

Talleres de Robótica Creativa para Niños

ArganBot y ARSGAMES arrancan con Talleres de Robótica Creativa destinados a jóvenes de 7 a 14 años el próximo 3 de diciembre de 2013 en C/ Embajadores 199 1ªPI - Madrid

Estos talleres buscan desarrollar la creatividad de niños y niñas mientras se relacionan con motores, detectores de movimiento, poleas, engranajes, programación, ordenadores, bloques de Lego y otros jóvenes de edades similares e inquietudes parecidas.

La actividad está a cargo de ArganBot en colaboración con ARSGAMES y busca emocionar a los niños y niñas para que, de una forma intuitiva, aprendan conceptos básicos de robótica que incluyen conocimientos de mecánica, electrónica, física, matemáticas e informática.

Su objetivo es construir pequeños robots de LEGO y programarlos mediante un sencillo software gráfico en un ambiente lúdico donde se incentiva la creatividad, la experimentación y la superación personal, manteniendo un buen nivel de motivación que haga asimilar los conceptos teóricos de manera natural.

En los proyectos, deberán utilizar conceptos básicos e interpretar fenómenos de la naturaleza que ocurren en la realización de tareas cotidianas. Tendrán que leer, comprender y ejecutar las tareas presentes en manuales, que les facilita el razonamiento lógico y la reflexión sobre el porqué de las cosas, la experimentación y la comprensión de las repercusiones de las decisiones que toman, facilitando un entorno donde podrán probar las veces que necesiten hasta conseguir el resultado buscado.

Los talleres se realizan los martes y jueves de 18:30 a 20:30h. En cada sesión se construye y programa un nuevo robot, convirtiendo así cada taller en un nuevo reto que no dejará indiferente a los asistentes.

ArganBot [<http://www.arganbot.com>] realiza talleres de robótica, para niños y adultos, en poblaciones de la Comunidad de Madrid y de Castilla-La Mancha, con gran éxito tanto en el número de asistentes como en la satisfacción de los asistentes.

ARSGAMES [<http://gamestart.arsgames.net>] colabora con su proyecto educativo Gamestar(t) que auna arte, tecnología y videojuegos desde la metodología de las pedagogías críticas y que ha sido distinguido con reconocimientos pedagógicos y académicos desde el año 2011.
