

2018-19 Visitas escolares

1.- DIVERSIÓN CON MÁQUINAS Y MECANISMOS. EXPLORANDO LA ENERGÍA

(Escoge un taller por cada categoría)

Exploramos los engranajes, poleas, correas, palancas, ruedas y ejes para investigar cómo funcionan desde las máquinas más simples hasta las más complejas. ¿Cómo se transforma la energía?

	INFANTIL	Primaria 1º y 2º	Primaria 3º y 4º	Primaria 5º y 6º / Secundaria 1º - 4º
Opción 1A	LA GRÚA Estudiaremos estructuras en equilibrio y cómo les afecta la forma y la distribución de los distintos bloques LEGO. La forma más lúdica y entretenida de iniciarnos en el apasionante mundo de la FÍSICA y las INGENIERÍAS (<i>learning by doing</i>)	GO-KART Iremos a la "feria" LEGO a montar en KARTS y estudiaremos las máquinas simples que lo componen.	BARCO DE TIERRA Utilizaremos la fuerza del viento para mover nuestro carro como si fuera un barco.	ENERGIAS RENOVABLES Exploraremos fuentes de energía e investigaremos la eficiencia de la energía eólica.
Opción 1B		CATAPULTA Iremos a la "feria" LEGO a jugar con una catapulta y estudiaremos las máquinas simples que la componen.	CARRO MOTORIZADO Trataremos de subir montañas usando nuestro carro motorizado y lo haremos más potente con engranajes.	DRAGSTERS Nuestro dragster, diseñado y construido por nosotros mismos, llegue a la línea final de meta.

2.- AVENTURAS ROBÓTICAS. CUIDANDO EL MEDIO AMBIENTE

Con robots BEE-BOT, WeDo y MindStorms diseñamos, construimos y programamos nuestras propias invenciones para tratar de finalizar con éxito los retos del futuro.

	INFANTIL	Primaria 1º y 2º	Primaria 3º y 4º	Primaria 5º y 6º / Secundaria 1º - 4º
Opción 2A	BEE-BOT Iniciaremos nuestro camino en el mundo de la programación con una pequeña amiga abeja (BEE-BOT) de manera natural y lúdica. Realizaremos secuencias lógicas en una cuadrícula que recorre letras, números, formas, colores.... y un sinfín de actividades más!	CAIMÁN HAMBRIENTO Construiremos y programaremos un caimán motorizado para poder abrir y cerrar la mandíbula.	FUTBOLISTA Y PORTERO Construiremos y programaremos un portero y un futbolista para marcar / evitar que se marque gol.	RETO ESPACIAL EN MARTE Con los robots MINDSTORMS de LEGO programaremos sensores y motores que nos permitan alcanzar MARTE.
Opción 2B		PEONZA INTELIGENTE Construiremos y programaremos un mecanismo que hará girar una peonza. ¿Qué peonza girará más tiempo?	RESCATE EN EL AVIÓN Construiremos y programaremos un avión mecánico motorizado que cambie la velocidad de la hélice.	CIUDAD VERDE RENOVABLE Programaremos los MINDSTORMS usando motores y sensores para completar los retos de la GREEN CITY.

Duración estimada: 2 actividades de 60 minutos cada una + descanso de 15 minutos

Precio: 9 €/alumn@

Complete el formulario y envíenos copia a jadomingo@habilidades-educacion.es

Fechas propuestas. Opción 1: _____ Opción 2: _____

Centro educativo		Persona de contacto	
Dirección		Código Postal	
e-mail		Teléfono	
Curso		Actividad 1 (MECANISMO)	Actividad 2 (ROBÓTICA)

Máximo 50 estudiantes por visita