



T A L L E R

ROBOTICA

LEGO MINDSTORMS

Education EV3



ADULTOS

Las actividades centradas en un campo tan atractivo como es la robótica, nos permiten desarrollar y mejorar la capacidad de socialización, iniciativa, creatividad, liderazgo, trabajo en equipo y uso adecuado de recursos.

La propuesta es acercar en un primer módulo a las personas adultas de una forma sencilla y amena a lo que es la robótica y la programación, sin necesidad de tener conocimientos previos. Se aplicarán principios constructivistas prestando especial importancia a la acción. Los adultos verán cómo los diferentes robots, hechos con sus manos, entran en acción.



Cra 10 # 46-105 Barrio Maraya - Pereira
www.amautaeducacioninformal.com
amautaeducacioninformal@gmail.com
Cel: 320 559 1045 / 320 559 1052 Tel: 57 (6) 3486202

OBJETIVOS

1. **Colaboración:** Trabajando de manera mancomunada, mejoran las habilidades sociales de comunicación.
2. **Experimentación:** Interiorizando nuevos conocimientos, utilizando la tecnología y la programación como herramientas creativas para la comprensión y la realización.
3. **Resolución de problemas:** Utilizar procedimientos de resolución de problemas, superando diferentes retos que incentivan la búsqueda de nuevos proyectos.
4. **Gestión de errores:** Analizar y superar lo que supone el plantear soluciones erróneas y aprender de ellas.
5. **Diversión:** Las herramientas son tan innovadoras y atractivas y el software es tan sencillo, que la diversión está asegurada.



Educación informal

HORARIOS

Martes y Jueves
6 a 9 pm

DURACIÓN

Básico e Intermedio
16 horas

FACILITADOR

Wilmar López Neira

PROGRAMA BASE

1. Reconocer las características técnicas del kit de LEGO Mindstorms EV3: piezas de construcción y elementos electrónicos.
2. Diseño y construcción de robots programables de diversa complejidad; utilización de motores, sensores, engranajes, ruedas, ejes y otros componentes técnicos.
3. Diseño y creación de proyectos de robótica con la herramienta LEGO Digital Designer.
4. Aprender conocimientos de programación con el software de control propietario de LEGO para Mindstorms EV3 basado en LAB View.
5. Construir, probar, solucionar problemas y revisar diseños para mejorar el funcionamiento del robot.
6. Demostrar de manera práctica, el uso de conceptos matemáticos tales como la estimación, la medición de la distancia, tiempo, velocidad.
7. Superar diferentes retos y desafíos aprendiendo a controlar perfectamente las creaciones robóticas.
8. Comunicarse de manera efectiva, utilizando el lenguaje científico y técnico.

Inscríbete !