

Formación al profesorado en **robótica educativa**

LEGO® WeDo, Mindstorms, Scratch y Arduino

del **3 de septiembre** de 2018 al
14 de septiembre de 2018

10 sesiones
4 horas/sesión



~~520~~ €/asistente

420 €/asistente
Para inscripciones formalizadas antes del **15 de agosto**

Opciones de inscripción

HORARIO

- Tarde: 15:30h a 19:30h

MODALIDADES

- **Opción presencial:** C/ González Dávila, 18, Madrid
- **Opción online:** a través de la plataforma de enseñanza basada en aulas interactivas

¿Te interesa?

Llámanos al
916 228 791

O escríbenos a
info@keolas.es



| FORMA ROBOTI-K |
creatividad y robótica educativa



Kêolas
Learning Solutions

Objetivos

El objetivo principal es que los docentes puedan dominar la robótica educativa a nivel profesional, asentando las bases de la programación en entorno gráficos e integrándolos con LEGO® WeDo, LEGO® Mindstorms y Arduino. Se trabajará hasta dominar el software de programación Scratch, un programa especialmente diseñado para la enseñanza infantil.

Los profesores y profesoras de educación primaria podrán incorporarlo de modo transversal en sus clases trabajando disciplinas como las matemáticas, ciencias, arte, idiomas, etc. En educación secundaria podrán asumir la asignatura de carácter obligatorio y, en general, los profesionales de la educación podrán abordar esta nueva rama educativa con pleno dominio y garantías.

Dirigido a

Profesores y profesionales de la educación de los cursos de Primaria y Secundaria que quieran enriquecer sus clases (matemáticas y biología) de una forma lúdica y novedosa, o que deseen dar un nuevo enfoque a la asignatura obligatoria de Secundaria.

También está dirigido, en general, a profesionales de la educación que deseen reciclarse como formador o formadora en robótica educativa, una de las profesiones más demandadas actualmente en el ámbito educativo.

Temario

Desarrollo de videojuegos con Scratch

MÓDULO 1

- Presentación profesor
- Presentación del curso
- Presentación alumnos
- Qué es Scratch
- Usos de la herramienta
- Descripción de la interfaz
- Eventos, movimiento, control y datos.

MÓDULO 2

- Scratch en la nube
- Grupos de trabajo
- Instalación del software
- Apariencia, operadores y sensores

MÓDULO 3

- Lápiz, sonidos y más bloques

LEGO® Mindstorms

MÓDULO 7

- Visión general de LEGO® Mindstorms
- Características técnicas y especificaciones del kit
- Uso y características del software LEGO® Mindstorms
- Proyecto Tracker

LEGO® WeDo

MÓDULO 4

- Introducción a la robótica
- Disciplinas que engloba la "robótica"
- Características técnicas LEGO® WeDo y Scratch
- Uso correcto del kit
- Proyecto Airplane Rescue

MÓDULO 5

- Proyecto Sail boat Storm
- Proyecto Smart Spinner
- Proyecto Goal Keeper

MÓDULO 6

- Proyecto Hungry Alligator
- Proyecto Cheerful Fans
- Proyecto Roaring Lion

Arduino

MÓDULO 8

- Visión general de Arduino
- Características técnicas y especificaciones de la controladora y componentes compatibles
- Uso y características del IDE Arduino
- Uso y características del software ArduinoBlocks
- Proyecto Tracker



¿Quieres formarte **gratis**?

Aprovecha el crédito de la **Fundación Tripartita** antes de que acabe el año

> **Solicítanos información de cómo hacerlo** <

www.keolas.es/bonificaciones-empresas-cursos-tripartita