

+ programación de videojuegos

Vamos a acercar la **ingeniería** con un juego en equipo que desarrolla el razonamiento lógico, las habilidades de planificación y la colaboración en equipo. Haremos proyectos con engranajes, palancas, mecanismos, motores, sensores, y otros dispositivos que se pueden manejar desde programas que permiten indistintamente crear una aplicación móvil o controlar un dispositivo desde un ordenador. Queremos despertar el interés por las **materias científicas**, y proponemos esta actividad para **alumnos de primaria y ESO** con una herramienta de aprendizaje que estimula su interés por aprender.

Horario.-

Lunes, martes, miércoles, jueves o viernes mediodía – de 3º a 6º primaria.

Día a convenir de 17:15 a 18:15 – alumnos de 6º primaria y ESO.

El curso tiene una duración de octubre a mayo, con una clase de una hora de duración a la semana.

Si has hecho robótica anteriormente.-

Haz la inscripción y estarás en el grupo de los que ya tienen conocimientos previos. El día de la semana lo veremos con los interesados, **indica en la inscripción que ya has hecho programación y robótica anteriormente**. Trabajaremos con programaciones más complicadas y otros **kits, programaciones y montajes** de mayor dificultad.

En qué consiste.- Los alumnos resuelven tareas en **equipo**, con **creatividad e ingenio**. El profesor plantea un reto; resolver un problema con los materiales disponibles. Tras pensar y **ponerse de acuerdo**, el equipo consigue **planear** una solución, ejecutarla, y luego buscan cómo mejorarla.

Objetivos.- Con este curso los alumnos serán capaces de

- Montar y programar un robot, manejar motores, sensores y otros dispositivos electrónicos.
- Comprender movimientos de engranajes, ejes, palancas, poleas, etc.
- Crear un videojuego elemental y comprender aspectos básicos de programación.

Emplearemos kits de robótica de LEGO y otros fabricantes de distinto grado de dificultad, y componentes electrónicos para realizar distintos montajes; los alumnos no tienen que llevar ningún material propio.

Esta actividad tiene un coste cuatrimestral de **173 euros**, que cobra el colegio mediante domiciliación bancaria en dos únicos pagos. Para comunicar la baja en el segundo periodo será necesario hacerlo antes del 15 de enero.

No dudes en ponerte en contacto con nosotros a través del correo electrónico para cualquier aclaración o sugerencia, te contestaremos al momento – rbtkrobotica@gmail.com

INSCRIPCIÓN a través de nuestra web, en www.robotic4kids.com/inscripcion

1.- Recibirás al momento un correo electrónico automático confirmando que se han recibido los datos.

Si no recibes ese correo posiblemente hubo un error al teclear tu email o no se ha recibido.

2.- Si el curso está completo contactamos contigo en uno o dos días.

3.- Pasados dos días el alta está confirmada y puedes acudir el día del comienzo de la actividad.