

STEAM SCHOOL  
IN-A-BOX

Edu  
clan rtve

con mas futuro.com  
El futuro de niños y escuelas

Training  
wheels Learning  
to ride  
the future

## TALLERES

# STEAM SCHOOL IN-A-BOX

TUS CLASES ONLINE DE PROGRAMACIÓN  
COMO SI FUERAN PRESENCIALES

con mas futuro.com

El futuro de niños y escuelas



## CATÁLOGO



### PROGRAMACIÓN INFANTIL



**EDAD:**

De 6 a 7 años



**METODOLOGÍA:**  
KINDER&KIDS CODING  
IN-A-BOX



**DURACIÓN:**  
1 hora 30 minutos



### APRENDE A NARRAR TUS PROPIAS HISTORIAS CON SCRATCH



**EDAD:**

De 8 a 9 años



**TECNOLOGÍAS:**

SCRATCH JUNIOR CODING  
IN-A-BOX



**DURACIÓN:**  
2 horas



### MI PRIMER PROYECTO DE ARDUINO



**EDAD:**

De 10 a 11 años

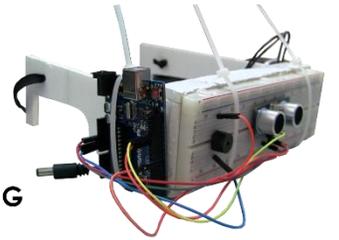


**TECNOLOGÍAS:**

ARDUINO JUNIOR CODING  
IN-A-BOX



**DURACIÓN:**  
8 horas (Demostración 2 horas)





# TALLER DE PROGRAMACIÓN AVANZADA INFANTIL... ¡PARA NIÑOS EN EDAD INFANTIL Y PRIMER CICLO DE PRIMARIA!



## EDAD RECOMENDADA:

De 6 a 7 años

KINDER&KIDS CODING  
IN-A-BOX



## DURACIÓN:

1 hora 30 minutos



A través de este taller, niñas y niños de 6 a 7 años descubrirán y asimilarán conceptos reales de programación como bucles "Repetir N Veces" y "Hasta Que", cambios de disfraz y desplazamientos.

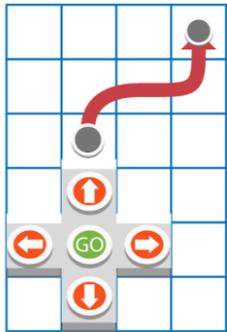
¿Cómo? Trabajarán con bloques de programación visuales con los que superarán diversas dinámicas y juegos interactivos, divertidos y prácticos, donde la ayuda entre participantes y el trabajo en grupo primarán para superarlos y aprender disfrutando.

## EN ESTE TALLER LOS NIÑOS APRENDERÁN A...

- Ø Manejar conceptos lógicos que son básicos para aprender a programar
- Ø Secuenciar órdenes, utilizar bucles y aplicar condicionales.
- Ø Superar los retos planteados fomentando así el aprendizaje por descubrimiento.
- Ø Crear y modificar una programación hecha con bloques adaptados a tu edad.
- Ø Leer e interpretar los códigos que te proponemos.
- Ø Asimilar los conceptos mediante dinámicas físicas y actividades cooperativas con tus compañeros de clase.
- Ø Desarrollar la creatividad aplicada a entornos tecnológicos.

# PROGRAMAR NO ES SÓLO MOVER UN ROBOT ARRIBA Y ABAJO...

## ¿CÓMO PUEDE APRENDER PROGRAMACIÓN UN NIÑO QUE ESTÁ APRENDIENDO A LEER?



¿Pensabas que un niño de Infantil o primer ciclo de Primaria sólo puede aprender a mover un robot arriba y abajo? La programación es mucho más que orientación y secuencia de movimientos. La programación son conceptos como bucles, condicionales, variables o procedimientos.

Descubre en este taller cómo un niño que aún no sabe leer o los números o está en el proceso inicial de su aprendizaje es capaz de familiarizarse con los verdaderos conceptos de programación de una manera intuitiva y divertida.

Pero hay más. Mientras el niño aprende programación trabajará conceptos y habilidades transversales como la concentración y la atención, el trabajo en equipo, la capacidad de comunicación, la perseverancia y el esfuerzo, la lateralidad, la orientación espacial, los números, nombres de objetos... y muchas cosas más.



APRENDER JUGANDO: UNA METODOLOGÍA DIVERTIDA Y EFICAZ



▶ VER VÍDEO

# NO DESAPROVECHE EL POTENCIAL DE SUS ALUMNOS

Las matemáticas y los idiomas se deben trabajar desde edad infantil.

Si quiere que un niño entre en el conservatorio, tiene que comenzar su formación lo antes posible.

¿No deberíamos trabajar también el pensamiento computacional desde edades tempranas?

No hacerlo es desaprovechar el potencial de nuestros alumnos.





# APRENDE A NARRAR TUS PROPIAS HISTORIAS CON SCRATCH

Descubre las técnicas de animación de Scratch y añade movimiento a tus historias.



TECNOLOGÍAS:

SCRATCH

JUNIOR CODING  
IN-A-BOX



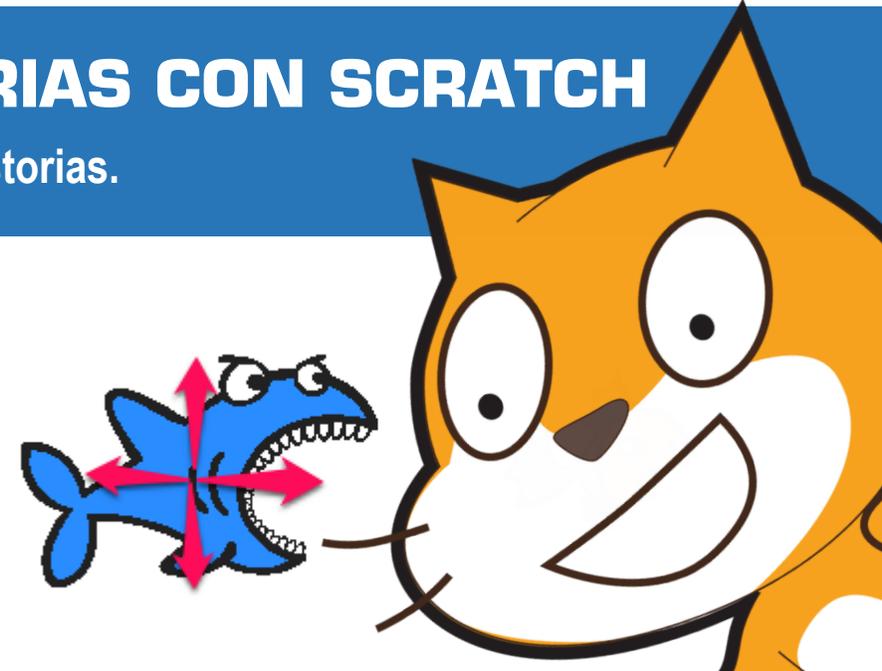
EDAD:

De 8 a 9 años / Niños de cualquier edad sin experiencia previa en programación



DURACIÓN:

2 horas



## EN ESTE TALLER APRENDERÁS A...

- Crear un proyecto de Scratch desde cero.
- Manejar conceptos de programación.
- Introducir escenarios y personajes.
- Realizar cambio de disfraces.
- Utilizar bloques de movimiento, control y apariencia.
- Generar una animación.



MI PRIMERA ANIMACIÓN CON SCRATCH  
MY FIRST ANIMATION WITH SCRATCH

POWERED BY  
STEAM SCHOOL  
IN-A-BOX  
con más futuro.com

▶ VER VÍDEO



# MI PRIMER PROYECTO DE ARDUINO

Un divertido proyecto DIY de Arduino y electrónica pensado para niños de Primaria y Secundaria.



TECNOLOGÍAS:



EDAD:

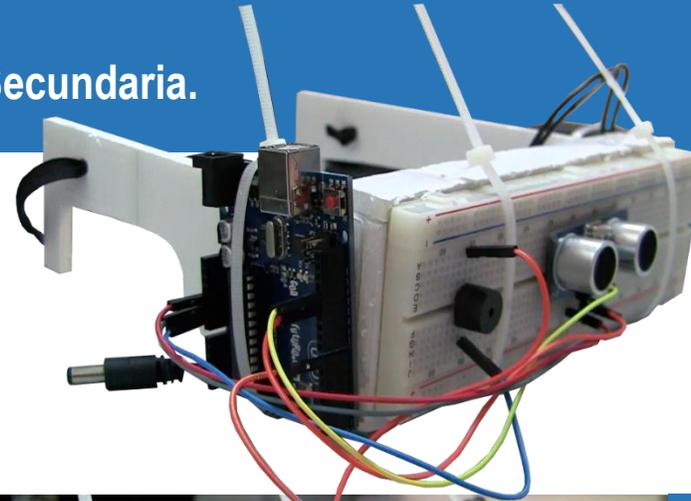
De 10 a 11 años

JUNIOR CODING  
IN-A-BOX



DURACIÓN:

2 horas



## EN ESTE TALLER APRENDERÁS A...

- ∅ Crear un proyecto de Arduino desde cero.
- ∅ Construir un sistema electrónico.
- ∅ Crear la electrónica necesaria para integrar los componentes.
- ∅ Utilizar un sensor de ultrasonidos.
- ∅ Entender el concepto de SONAR.



▶ **VER VÍDEO**

**NOTA: PARA LA VERSIÓN ONLINE SE TRABAJARÁ SOLO CON SIMULADORES**

STEAM SCHOOL  
IN-A-BOX

Edu  
clan rtve

con más futuro.com  
El futuro de niños y escuelas

Training  
wheels Learning  
to ride  
the future

## TALLERES

# STEAM SCHOOL IN-A-BOX

TUS CLASES ONLINE DE PROGRAMACIÓN  
COMO SI FUERAN PRESENCIALES

con más futuro.com

El futuro de niños y escuelas

