



Cuando buscamos un taller para nuestros niños y niñas debemos pensar en varios aspectos, seguramente el primero de ellos será que se la pase bien.

Con la robótica ellos disfrutan de una actividad lúdica, ya que es como un juego en el que hay dos componentes, una parte de construcción de un modelo y por otro lado puede hacer que este cobre vida, cosa que hasta ahora no conseguirán lograr con ningún juguete.

Al elegir el taller, también debemos plantearnos que sea útil y no un simple entrenamiento. En este aspecto, con la robótica los niños y las niñas aprenden la programación informática necesaria para controlar un robot, y desarrollan la habilidad de pensar de manera lógica, creando supuestos y relaciones entre los sensores y motores que le ayudan a crear un pensamiento inductivo y deductivo, esto permitirá que los niños y niñas exploren de forma implícita la utilidad de los conocimiento aprendidos en matemáticas, ciencias y arte.



### Línea Robotico



Es un taller de robótica extracurricular cuyo objetivo es despertar la creatividad en los niños y niñas con el fin de diseñar y construir robots de bajo costo, reutilizando materiales que se pueden encontrar fácilmente en casa, material reciclado. Cada proyecto tiene una duración de 2 meses realizando el curso como mínimo con una lección semanal.

En esta línea trabajamos revistas acompañadas de distintos personajes, que los acompañaran en cada proyecto, llevándolos a una aventura única, con historietas que brindan al niño la oportunidad de crear un prototipo único, guiados con imágenes de armado y les brinda conocimientos básicos en robótica, construyendo distintos proyectos donde utilizan:

- Motores
- Porta Baterías
- Cables Positivo y Negativo
- Contrapeso
- Led
- Resistencias
- Etc.

Material para Proyectos Educativos en Robótica y Programación para niños y jóvenes.

Proyectos Educativos que promueven a través del uso de las ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas (STEAM) el aprendizaje de la robótica de una forma lúdica y divertida en el aula.



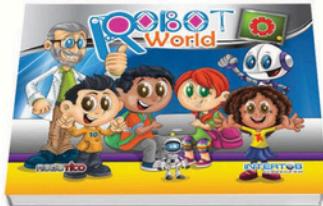
## Preescolar

Con Preescolar iniciaremos nuestro camino a los conocimientos básicos de la robótica con material diseñado para niños con edades de entre 4 y 7 años.

Los estudiantes trabajarán con el kit Zoob con el cual realizarán distintas creaciones que guiarán al estudiante a la representación de proyectos.



Los niños obtienen sus primeros conocimientos en programación donde trabajarán con Scratch Jr en esta etapa los estudiantes no requieren saber leer ni escribir, ya que dicha programación se realizará por bloques y así lograrán crear cuentos y juegos.



## SCRATCH JR

### ¿Qué es Scratch Jr?

Es un lenguaje de Programación que permite a niños de 4 a 7 años crear sus propias historias, juegos interactivos encajando bloques de programación gráfica con las que harán que sus personajes se muevan, salten, bailen o canten.



▶ LÍNEA  
ROBOTICO  
OTROS PROYECTOS

## Secundaria

### Electrónica y Arduino Básico Código Binario 0111



Los estudiantes inician las bases en electrónica y Arduino, la electrónica es cada vez más indispensable en nuestros días, los avances tecnológicos van en aumento, a tal grado que todos nosotros sabemos de su existencia de una forma u otra.

Las nuevas generaciones de este nuevo siglo, conocen los servicios de electrónica, porque en su vida diaria emplean dispositivos que tienen esta tecnología como lo son: computadoras, celulares, ipod, pantallas, juegos de video, automóvil, internet, robots industriales, etc.

Arduino es un intercambio de conocimiento, ha supuesto una revolución alrededor del mundo, impactando en determinados sectores como la cultura digital, la programación, la educación e incluso el emprendimiento y la innovación.

Descubriremos que Arduino se podrá utilizar para desarrollar elementos autónomos, o bien conectarse a otros dispositivos o interactuar con otros programas, para interactuar tanto en el hardware como en el software. Nos servirá para controlar un elemento, por ejemplo un motor que nos suba o baje una persiana basada en la luz que haya y gracias a un sensor conectado a Arduino, o bien para transformar la información de una fuente, como puede ser un teclado, y convertir la información a algo que la entienda por ejemplo un ordenador.

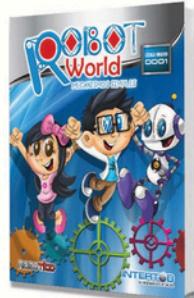


## Primaria

### Robot World Mecanismos Simples Código Binario 0001

Este material introduce al estudiante en conocimientos básicos esenciales para Robótica y Programación, cada tema ejemplificado con un proyecto totalmente creado con material reciclado que el estudiante obtendrá de su casa con el fin de crear cada uno de las máquinas y mecanismos. Nuestro conocimiento estará basado en:

- Máquinas y Mecanismos (La palanca, Plano Inclinado, La Polea, Engranajes, Ruedas y Ejes)
- Circuitos Eléctricos
- Programación con Scratch JR
- Programación con Lightbot (Programación para niños)



## lightbot™

### ¿Qué es Lightbot?

Es un juego increíblemente divertido para todos, pone a prueba nuestras habilidades tanto de programación como lógicas. Básicamente lo que se hace es programar el robot para que encienda las casillas azules que aparecen en el tablero utilizando la menor cantidad de instrucciones posibles.