

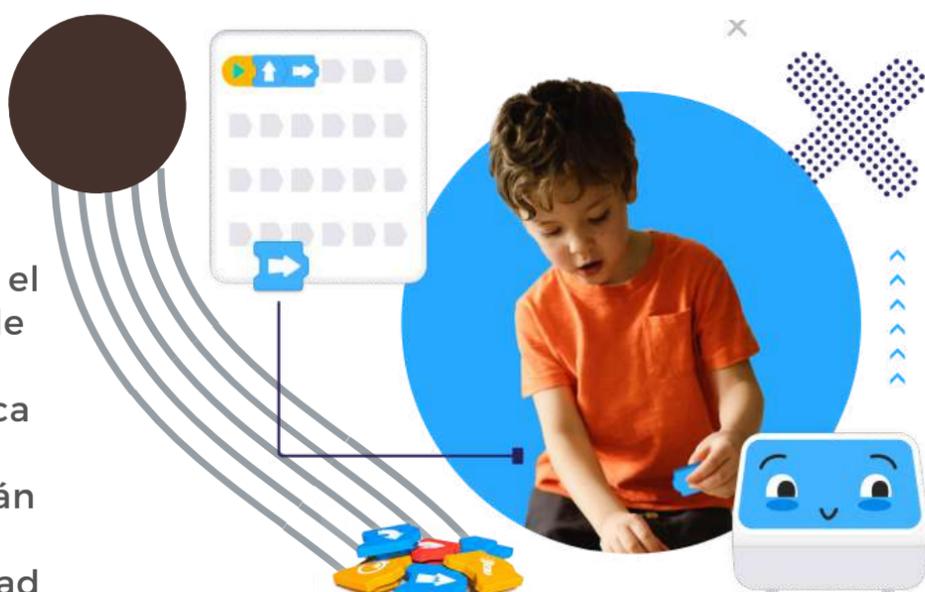
STEAM ADVENTURES

TALLERES A PARTIR DE 6 AÑOS

Codit

6-7 años

¡Acompáñanos en una aventura mágica con Codit, el robot amigable! A través de juegos y actividades, los pequeños aprenderán lógica de programación, identificarán señales, crearán melodías y controlarán motores y luces sin necesidad de dispositivos digitales.



Scratch

6-7 años

Objetivos del curso:
Diseño y creación de videojuegos 2D con Scratch.

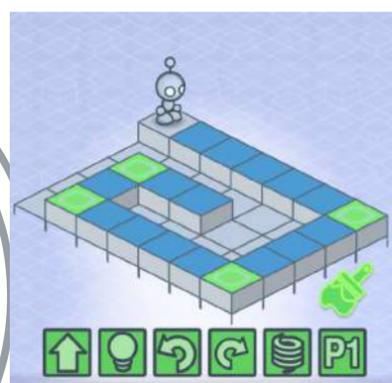
Qué van a desarrollar:
Crear un juego que consistirá en una pequeña ranita que tendrá que ir saltando de arriba a abajo para evitar obstáculos

LightBot, Chromville y

6-7 años

Code.org

LightBot es un emocionante juego educativo de programación diseñado para enseñar a niños y principiantes los conceptos básicos de la programación de una manera divertida y accesible. En el juego, los jugadores resuelven rompecabezas al guiar a un simpático robot a través de laberintos utilizando una serie de comandos de programación.



Además, se sumergirán en el mundo de la Realidad Aumentada con **Chromville** y ampliarán sus conocimientos de programación con **Code.org**.



WeDo 2.0

6-7 años

LEGO WeDo 2.0 es un conjunto de robótica educativa. El kit incluye piezas LEGO, sensores y un motor que se pueden utilizar para construir una variedad de modelos robóticos simples y funcionales. Además, se combina con software de programación intuitivo que permite a los niños aprender principios de programación y robótica de una manera divertida y práctica.



Ayuntamiento de Salamanca

Promoción Económica,
Comercio y Mercados

STEAM ADVENTURES

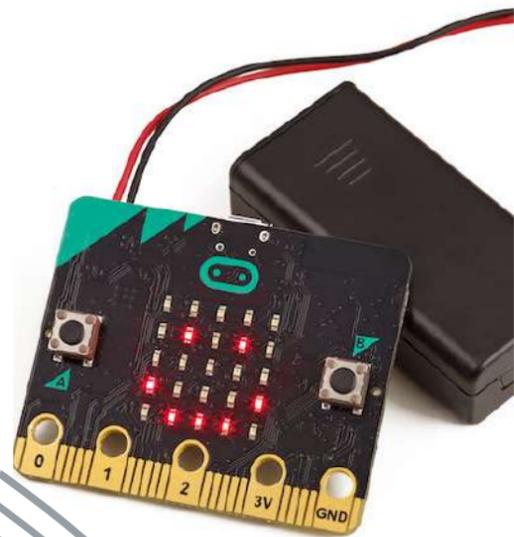
TALLERES A PARTIR DE 8 AÑOS

Micro:bit

8-9 años

Micro: bit es una pequeña tarjeta programable de 4x5 cm diseñada para que aprender a programar sea fácil, divertido y al alcance de todos.

Gracias a la gran cantidad de sensores que incorpora, sólo con la tarjeta se pueden llevar a cabo centenares de proyectos. BBC micro: bit también es una plataforma IoT (Internet of Things), lo que la hace muy interesante para usuarios avanzados.



Multirobot

8-9 años

Robot compuesto por 173 bloques de construcción, que permite realizar 5 montajes distintos como una catapulta móvil, un robot pinza, una elevadora, etc.

Se programa y controla con una placa Micro:bit asociada a una placa de control de motores.



Kodu

8-9 años

Se adentrarán en el mundo de los videojuegos mediante la plataforma de Kodu, un entorno de programación muy intuitivo y sencillo.

Podrán crear sus propios videojuegos y divertirse con ellos dando como resultado el aprendizaje en un entorno de programación similar a los usados por grandes empresas.



Ayuntamiento de Salamanca

Promoción Económica, Comercio y Mercados

STEAM ADVENTURES

TALLERES A PARTIR DE 10 AÑOS

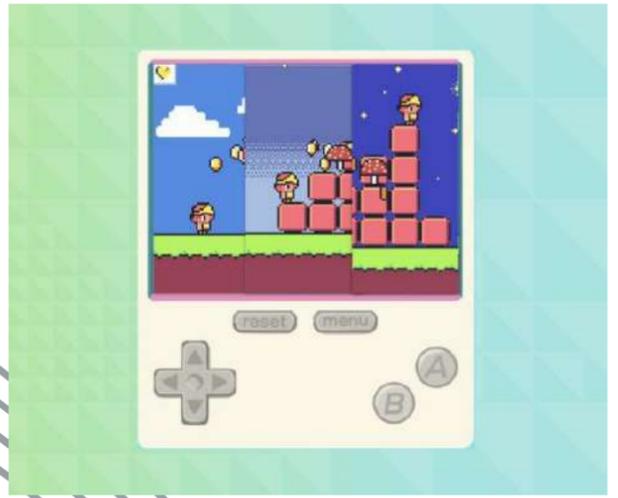
Makecode arcade

10-11 años

Crea tu videojuego retro

Objetivos del curso:
Creación de Videojuegos Retro con MakeCode Arcade.

Qué van a desarrollar:
Mediante la plataforma de Microsoft MakeCode, un entorno de programación muy intuitivo y sencillo, podrán crear videojuegos Arcade muy rápidamente en 2D.

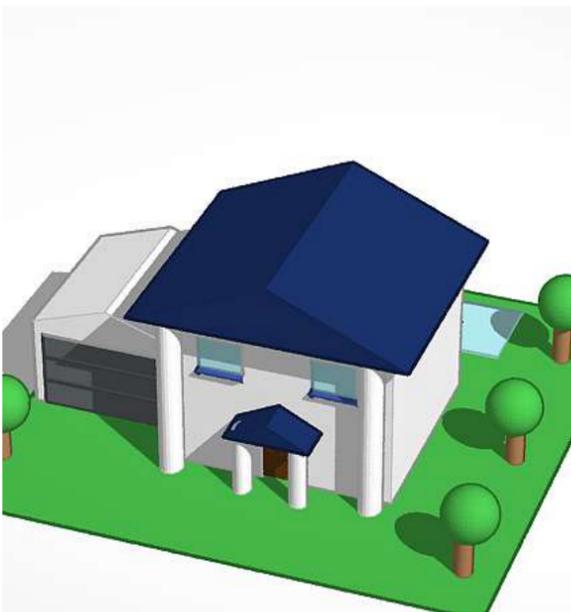


TinkerCad

10-11 años

Objetivos del curso:
Conocer las herramientas de diseño 3D que ofrece TinkerCad basada en una geometría sólida constructiva, que permite a los usuarios crear modelos complejos mediante la combinación de objetos más simples..

Qué van a desarrollar:
En este taller, darán los primeros pasos en una plataforma de diseño 3D donde descubrirán las técnicas de diseño para la creación de una casa en 3D.



Smart Life

10-11 años

Mediante el CrowTail Starter Kit nos adentraremos a explorar diferentes proyectos para la automatización de nuestra casa, elementos de la ciudad o vehículos. De esta manera, los participantes tendrán la oportunidad de conocer más de cerca el funcionamiento de los diferentes dispositivos que rodean nuestro día a día, desarrollando así su pensamiento lógico y conocimientos de programación.



Ayuntamiento de Salamanca

Promoción Económica,
Comercio y Mercados

STEAM ADVENTURES

TALLERES A PARTIR DE 10 AÑOS

Impresión 3D

10-11 años

La impresora 3D tiene un componente educativo muy importante y lleno de posibilidades. En este espacio verán el uso de una impresora 3D: su calibración y preparación de modelos. Verán la impresión de distintas figuras realizadas mediante distintos softwares.



Cortadora y grabadora láser

10-11 años

El Taller de Cortadora y Grabadora Láser es una oportunidad emocionante para aprender sobre esta tecnología de vanguardia. Los participantes adquirirán conocimientos y habilidades esenciales para utilizar una cortadora y grabadora láser en diversos proyectos creativos.

Contacto para más información:

Email: Fablab@aytosalamanca.es

Teléfono: 923 18 68 21



Ayuntamiento de Salamanca

Promoción Económica,
Comercio y Mercados

STEAM ADVENTURES

HORARIOS

DIA 1

DIA 2

DIA 3

6-7 AÑOS

9:00-10:30

Codit +
Scratch Jr

Codit +
Scratch Jr

Codit +
Scratch Jr

10:45-12:15

LightBot +
Chromville +
Code.org

LightBot +
Chromville +
Code.org

LightBot +
Chromville +
Code.org

12:30-14:00

WeDo 2.0

WeDo 2.0

WeDo 2.0

DIA 1

DIA 2

DIA 3

8-9 AÑOS

9:00-11:15

Micro:bit

Multibot

Multibot

11:45-14:00

Multibot

Kodu

Kodu

DIA 1

DIA 2

DIA 3

10-11 AÑOS

9:00-11:15

Smart Life

Smart Life

Tinkercad

11:45-14:00

Makecode
arcade

Makecode
arcade

Imp 3D,
cort/grab láser



**Ayuntamiento
de Salamanca**

Promoción Económica,
Comercio y Mercados