

Programación Visual

Un curso para niños/as de 8-11 años

Desde su primera línea de código hasta
completar proyectos

Algorithmics

El Campus
Tecnológico



es.alg.academy

1



Unity ROBLOX



Python INSTITUTE PI

Certificación oficial



JS INSTITUTE

Estudiar. Jugar. Crear.

¡Aquí empieza la aventura de programar jugando!

Los alumnos aprenden los principios de la programación de forma visual, intuitiva y súper divertida. A través de bloques de código, crean sus propias animaciones, historias interactivas y videojuegos 2D, dando vida a personajes, escenarios y efectos sorprendentes.

Cada proyecto es un paso más para que entiendan cómo piensan los programadores, desarrollen la lógica, su creatividad y la resolución de problemas, y descubran que programar puede ser tan divertido como jugar.



¡Todos lo disfrutarán!

Nutrimos el pensamiento matemático

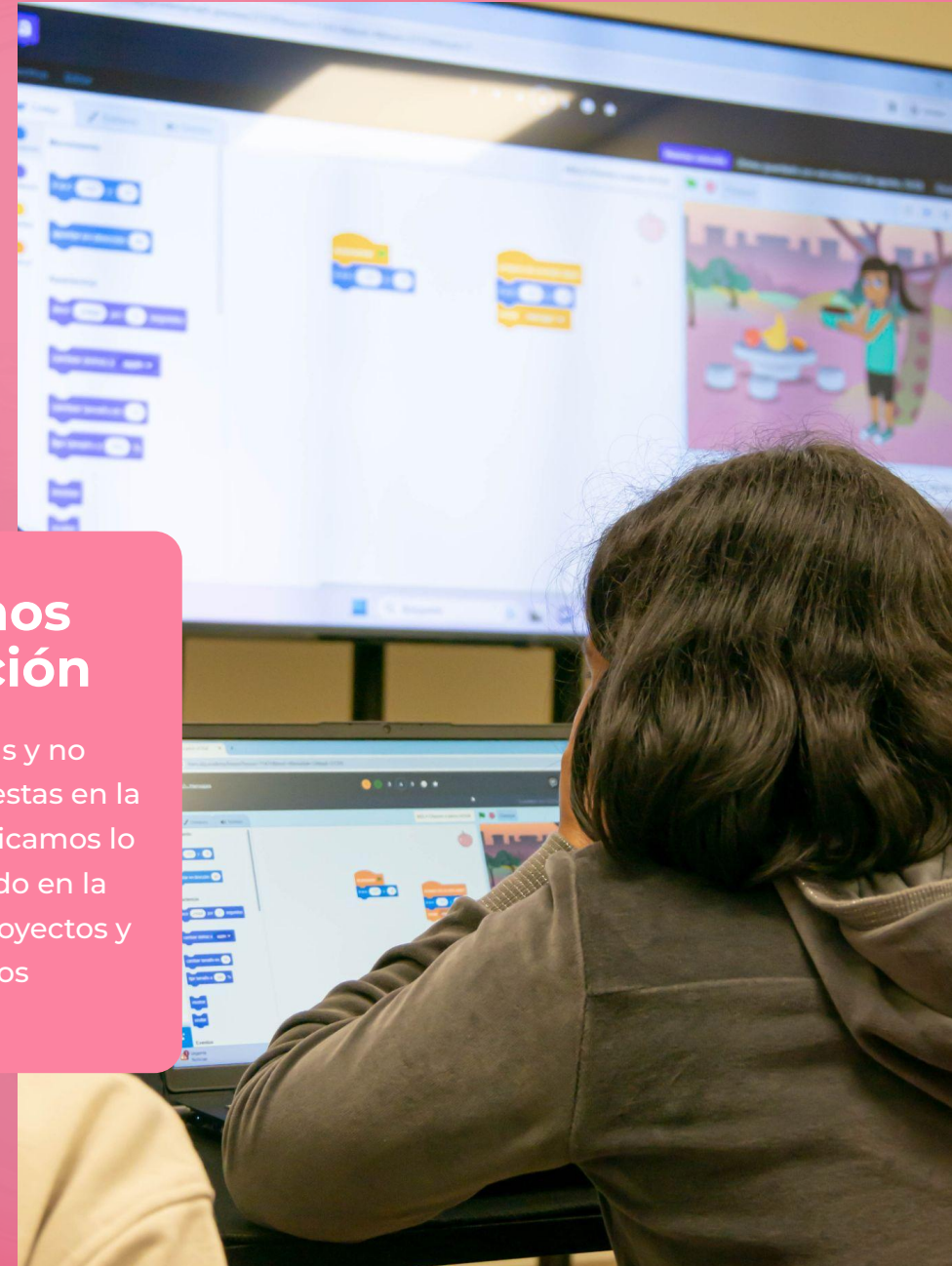
Estudiando los fundamentos de la programación y algoritmos, profundizamos en el conocimientos de las matemáticas de los alumnos

Aprendemos mientras nos divertimos

Una trama sobre aventuras en el espacio nos ayuda a retener la atención de los estudiantes

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.

- Aprender los conceptos básicos y las prácticas involucradas en la programación, desde la creación de algoritmos hasta la corrección de errores
- Cómo crear caricaturas y juegos en el lenguaje de programación, haciendo que sus historias sean más sofisticadas a medida que su conocimiento crece
- A aplicar los principios básicos del diseño gráfico y de gráficos vectoriales



Desarrollo integrado



Su hijo/a desarrollará:

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



Aprenderá 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?

Scratch es un lenguaje de programación visual simplificado creado especialmente para enseñar a niños y niñas

◆ Programación en la práctica

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

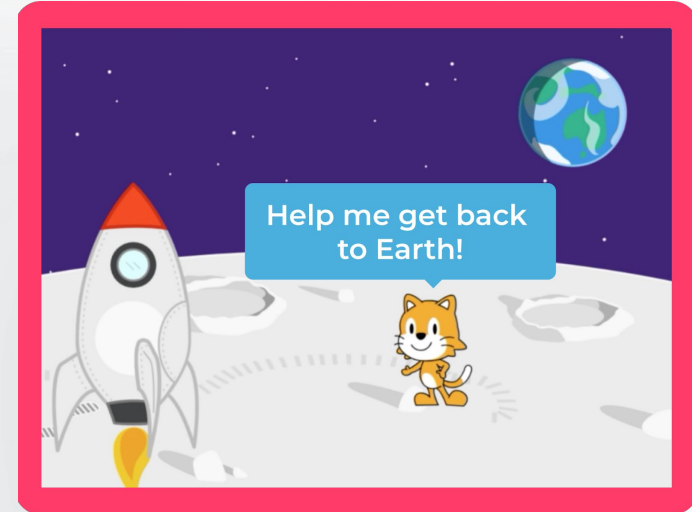
◆ Un comienzo rápido

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



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 sus explicaciones y a recibir comentarios
- ◆ Al final de cada módulo, presentan un proyecto individual o grupal completo



Programación del curso

Módulo 1. Introducción

1. Algoritmos lineales
2. Ciclos
3. Arreglo inicial
4. Eventos
5. Creando tarjetas de visita. Proyecto

Módulo 2. Espacio

1. Coordenadas
2. Giros y dirección
3. Rotación y grados
4. Mensajes
5. Creando una caricatura. Proyecto

Módulo 3. Creando un juego

1. Condiciones y declaraciones de selección
2. Cambios a coordenadas
3. Procedimientos
4. Planificando un juego
5. Pruebas
6. Presentando un juego

Módulo 4. Lógica

1. Operadores lógicos AND/OR/NOT
2. Ciclos condicionales
3. Números aleatorios y rangos de valores
4. Áreas de coordenada
5. Juegos de múltiples niveles. Proyecto grupal
6. Juegos de múltiples niveles. Presentación de proyecto

Módulo 5. Variables*

1. Variables y ciclos
2. Tipos de datos
3. Contadores en juegos
4. Variables como parámetros
5. Juegos con condiciones para personajes. Proyecto

Module 6. Clones*

1. Clones
2. Variables locales y globales
3. Proyecto usando las herramientas de programación estudiadas en el curso

¿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.

Duración de las clases

Las clases son una vez por semana y duran 90 minutos.

Acceso a la plataforma

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

Se puede 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

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 Video							
Programación Visual							
Sesiones de Verano							
Alfabetización Digital							
El Caballero del Código							

Algorithmics

El Campus
Tecnológico



+1.1 mill. de graduados

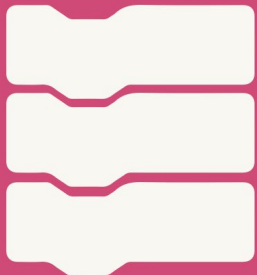


+90 países



+515 ciudades





Algorithmics

El Campus
Tecnológico

[Desarrollando códigos]



Certificación oficial



Certificación oficial

