

Captioma – Santo Ángel STEM Ourense

captioma

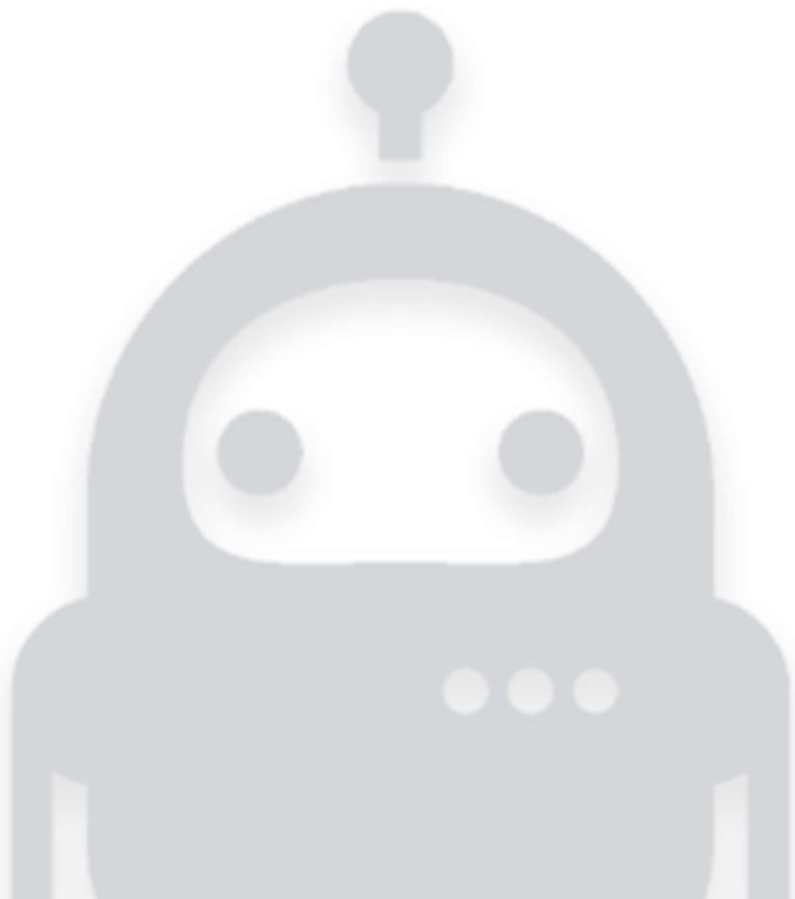


Colegio Santo Ángel
Calasancias Ourense

SCIENCE ⚙️ TECHNOLOGY ⚙️ ENGINEERING ⚙️ MATH

Mucho más que robots

La generación de los denominados «nativos digitales» se está educando en un mundo cuyas implementaciones tecnológicas evolucionan a un ritmo vertiginoso. Materias como la robótica, la programación, el diseño por ordenador y las competencias digitales en general se hacen cada vez más fundamentales y transversales.



Ciencia y tecnología hechas aventura

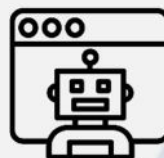
Actividad extraescolar **multidisciplinar** orientada al ámbito de las **nuevas tecnologías**.

Aprendizaje y **descubrimiento** a través de actividades estimulantes y divertidas.

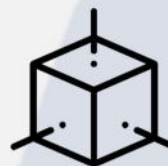
PROGRAMACIÓN



ROBÓTICA



3D



GAMEMAKERS



Itinerarios de aprendizaje flexibles y agrupados por edades:

01. **(Micro)STEM** - 6 a 8 años
02. **(Mega)STEM** - 9 a 11 años
03. **(Pro)STEM** – E.S.O.

Grupos y horarios:

01. **(Micro)STEM** - 6 a 8 años (1º a 3º Prim.)
 - Viernes de 14:00 a 15:00
02. **(Mega)STEM** - 9 a 11 años (4º a 6º Prim.)
 - Viernes de 13:00 a 14:00
03. **(Pro)STEM** – E.S.O.
 - Viernes de 15:00 a 16:00

Cuota mensual: 55 €/mes (pago domiciliado).

Posibilidad de apertura de nuevos grupos adicionales en horarios alternativos.

Formato en grupos reducidos de aprendizaje, con un amplio equipamiento, instructores especializados.

Plazas limitadas por orden de solicitud.

Enlace de inscripción:

inscripcion.captioma.com

(indicar colegio y horario en observaciones).

Teléfono para dudas y consultas:
988 982 434

WhatsApp: 671 434 039

Una actividad completa, dinámica y estimulante. Un camino de contenidos que los acompañará desde infantil hasta la universidad.

Robótica educativa

Desde el diseño, ensamblaje y programación de máquinas simples en los niveles iniciales hasta el trabajo con sistemas más sofisticados que incluyen sensorica en diversos ámbitos, diferentes tipos de actuadores e IoT y drones en los niveles más avanzados.



Programación

Esta disciplina ocupa la posición central en el enfoque pedagógico de la actividad, y es transversal a todos los demás ámbitos. Desde lenguajes visuales hasta código en Python, los alumnos aprenden y descubren cómo dar respuesta a necesidades de una forma evolutiva y de complejidad gradual.



Diseño visual 2D y 3D

El uso y creación con aplicaciones informáticas gráficas complementan la parte creativa de la actividad y, además, les introducen en disciplinas importantes como la impresión 3D o el diseño vectorial.



Electrónica y dispositivos

En los cursos más avanzados, los alumnos utilizan, gestionan y diseñan utilidades con placas de control electrónico, tales como Arduino o Micro:bit.



Competencias digitales y ciberseguridad

En nuestros programas de aprendizaje incluimos píldoras demostrativas que les introducen en mundos como el “hacking ético”, la ciberseguridad o el uso eficiente de las herramientas tecnológicas.



Creatividad y diversión

En el itinerario de aprendizaje para los diferentes niveles incluimos proyectos orientados al diseño y creación de videojuegos, así como a la programación en entornos que les resultan muy estimulantes como Minecraft o Roblox.



El futuro ya es presente

Drones, electrónica, diseño 3D, realidad virtual, inteligencia artificial. Ponemos a nuestros usuarios en contacto con la vanguardia tecnológica.



En colaboración con:

captioma