



CURSO DE ROBÓTICA PARA NIÑOS

La robótica es un método interdisciplinario en el que se trabajan las áreas de Matemáticas, Tecnología, Ciencias e Ingeniería. Su carácter transversal posibilita que los niños también desarrollen el pensamiento lógico, la imaginación y la lingüística (incluidos términos en inglés).

Datos importantes:

Fecha del Inicio: Sábado 03 de febrero de 2024 de 13:00 a 14:30 hs.

Modalidad: Presencial, en Element Tech Academy

Inversión: Un pago de 130.000 Gs. IVA Incluido.

Incluye: Materiales y Certificado digital e impreso de participación al taller.

Edad: De 9 a 13 años

Observaciones:

1. Las inscripciones cierran el 01 de febrero 2024
2. Cupos limitados para una atención personalizada.
3. No se reservan cupos. Solo se aseguran los lugares una vez abonado el costo de la inscripción.
4. Consulte sobre descuentos por grupos, o capacitación cerrada para su empresa.

Ventajas de la robótica educativa

1. Amplía la capacidad de abstracción mediante procesos de análisis y síntesis
2. Desarrolla el pensamiento lógico a través de estructuras de programación
3. Potencia el pensamiento crítico y las habilidades de liderazgo por la dinámica de trabajo grupal.
4. Despierta el espíritu colaborativo gracias a la estrategia de las competencias.
5. Estimula la creatividad mediante el diseño y la resolución de problemas.
6. Desarrolla capacidades de expresión oral y escrita.
7. Fomenta la integración y el respeto mediante desafíos grupales.
8. Estimula de forma lúdica el interés por las ciencias y las tecnologías.

Contenido a desarrollar

1.- INTRODUCCIÓN A LA ROBÓTICA

- 1.1 Partes del robot
- 1.2 Desensamblar un robot y volver a ensamblar
- 1.3 Primeras programaciones
- 1.4 Programa a utilizar y su entorno de trabajo

2.- INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

- 2.1 Aprenderemos a encender los led con combinaciones de colores, sonidos e imprimir textos en la pantalla

3.- PROGRAMACIÓN

- 3.1 Sensor ultrasónico
- 3.2 Sensor de líneas
- 3.3 Crear variables

4. ACTIVIDAD LÚDICA

- 4.1 Manejar el robot desde el celular
- 4.2 Realizar actividades relacionadas a un juego

5. FINALIZA

- 5.1 Competencia
- 5.2 Premiación





PROGRAMA DE ESTUDIO

Instructor

Docente con más de 15 años de experiencia en el área de informática y 5 años especializado en robótica y STEAM, mi trayectoria se ha destacado por la integración de tecnologías avanzadas en el proceso educativo. Además, he contribuido activamente en proyectos de seguridad electrónica y he brindado capacitación a diversas empresas en el ámbito de Excel. En la actualidad es docente en el Colegio San José, el Centro Educativo San Sebastián y el Eco Colegio. A través de estos años, ha desarrollado estrategias pedagógicas innovadoras para fomentar el aprendizaje práctico y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Prof. Felipe Ocampos

