

ROBÓTICA

+ videojuegos

Queremos despertar el interés por las **materias científicas** en los escolares, con una herramienta de aprendizaje que les motiva y estimula su interés por aprender. Vamos a acercar la **ingeniería** a través de 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.

Esta **actividad extraescolar** para alumnos a partir **3º primaria hasta ESO** comienza el **martes 5 de octubre**, con el horario:

martes de 17:00 a 18:10

miércoles de 17:00 a 18:10

viernes de 17:00 a 18:10

Alumnos con **conocimientos**, **inscritos el año anterior**, y **alumnos de ESO**: también **comenzamos en octubre**. Hay un gran número de interesados y formamos grupos por niveles con distintas actividades, con programas y kits de mayor complejidad.

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. Tenemos que comenzar con montajes básicos y poco a poco llegaremos a pensar el modo de solucionar problemas más complejos.

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 de juegos.

Emplearemos kits de robótica y componentes electrónicos para realizar distintos montajes; los alumnos no tienen que llevar ningún material propio. La actividad se realiza en la sala de informática.

Precio y forma de pago.-

Pago bimestral de **75 €**. Tienes que facilitarnos los datos en el formulario de inscripción para poder gestionar el cobro mediante **domiciliación bancaria**, con pagos bimensuales. A finales del primer mes de cada bimestre se realiza el cobro.

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 este formulario, escribe: www.robotic4kids.com/datos

- 1.- Recibirás en un rato un correo electrónico automático **confirmando** que se han recibido los datos.
(Si no recibes ese correo posiblemente hubo un error al teclear tu email, repite la inscripción).
- 2.- Si el curso está completo contactamos contigo en uno o dos días y vemos alternativas.
- 3.- Pasados dos días el **alta está confirmada** y puedes acudir a la actividad.
- 4.-Plazas **limitadas**, por orden de recepción.

Al hacer la inscripción, le daremos toda la información sobre la gestión de sus datos personales.