

Inicio

En

Espacio de Robótica los niños, niñas y jóvenes tendrán la oportunidad de satisfacer su deseo natural de interactuar con las nuevas tecnologías. Conocer sobre Robótica y aprender programación, mecánica, diseño y construcción, utilizando Legos y Robolab; un lenguaje de programación especialmente diseñado por el MIT (Massachusetts Institute of Technology) para ser utilizado por menores.

Podrán:

- Cultivar su creatividad, realizando sus propios diseños de robot
- Proyectar y luego construir sus propias creaciones.
- Desarrollar su pensamiento lógico, sujetándose al estricto rigor de los lenguajes de programación, mientras se divierten escribiendo programas para controlar sus propios robots desde la computadora.
- Aprender que Es y que No Es Robótica y el potencial futuro de esta ciencia.

Y al trabajar siempre entre dos o tres compañeros, aprender a ser parte de un equipo y coordinar tareas para lograr los objetivos que se han propuesto.

Grupo Pre-Infantil: Niños y Niñas de 7 a 8 años

Grupo Infantil: Niños y Niñas de 9 a 12 años

Grupo Juvenil: Adolescentes de 13 a 17 años

Cada curso se desarrolla en sesiones de 2 a 4 horas. En cada sesión se intercalan actividades de Diseño y Construcción, Programación, Desafíos y Robótica.

El ambiente de juego es estratégicamente cultivado con el fin de favorecer la osadía en la creatividad y el espíritu de investigación.

Los participantes trabajan en parejas o grupos. Se propicia el intercambio y discusión entre ellos y el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo.

La atención es personalizada, y para garantizarlo, dos monitores se encargan de cada curso que tiene como máximo 20 inscriptos.

Actualmente se ofrecen 4 niveles.

Nivel 1: Principios de construcción y programación

Nivel 2: Sistemas inteligentes y engranajes compuestos

Nivel 3: Grados de libertad, sincronización y publicación.

Nivel 4: Lego NXT, Sensores de sonido y ultrasonido

Cada nivel puede ser desarrollado tanto por el Grupo Infantil, como por el Grupo Juvenil. Si bien los contenidos son los mismos, se adapta tanto el nivel de exigencia, como las actividades y desafíos propuestos, al interés y franja etaria de

cada grupo.

Toda la propuesta se basa en los planteamientos de David Perkins, (1999) y el Enfoque para la Comprensión, como bases del diseño didáctico. En cada eje temático se fijan los desempeños esperados por los participantes, a fin de que las acciones física y mentales de los mismos y de sus educadores se combinen para alcanzarlos.

En este esfuerzo se cuenta con el asesoramiento de los especialistas en Robótica Educativa, y monitores especializados en la Fundación Omar Dengo de Costa Rica, que cuenta con mas de 12 años de experiencia en la aplicación de estos conceptos