantes como la planificación, el liderazgo y el trabajo en equipo con la construcción de diferentes escenarios. Colabora con tus compañeros y viaja con nosotros al increíble mundo de PlayStation.

Habilidades/Experience:

- Trabajar los videojuegos en un entorno seguro y controlado.
- Extraer aprendizaje de algo tan común como son los videojuegos.
- Trabajar en equipo y desarrollar estrategias para alcanzar objetivos concretos en Fortnite.

Proyecto: Colegio Hogwarts de Magia y Tecnología

Área/Zones: Realidad Aumentada. Ciencia

Herramientas/Equipment: Vuforia. Croma

Descripción/Start New Game:

Estimado/a joven mago/bruja,

Tenemos el placer de informarle de que dispone de una plaza en el Colegio Hogwarts de Magia y Tecnología. Durante este primer año asistirá a las clases de Encantamientos, Transformación, Defensa Contra las Artes Oscuras y Cuidado de Criaturas Mágicas, entre otras. Aprenderá a volar una pluma utilizando los principios del electromagnetismo y transformará un ratón en una taza con la magia de la Realidad Aumentada.

Esperamos su lechuza antes del comienzo del curso 2019-2020.

Muy cordialmente,
Lemon Dumbledore

Habilidades/Experience:

- Utilizar conceptos básicos de física y química para realizar experimentos.
- Poner en práctica la tecnología en actividades ambientadas en el mundo mágico.
- Utilizar técnicas audiovisuales como el croma y aplicaciones básicas de astronomía.

3º Trimestre

Proyecto: Mediterranean Express*

Área/Zones: Minecraft. Diseño 3D

Herramientas/Equipment: Minecraft

Descripción/Start New Game:

Los alumnos se convierten en la patrulla Lemon que trabaja para el "Limón del Tiempo", una institución secreta del gobierno regional cuya misión es viajar en el tiempo para conocer el pasado y construir el futuro.

En nuestra particular línea del tiempo, viajaremos al S. XIX para conocer la historia del ferrocarril en el levante español mediante el análisis y construcción de las estaciones y trenes a vapor. Volveremos al S. XXI para construir la línea de alta velocidad, capaz de

transformar los espacios de la ciudad que conocemos hoy en día y nuestra forma de viajar.

Habilidades/Experience:

- Usar Minecraft como plataforma de Diseño 3D en un contexto concreto, las infraestructuras de ferrocarril.
- Practicar conceptos arquitectónicos y constructivos. Composición, proporción, escala, dibujo.
- Colaborar con otros compañeros en la planificación y ejecución de tareas con un objetivo común, la construcción de estaciones y líneas ferroviarias.

Nivel: Máster. 5º y 6º de Primaria.

1º Trimestre

Proyecto: Robot Lab

Área/Zones: Robotica

Herramientas/Equipment: Quirkbot & Strawbees

Descripción/Start New Game:

¿Quién ha dicho que los robots no pueden estar hechos de pajitas? En el laboratorio de robots serás el encargado de diseñar la estructura de tu robot con materiales que nunca imaginarías, construirás el circuito electrónico y lo programarás para que tu robot se mueva, brille o, incluso, toque una canción.

Recuerda, el único límite es tu imaginación!

Habilidades/Experience:

- Diseñar y construir la estructura de un robot utilizando figuras geométricas volumétricas.
- Programar una placa electrónica para aportar comportamientos específicos a un robot.
- Integrar los componentes electrónicos como sensores y actuadores de un robot.

Proyecto: eSports. PlayStation Education

Área/Zones: Videojuegos

Herramientas/Equipment: PlayStation 4

Descripción/Start New Game:

Los videojuegos, "arte electrónico" son una realidad. Es hora de incorporarlos al aula y educar en su uso como una herramienta más. ¡Tranquilo! La clase es el mejor entorno para trabajar de una manera controlada y segura.

Fortnite puede ser mucho más que un videojuego de batallas, con contenidos adaptados, trabajaremos aspectos tan importantes como la planificación, el liderazgo y el trabajo en equipo con la construcción de diferentes escenarios. Colabora con tus compañeros y viaja con nosotros al increíble mundo de PlayStation.

Habilidades/Experience:

- Trabajar los videojuegos en un entorno seguro y controlado.
- Extraer aprendizaje de algo tan común como son los videojuegos.
- Trabajar en equipo y desarrollar estrategias para alcanzar objetivos concretos en Fortnite.

2º Trimestre

Proyecto: Murcia Technology. M.D. Murcia Design. M.E.S. Murcia Electronic System

Área/Zones: Diseño 3D. Electrónica

Herramientas/Equipment: Tinkercad. LittleBits

Descripción/Start New Game:

Nos preparamos para vivir una gran aventura educativa en la que descubrir historias y leyendas de lugares icónicos de la Región de Murcia y el Levante español. Nuestras compañeras, las nuevas tecnologías, nos acompañarán en este viaje.

Trabaja tu entorno desde una perspectiva creativa: desde el montaje de un sistema electrónico para emular el asedio de Carthago Nova hasta participar en un concurso de Diseño 3D creando tu propio autogiro del ingeniero murciano Juan de la Cierva.

Habilidades/Experience:

- Trabajar en el contexto de la Región de Murcia y Levante utilizando las nuevas tecnologías.
- Modelar en 3D y usar electrónica básica para conocer nuestro entorno.
- Plantear cuestiones y retos para desarrollar la creatividad y la motivación.

3º Trimestre

Proyecto: Mediterranean Express*

Área/Zones: Minecraft. Diseño 3D.

Herramientas/Equipment: Minecraft.

Descripción/Start New Game:

Los alumnos se convierten en la patrulla Lemon que trabaja para el "Limón del Tiempo", una institución secreta del gobierno regional cuya misión es viajar en el tiempo para conocer el pasado y construir el futuro.

En nuestra particular línea del tiempo, viajaremos al S. XIX para conocer la historia del ferrocarril en el levante español mediante el análisis y construcción de las estaciones y trenes a vapor. Volveremos al S. XXI para construir la línea de alta velocidad, capaz de

transformar los espacios de la ciudad que conocemos hoy en día y nuestra forma de viajar.

Habilidades/Experience:

- Usar Minecraft como plataforma de Diseño 3D en un contexto concreto, las infraestructuras de ferrocarril.
- Practicar conceptos arquitectónicos y constructivos. Composición, proporción, escala, dibujo.
- Colaborar con otros compañeros en la planificación y ejecución de tareas con un objetivo común, la construcción de estaciones y líneas ferroviarias.

Nivel: Élite. 1º, 2º, 3º y 4º de Secundaria.

1º Trimestre

Proyecto: eSports. PlayStation Education

Área/Zones: Videojuegos

Herramientas/Equipment: PlayStation 4

Descripción/Start New Game:

Los videojuegos, “arte electrónico” son una realidad. Es hora de incorporarlos al aula y educar en su uso como una herramienta más. ¡Tranquilo! La clase es el mejor entorno para trabajar de una manera controlada y segura.

Fortnite puede ser mucho más que un videojuego de batallas, con contenidos adaptados, trabajaremos aspectos tan importantes como la planificación, el liderazgo y el trabajo en equipo con la construcción de diferentes escenarios. Colabora con tus compañeros y viaja con nosotros al increíble mundo de PlayStation.

Habilidades/Experience:

- Trabajar los videojuegos en un entorno seguro y controlado.
- Extraer aprendizaje de algo tan común como son los videojuegos.
- Trabajar en equipo y desarrollar estrategias para alcanzar objetivos concretos en Fortnite.

Proyecto: A trip to the moon. Efectos especiales del cine

Área/Zones: Audiovisuales

Herramientas/Equipment: VSDC. Croma

Descripción/Start New Game: Todos tenemos una historia que contar. Ya seas un espíritu creativo, un amante de la ciencia ficción o un entusiasta de los efectos especiales, aquí tienes un sitio donde expresarte y aprender los trucajes más impresionantes del cine.

Elaboraremos un cortometraje de invención propia utilizando el famoso croma o pantalla verde para duplicar personas, simular vuelos intergalácticos o convertir un juguete en un monstruo gigante. Seguiremos los pasos del pionero del cine fantástico George Méliès y participaremos en el concurso nacional de vídeos *Participa Méliès*.

Habilidades/Experience:

- Profundizar en los orígenes del cine y la trayectoria de George Méliès.
- Aplicar trucajes cinematográficos utilizando croma y un editor especializado de vídeo.
- Utilizar el ingenio, la creatividad y la técnica para contar una historia a través del vídeo y los efectos especiales.

2º Trimestre

Título: Super Lemon Odyssey

Área/Zones: Programación

Herramientas/Equipment: Roblox Studio

Descripción/Start New Game:

Descubre el apasionante mundo de los videojuegos desde una nueva perspectiva... ¡Creando los tuyos propios! Aprende a utilizar un motor de videojuegos 3D profesional e inmersivo, donde podrás dar rienda suelta a tu imaginación y explorar los diferentes géneros *Gaming*. Desde las clásicas plataformas hasta los juegos de aventuras, pasando por los *Story Games* y los *Arcade*.

Desarrolla tus habilidades como programador, diseñador de entornos 3D, diseñador de niveles y *Beta tester*. Que nada te asuste, ¡El que pone las reglas en tu mundo eres tú!

Habilidades/Experience:

- Aprender el manejo básico de un motor de videojuegos 3D.
- Analizar y planificar las necesidades artísticas, técnicas y de usabilidad/jugabilidad en la creación de un videojuego.
- Aprender conceptos más avanzados de un lenguaje de programación por código.

Proyecto: Robot Lab

Área/Zones: Robotica

Herramientas/Equipment: Quirkbot & Strawbees

Descripción/Start New Game:

¿Quién ha dicho que los robots no pueden estar hechos de pajitas? En el laboratorio de robots serás el encargado de diseñar la estructura de tu robot con materiales que nunca imaginarías, construirás el circuito electrónico y lo programarás para que tu robot se mueva, brille o, incluso, toque una canción.

Recuerda, ¡El único límite es tu imaginación!

Habilidades/Experience:

- Diseñar y construir la estructura de un robot utilizando figuras geométricas volumétricas.
- Programar una placa electrónica para aportar comportamientos específicos a un robot.
- Integrar los componentes electrónicos como sensores y actuadores de un robot.

3º Trimestre

Proyecto: Mediterranean Express*

Área/Zones: Minecraft. Diseño 3D.

Herramientas/Equipment: Minecraft.

Descripción/Start New Game:

Los alumnos se convierten en la patrulla Lemon que trabaja para el "Limón del Tiempo", una institución secreta del gobierno regional cuya misión es viajar en el tiempo para conocer el pasado y construir el futuro.

En nuestra particular línea del tiempo, viajaremos al S. XIX para conocer la historia del ferrocarril en el levante español mediante el análisis y construcción de las estaciones y trenes a vapor. Volveremos al S. XXI para construir la línea de alta velocidad, capaz de transformar los espacios de la ciudad que conocemos hoy en día y nuestra forma de viajar.

Habilidades/Experience:

- Usar Minecraft como plataforma de Diseño 3D en un contexto concreto, las infraestructuras de ferrocarril.
- Practicar conceptos arquitectónicos y constructivos. Composición, proporción, escala, dibujo.
- Colaborar con otros compañeros en la planificación y ejecución de tareas con un objetivo común, la construcción de estaciones y líneas ferroviarias.

* El proyecto *Mediterranean Express* del tercer trimestre es un proyecto vertical. Todos los alumnos afrontarán el mismo proyecto, un mismo enunciado. Aprenderán del modo de abordar los problemas de otros niveles. Es posible que unamos grupos para una mayor transversalidad entre grupos de diferente nivel.

Los niveles reflejados responden a una agrupación de alumnos ideal, los niveles y proyectos pueden sufrir ligeras modificaciones.

ADEMÁS, ¡TODOS ESTOS BONUS INCLUIDOS!:



- ¡PRUEBA GRATIS! Sesión presentación. Presentación de curso a padres, madres y alumnos. Organización.
- Sesión Family. ¡Abrimos las aulas a padres y madres! (Primaria).
- Sesión Friends. Invita a un amigo a participar.
- Recompensas. El trabajo bien hecho tiene recompensa. Todos los proyectos cuentan con un logro impreso en 3D.
- Concursos. Cooperación frente a competitividad. Un concurso por nivel y año.
- Gala final de Curso. Nos despedimos con una gran fiesta tecnológica.

ORGANIZACIÓN:

- LemonAcademy trabaja con formadores cualificados, una simbiosis entre perfiles técnicos (ingenieros y arquitectos) y pedagógicos (maestros y profesores).
- Lemon depende del centro y trabaja con el calendario oficial.
- La formación se imparte en grupos reducidos con un mínimo de 6, y un máximo de 15 alumnos (excepto proyecto vertical para favorecer intercambio entre niveles).
- Lemon no se hace responsable de la suspensión de sesiones por motivos ajenos a la actividad. Las sesiones no son recuperables.

Esperamos que entendáis el esfuerzo, trabajo, e ilusión que ponemos día a día todo el equipo, entre todos, tratemos este espacio de trabajo como se merece.

Por supuesto, para cualquier sugerencia o consulta estaremos encantados de atenderos.

Un saludo en nombre de todo el equipo Lemon.