



Fundamentos de la programación

Un curso para niños/as de 6-7

Los niños/as se sumergen por primera vez en el fascinante mundo de los algoritmos y el código

Algorithmics

El Campus
Tecnológico



Programación para niños y niñas

¡Pueden comenzar a programar desde una edad muy temprana! Aprender a programar es muy parecido a estudiar un idioma extranjero. Los niños y las niñas aprenden idiomas más rápido y con menos dificultad que los adultos, y un enfoque centrado en el juego les interesa.



¡Todos lo disfrutarán!

Cambiamos las cosas

Utilizamos diferentes tipos de actividades: hablar entre compañeros, completando tareas, siendo físicamente activos, y programando

Aprendemos mientras nos divertimos

Nuestro formato basado en el juego y la interesante trama nos ayudan a retener la atención de los estudiantes que encuentran difícil concentrarse

Encontramos su motivación

No hacemos pruebas y no presentamos respuestas en la pizarra, sino que aplicamos lo que hemos aprendido en la práctica, creando proyectos y dando vida a nuestros pequeños sueños



Tu hijo/a aprenderá a

En nuestra metodología educativa, nos ocupamos tanto de que el alumno aprenda los contenidos del curso como de la adquisición de habilidades blandas.

- Dar sentido a los principios básicos de la programación
- Crear juegos y caricaturas en Scratch Junior
- Abordar la resolución de problemas de forma creativa
- Hablar de sus proyectos frente al grupo con confianza
- Trabajar en equipo en tareas y proyectos conjuntos



Desarrollo integrado



Su hijo/a se desarrollará:

- Pensamiento lógico, pensamiento computacional, algorítmico y espacial
- Habilidades creativas
- Habilidades de comunicación



Aprenderán a reflexionar, a hacer preguntas y a no tener miedo de cometer errores



El proceso de aprendizaje les ayudará en su desarrollo escolar

¿Qué es Scratch Jr.?

Scratch Junior es un lenguaje de programación visual simplificado creado especialmente para enseñar a niños y niñas de 6 a 7 años:

Programación en la práctica

En Scratch, los programas se ensamblan utilizando bloques, al igual que un puzzle: el niño y la niña comienza a aprender a través del juego en lugar de memorizar sintaxis complicada.

Un comienzo rápido

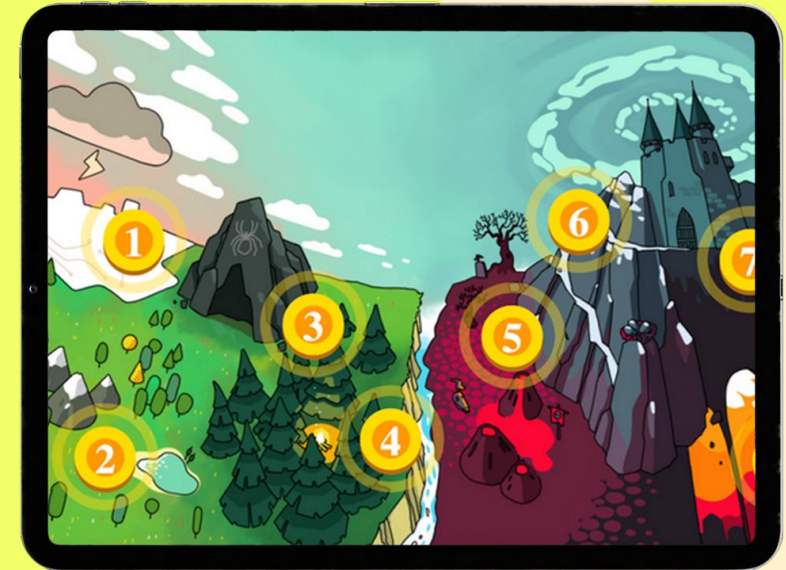
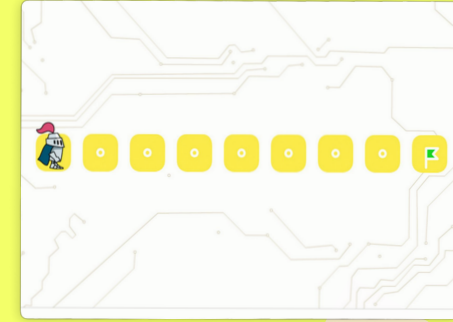
Gracias a Scratch, los niños y las niñas pueden progresar rápidamente desde generar ideas hasta lanzar su primer programa, sin perder su interés y motivación.



El Caballero del Código

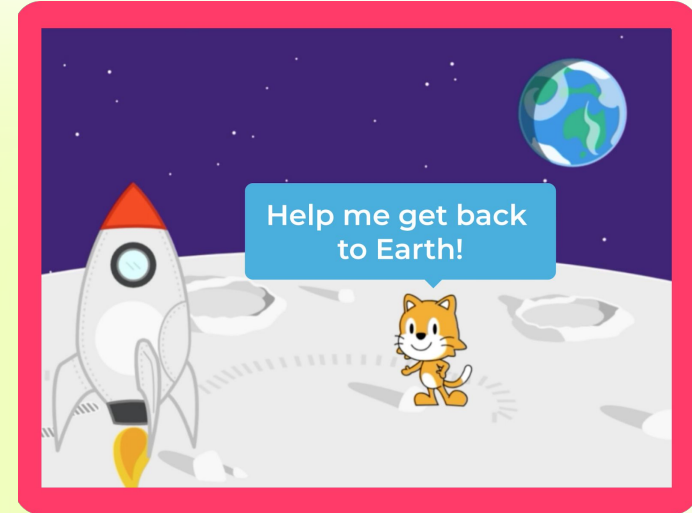
"El Caballero del Código" es una aplicación desarrollada por Algorithmics con su propia historia y mecánica del juego. La usamos para introducir a los niños y las niñas en el mundo de la programación:

- El alumnado aprende a armar sus primeros comandos y controlar su personaje
- Resolverán tareas basadas en algoritmos disfrazadas de un juego de tableta
- Estudiarán la dinámica del juego para poder crear sus propios juegos



Un enfoque basado en proyectos

- ◆ Nuestros niños y niñas crean mini-proyectos desde el tercer módulo del curso, aplicando los conocimientos que han adquirido en la práctica
- ◆ Comparten sus proyectos con sus compañeros de clase directamente en la plataforma, y aprenden a dar y recibir comentarios
- ◆ Al final de cada módulo, presentan un proyecto individual o grupal completo



Programación del curso

Módulo 1. Algoritmos lineales

1. Ejecutor. Algoritmo
2. Programa. Bloque de memoria
3. Ejecutando programas
4. Programas de composición
5. Algoritmos lineales

Módulo 2. Ciclos

1. Ciclos
2. Algoritmos de ciclos

Módulo 3. Introducción a Scratch Jr.

1. La interfaz de Scratch Jr.
2. Scratch Jr. Eventos. Comandos de la sección "Movimiento".
3. Comandos de la sección "Apariencia"
4. Ciclos

Módulo 4. Eventos. Animación

1. Eventos. Programando operaciones en paralelo.
2. Cambios automáticos de escenas
3. Creando una animación
4. Grabando y usando sonidos en Scratch

Módulo 5. Mensajes

1. Mensajes
2. Usando mensajes en un juego
3. Programando un botón para controlar a un personaje

Módulo 6. Declaraciones condicionales. Toque*

1. La condición de toque
2. Transferencia de mensaje al tocar
3. Creando un juego con animación

Módulo 7. Implementando una mecánica de juego*

1. Eligiendo y planificando un proyecto individual
2. Creando un proyecto individual en Scratch Jr.
3. Presentaciones de proyectos

Módulo 8. Implementando una mecánica de juego*

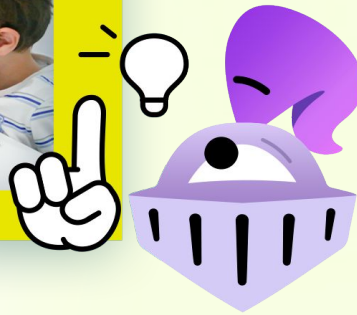
1. Eligiendo un proyecto individual y planificarlo
2. Implementando el proyecto individual (juegos con misiones o animaciones interactivas)

¿Por qué elegir Algorithmics?

- + Todos nuestros cursos están desarrollados por un equipo de educadores **profesionales, pedagogos y psicólogos**
- + Los **profesores de Algorithmics** se comunican en un lenguaje comprensible, aman su materia y saben cómo cautivar al alumnado
- + **Nuestra plataforma de aprendizaje IT es 3 en 1:** cuaderno de ejercicios inteligente, entorno para crear proyectos y comunidad con intereses compartidos



¿Cómo son nuestras clases?



Grupos reducidos.

Aceptamos hasta un máximo de 12 alumnos por clase.

Acceso a la plataforma.

El alumnado tiene acceso 24/7 a la plataforma para seguir con tareas extras o repasar la lección.

Duración de las clases.

Las clases son una vez por semana y duran 60 minutos.

Se pueden preguntar dudas por la plataforma de Algorithmics. En un plazo de 48 hs el profesor responderá. No hará falta esperar a la siguiente clase.

¿Qué material usamos en clase?

Material didáctico propio

Cuadernillos de ejercicio para aplicar la teoría que se ha impartido.



Plataforma educativa

La plataforma Algorithmics actúa como Área de Estudiantes, donde se imparten las clases online, se lleva el registro de asistencia, se realizan las actividades ¡Y mucho más!

Siempre está disponible, 24/7, para que el alumno siga aprendiendo en casa.



Cursos para niños de 6 a 18 años

Los niños pueden comenzar a estudiar en Algorithmics a cualquier edad. Al finalizar un curso, pueden pasar directamente al siguiente para continuar con sus estudios en el nuevo año académico.

Curso	Edad	6 — 7	8 — 9	10 — 11	12 — 13	14 — 15	16 — 18
Desarrollo Front-end							
Python Pro (2 años)							
Python Start (2 años)							
Inteligencia Artificial							
Desarrollo de Juegos en Unity							
Creación de Sitios Web							
Diseño de Juegos							
Diseño Gráfico							
Creadores de Contenido en Vídeo							
Programación Visual							
Sesiones de Verano							
Alfabetización Digital							
El Caballero del Código							

Algorithmics

El Campus
Tecnológico



+1.1 mill. de graduados.



+90 países.



+515 ciudades.





Algorithmics

El Campus
Tecnológico

[Desarrollando códigos]



Certificación oficial

