

Vacaciones Útiles EIA 2024

CULTURA

Danzas Modernas
Dibujo y Pintura
Etiqueta Social
Guitarra
Marinera
Magia
Minichief
Oratoria y Declamación
Teatro Clown
Taller de Plastilina

DEPORTES

Ajedrez
Básquet
Futsal
Karate
Vóley

COMPLEMENTARIOS

Diseño, Escaneo e Impresión 3D
Fotografía y Retoque Digital
Robótica con Lego EV3
Robótica con Mecanos
Robótica Zmrobots
Scratch

Matrícula:
Del 2 al 6 de enero de 2024

Inicio de clases:
08 de enero

Fin de clases:
16 de febrero

VACACIONES ÚTILES – VERANO 2024 ROBÓTICA CON ZMROBOT

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

La robótica es la ciencia y tecnología de los robots. Se ocupa del diseño, fabricación y aplicaciones de los robots. En este proceso se combinan diversas disciplinas como la mecánica, la electrónica, la informática y la inteligencia artificial.

La robótica está en pleno desarrollo, se han creado aplicaciones en muchas áreas del quehacer humano, como en la industria, en la medicina, en el hogar, en el campo militar, en el sostenimiento de la vida y del ecosistema mundial.

La motivación por las ciencias y la ingeniería se va logrando con la construcción de robots básicos principalmente constituidos por partes mecánicas y motores, luego en una etapa posterior, se introducen sensores capaces de dar información al robot sobre su entorno para así poder tomar una decisión de acción.

La realización de proyectos de robótica otorga al estudiante la capacidad de aprender importantes conocimientos a través de la construcción, programación y prueba de los robots. Durante este proceso el estudiante se encontrará con conceptos claves que se relacionan con las ciencias de la computación, matemáticas aplicadas, ciencias en general, trabajo en equipo y comunicación. Al mismo tiempo el estudiante aprende el proceso de explorar, planificar y resolver problemas. También se familiariza con el principio de dividir un proyecto en pequeñas partes y así lograr una solución metódica y más abordable.

Se utilizará la metodología del aprendizaje basado en problemas (ABP), donde los estudiantes son protagonistas en su propio aprendizaje, la indagación y el auto cuestionamiento son parte importante para la construcción y asimilación del conocimiento, lo cuales siempre serán guiados por el profesor.

OBJETIVOS:

- El estudiante desarrollará habilidades de razonamiento estructurado para entender y construir robots de complejidad mediana que le permita realizar alguna acción programada para una aplicación específica.



**CULTURA**

Danzas Modernas
Dibujo y Pintura
Etiqueta Social
Guitarra
Marinera
Magia
Minichief
Oratoria y Declamación
Teatro Clown
Taller de Plastilina

DEPORTES

Ajedrez
Básquet
Futsal
Karate
Vóley

COMPLEMENTARIOS

Diseño, Escaneo e Impresión 3D
Fotografía y Retoque Digital
Robótica con Lego EV3
Robótica con Mecanismos
Robótica Zmrobots
Scratch

Matrícula:
Del 2 al 6 de enero de 2024

Inicio de clases:
08 de enero

Fin de clases:
16 de febrero

- Al finalizar el curso el alumno podrá identificar y explicar las partes básicas que componen un robot, el uso de sensores, motores, así como la secuencia lógica que hace funcionar al robot usando las herramientas del ZM ROBOT.

DIRIGIDO A:

Participantes entre las edades de **12 a 16** años con interés en profundizar conocimientos en ciencias y la tecnología.

METODOLOGÍA:

El curso tendrá una metodología teórico-práctico, en donde al participante se le brindará una breve descripción del concepto teórico sobre el tema de la sesión y luego se realizarán prácticas dirigidas de laboratorio en donde utilizarán kit de robótica.

Se estudiarán también casos con lo último en la robótica para reforzar la capacidad de análisis y solución de problemas.

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:**Primera semana: (9 y 11 de enero)**

- ¿Qué aprenderemos en el curso?
- ¿Qué es la robótica y donde se aplica?
- ¿Qué son los sensores y que tipos de sensores usaremos?
- ¿Qué es un motor y cuáles son sus características?
- Conociendo el ladrillo inteligente ZM ROBOT (características técnicas)
- Exploración de problemas matemáticos reales, aplicando conceptos abstractos en algo tangible y concreto. Ejemplo: Calcular la circunferencia de la rueda de su robot y, a continuación, programe el robot para moverse una distancia específica multiplicando el valor del sensor de rotación por la circunferencia.

Segunda semana: (16 y 18 de enero)

- Pruebas con los sensores (tacto, sonido, luz, distancia, etc. y primeros pasos en el uso del software de programación
- Motores, lámparas y otros actuadores.
- Programación del ladrillo inteligente. Reconocimiento del software de programación
- Mi primer programa con ZM ROBOT usando software de programación
- Desafío 1: Construcción de un primer prototipo automatizado usando app en Smartphone y comunicación bluetooth

Tercera semana: (23 y 25 de enero)

- Programación secuencial y estructuras de selección
- Desafío 2: Programación de un robot con dos sensores y uso de motores

**CULTURA**

Danzas Modernas
Dibujo y Pintura
Etiqueta Social
Guitarra
Marinera
Magia
Minichief
Oratoria y Declamación
Teatro Clown
Taller de Plastilina

DEPORTES

Ajedrez
Básquet
Futsal
Karate
Vóley

COMPLEMENTARIOS

Diseño, Escaneo e Impresión 3D
Fotografía y Retoque Digital
Robótica con Lego EV3
Robótica con Mecanos
Robótica Zmrobots
Scratch

Matrícula:
Del 2 al 6 de enero de 2024

Inicio de clases:
08 de enero

Fin de clases:
16 de febrero

- Desafío 3: Programación de un robot con tres sensores y uso de motores

Cuarta semana: (30 de enero y 01 de febrero)

- Desafío 4: avanece del robot dentro de un perímetro desconocido.
- Ciclos repetitivos
- Utilización de todos los sensores para la solución del desafío.

Quinta semana: (6 y 8 de febrero)

- Desafío 5: Construcción de un robot de diseño libre que utilice sensores y estructuras de control para una aplicación específica
- Diagrama de flujo para la solución del problema.

Sexta semana: (13 y 15 de febrero)

- Desafío 6: Construcción de un robot de competencia
- Competencia interna sobre el desafío 6

FRECUENCIA:

Martes y jueves:

De 12:00 a 13:20 horas G3 (Niños de 12 a 16 años)

DURACIÓN:

Seis semanas

Del 8 de enero al 16 de febrero

PROFESOR:**Javier Cieza Dávila**

Ingeniero Electrónico, jefe del club de robótica de la USMP, docente universitario, desarrollador de sistemas mecatrónicos.