

# ACTIVIDADES / SERVICIOS

## ROBÓTICA EDUCATIVA

6 A 16 AÑOS

EN TU ESCUELA

[WWW.EDUBOTIKA.COM](http://WWW.EDUBOTIKA.COM)

Ing. Eduardo Ferreyra  
+54 351 5901122

Representante  
Oficial en Córdoba



Representante  
Oficial en Argentina

STEAM SCHOOL  
IN-A-BOX

Fomenta el interés de los alumnos por las áreas de Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (conocidas como **STEM**) y Programación, así como también Arte.



Desarrollan habilidades y competencias para su futuro personal y profesional:

- ◆ Liderazgo
- ◆ Creatividad y Emprendedorismo
- ◆ Trabajo en equipo
- ◆ Aprendizaje a partir de los errores

# El trabajador del siglo XXI

\* Informe de la UNESCO



El mundo de hoy necesita más personas creativas, autónomas y flexibles **que especialistas súper informados.**



FLEXIBILIDAD  
CREATIVIDAD  
INFORMACIÓN  
COMUNICACIÓN  
RESPONSABILIDAD  
EMPRENDIMIENTO  
SOCIABILIZACIÓN  
TECNOLOGÍA

# Proyectos de educación STEM

---

**Proyectos**

(Aprender haciendo)

---

**Trabajo en equipo**

(Aprender a comunicarse)

---

**Cualidades personales**

(Aprender a ser)

---

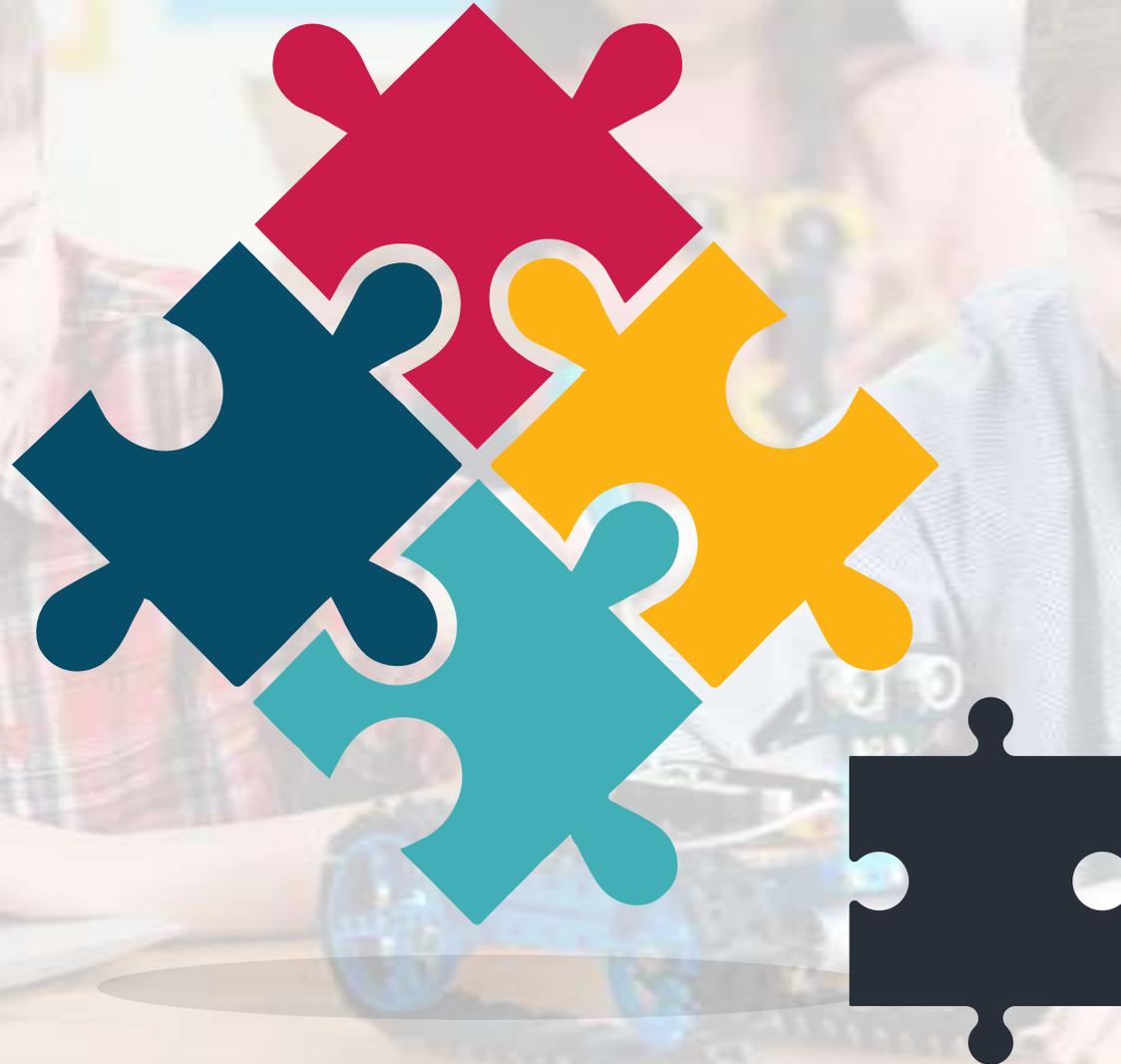
**Situación problemática**

(Aprender a pensar)

---

**Iniciación tecnológica**

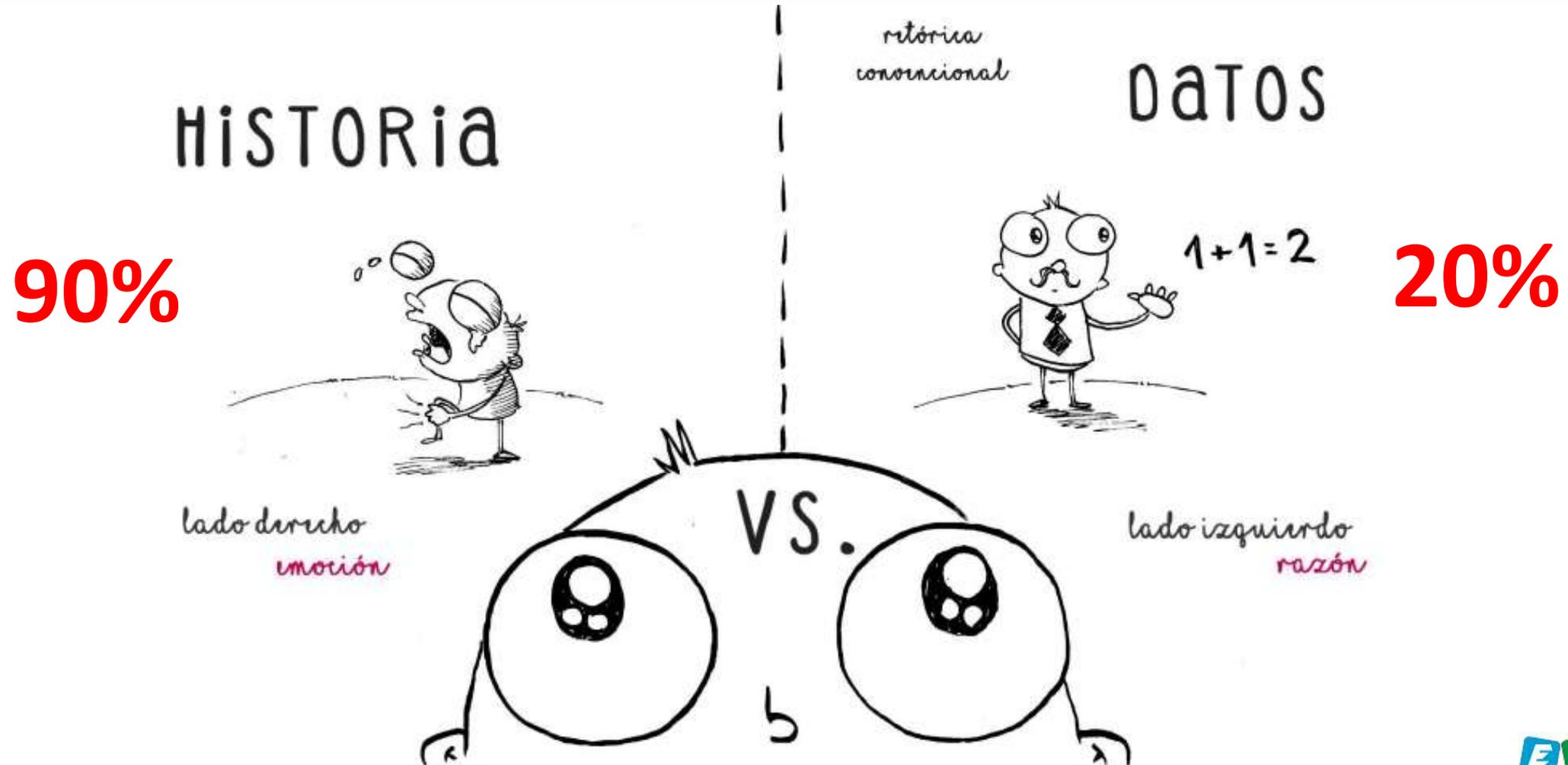
(Aprender a investigar)



# DINÁMICA LÚDICA - APRENDER JUGANDO

RECORDAMOS EL **20%** DE LO QUE LEEMOS

PERO EL **90%** DE LO QUE CONSTRUIMOS



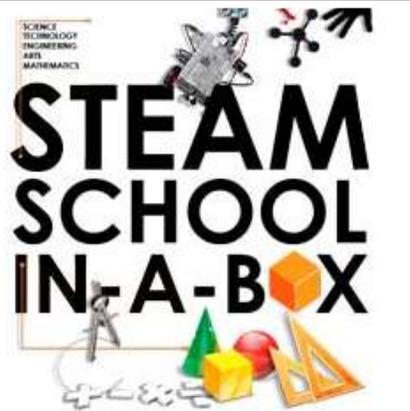
# PROPUESTA DE ACTIVIDADES DENTRO DE LAS ESCUELAS

Dentro de las actividades que realizamos, nos desplazamos a las ESCUELAS, donde llevamos a cabo las siguientes actividades:

## HORARIO LECTIVO

CURRICULAR ó  
IMPARTIR TALLERES  
EN LAS AULAS

Con alumnos a partir de  
los 6 años.



Método y material de clase para  
dar programación y robótica  
educativa fácilmente para los  
profesores y asequible para los  
colegios.

## EXTRAESCOLARES HORARIO NO LECTIVO

ACTIVIDADES  
EXTRAESCOLARES EN  
LAS AULAS

Con alumnos a partir de  
los 6 años.

FORMACIÓN  
PROFESORES

INICIAL / PRIMARIO  
/SECUNDARIO

ASESORAMIENTO  
PROYECTO TECNO

ROBÓTICA EDUCATIVA  
EN LAS AULAS



EDUBOTIKA EN TU ESCUELA

TALLERES EN HORARIO LECTIVO

CURRICULAR CON NUESTROS PROFESORES

# MÉTODOLÓGIA EDUBOTIKA

## Detalles del servicio

Nos trasladamos a la escuela con todo el material necesario para realizar la actividad.

Llevamos presentación, material didáctico, kits de robótica por cada 4 alumnos.

Curricular ó  
Talleres en escuelas  
Con nuestros  
profesores  
Horario Lectivo

### Cursos desarrollados según necesidades de cada edad.

Previamente a la realización de la actividad, nos reunimos con los profesores para preparar la actividad, en la medida que sea posible, al temario que esté desarrollando la clase en el momento.

Normalmente la actividad consiste en la construcción de un modelo previamente acordado con los profesores, con piezas LEGO o MisLadrillos, y posteriormente realizar la programación para ejecutar movimientos.

Duración actividad: 1,5 hs.

Precio actividad: a consultar

# PLAN DE ESTUDIOS

Utilizarán lenguajes de programación especialmente creado para chicos y adolescentes, que ya utilizan más de 150 millones de personas en todo el mundo.

Con ese lenguaje de programación como herramienta principal, cada chico creará los proyectos que más le gusten, utilizando y teniendo a disposición kits de última generación y mucho más.

El curso de Programación y Robótica es un curso muy divertido que logra que los estudiantes se interesen por la física, la mecánica, las matemáticas. Podrán armar cientos de robots, manejarlos a distancia, enseñarles que obedezcan ordenes, pedirle que los ayuden y crear aplicaciones, animaciones, juegos y mucho más.

## NIVEL PRIMARIA

- ✓ Iniciación a la programación
- ✓ Robótica con kits MisLadrillos Arduino y OTTO
- ✓ Mecanismos simples y compuestos
- ✓ Máquinas simples y compuestas
- ✓ Trabajo basado en proyectos
- ✓ ExperInventos

## NIVEL SECUNDARIA

- ✓ Programación Avanzada
- ✓ Robótica con kits MisLadrillos Arduino
- ✓ Electrónica con Arduino
- ✓ Sensores, motores, leds y accesorios
- ✓ Creación de mecanismos
- ✓ Trabajo basado en proyectos
- ✓ Competencias de robots

A person is seen from behind, looking at a laptop screen. The screen displays a colorful educational interface with a desert landscape on the left and a grid of colorful blocks on the right. The person is holding a printed card in front of the laptop. The card has a pink header with the text 'MOYER AL RITMO' and some icons. The background is slightly blurred, showing a desk and a chair.

EDUBOTIKA EN TU ESCUELA

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

EN HORARIO NO LECTIVO

# METODOLOGÍA EDUBOTIKA

## FUNCIONAMIENTO EDUBOTIKA

**Para chicos de 6 a 16 años divididos por edades (máximo 24 alumnos)**

La actividad tiene una duración de 6 meses con una sesión semanal de 1.5hs en horario a coordinar con la escuela.

Los grupos tienen que ser de un máximo de 24 alumnos para realizar la actividad.

Duración actividad: 1,5 hs.

Precio actividad: a acordar con centro educativo

- ✓ Trabajo en equipo
- ✓ Aprendizaje y motivación en ciencias, tecnología y matemáticas.
- ✓ Programación didáctica
- ✓ Planteamiento de problemas
- ✓ Construcción de modelos
- ✓ Debate en equipo
- ✓ Trabajo sobre la documentación escrita
- ✓ Publicación de trabajos en plataformas online
- ✓ Presentación al resto de compañeros
- ✓ Competencias

Talleres en escuelas  
Horario NO Lectivo

**PRESTIGIO PARA EL COLEGIO Y  
OPORTUNIDAD PARA LOS ALUMNOS**

**PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA**

**CONVIERTA UN COSTO EN UN INGRESO  
PARA SU COLEGIO**

# PROGRAMACIÓN

Enseñamos a programar para que entiendan el mundo que los rodea.

EN SCRATCH podemos **crear** proyectos, animaciones, historias navegar por millones de proyectos online, **interactuar** con la comunidad y **aprendemos**, y **experimentamos**, y **jugamos**

¿¿Qué vas a crear hoy??

## ROBÓTICA

Llevamos un **kit con 500 piezas**, sensores, motores, sensor de luz, sonido, distancia, wifi, bluetooth,

les damos un **reto distinto** y los tratamos como ingenieros desde el inicio

Trabajamos en la **creatividad**, cada uno puede solucionar de distintas formas el mismo problema tratando el **error como parte del aprendizaje**

**Trabajan en equipo**, cumpliendo distintos **roles** en cada actividad.





EDUBOTIKA EN TU ESCUELA

ACTIVIDAD CURRICULAR

EN HORARIO **LECTIVO**

- ✓ ***Ofrezca una carrera tecnológica escolar.***
- ✓ ***Ofrezca bilingüismo tecnológico y ahorro de dinero a las familias.***
- ✓ ***Obtenga el máximo prestigio y nuevas oportunidades para su colegio.***



**CARRERA  
TECNOLÓGICA  
ESCOLAR**

# Usted NO QUIERE QUE SU COLEGIO SE QUEDE ATRÁS

Probablemente su colegio, como la mayoría, quiere dar **Robótica y Programación Curricular**

Si queremos ser líderes...

¿Por qué exigimos a la Programación menos que a otras asignaturas?



ROBÓTICA

- ✓ Sin CURRÍCULO NI OBJETIVOS
- ✓ Sin PLAN DE ESTUDIOS ENTRE ETAPAS
- ✓ Sin ACREDITACIÓN DE COMPETENCIAS
- ✓ Sin PREPARAR PARA LA UNIVERSIDAD



LA SOLUCIÓN

CARRERA  
TECNOLOGICA  
ESCOLAR



STEAM SCHOOL  
IN-A-BOX

¿Tratamos a la Robótica como una asignatura de segunda categoría?

- ◆ Sí, cumple con los currículos oficiales
- ◆ Si, hay un itinerario por etapas
- ◆ Si, cubre las áreas importantes
- ◆ Si, utiliza tecnología de avanzada y prepara para la universidad
- ◆ Si, acredita los conocimientos
- ◆ Si, con sus propios profesores!

# Deje huella en los alumnos de su colegio, haga que sean bilingües en tecnología



Una **CARRERA TECNOLÓGICA** tiene un *Itinerario y Plan de Estudios* desde Infantil hasta Bachillerato.

**VIDEOCONFERENCIA** 21 AGOSTO  
**INFORMATIVA** 15:00HS



A person is shown from the side, holding a black smartphone. The phone's screen displays a mobile application interface with a dark background, a white bird-like logo at the top, and several horizontal menu items. In the background, a large computer monitor displays a design tool interface, showing a similar mobile app design on a virtual smartphone screen. The monitor also shows various toolbars and panels typical of a design application. The scene is set in what appears to be a classroom or workshop environment.

**EDUBOTIKA EN TU ESCUELA**

**OTROS TALLERES/CURSOS DISPONIBLES**

## YOUTUBERS

- ✓ Crear un canal propio de YouTube
- ✓ Normas de seguridad, que se puede decir, comportamiento con extraños
- ✓ Definir temática del canal
- ✓ Planificar frecuencia de publicación.
- ✓ Aprender a editar video
- ✓ Generación de público
- ✓ Optimizar videos con subtítulos, imágenes, hashtags
- ✓ Posicionamiento web

**No sólo es jugar, es creatividad, constancia, disciplina, expresarse, dejar la timidez de lado**

## DESARROLLO DE APPS

- ✓ Lógica detrás de las apps
- ✓ Modelado de aplicaciones
- ✓ Creación de juegos y aplicaciones
- ✓ Experiencia de usuario / interfaces
- ✓ Normas de seguridad
- ✓ Subir proyectos para que todos puedan descargarlos
- ✓ Creatividad

## MARKETING DIGITAL (también para adultos)

- ✓ Fundamentos de marketing digital
- ✓ Estrategia de contenidos
- ✓ Página web, landing page
- ✓ Social media
- ✓ Interacción con las distintas redes sociales: Facebook, Instagram
- ✓ E-commerce, distintas alternativas de tiendas.



**EDUBÓTIKA**

**ROBÓTICA EDUCATIVA**

**WWW.EDUBOTIKA.COM**

**Ing. Eduardo Ferreyra**

**+54 351 5901122**

Representante  
Oficial en Córdoba



Representante  
Oficial en Argentina

**STEAM SCHOOL  
IN-A-BOX**