

# Semana Europea de la ROBÓTICA

17 de noviembre, 2017

Museo Nacional de Ciencia y Tecnología – A Coruña

Plaza del Museo Nacional, 1

La **Semana Europea de la Robótica** (European Robotics Week – ERW) fue concebida por el deseo de acercar la investigación y el desarrollo de la robótica al público y de construir la futura Sociedad Robótica. Tiene como objetivo inspirar a la educación tecnológica en los estudiantes de todas las edades a seguir carreras en campos relacionados con STEM, es decir, la **ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas**.

¡Programa tu visita al MUNCYT!

**FECHA:** viernes 17 de noviembre de 2017

**HORARIO:** 1ª sesión 10:30 h, 2ª sesión 12:45 h

**EDAD DE ALUMNOS:** de 7 a 9, de 10 a 12 y a partir de 12 años

**MÁXIMO POR GRUPO:** 24 participantes

**MÁXIMO POR SESIÓN:** 2 grupos; uno de ellos de 7 a 9 años, el otro a partir de 10 años

**DURACIÓN:** 90 minutos aproximadamente

**GRATUITO. RESERVA PREVIA** en [reservascor@muncyt.es](mailto:reservascor@muncyt.es)

17 de noviembre, 2017  
Museo Nacional de Ciencia y Tecnología – A Coruña  
Plaza del Museo Nacional, 1

## ✓ Mi primer robot (grupo 7-9 años)

Dash es un robot educativo y divertido, tiene apariencia de androide con un ojo enorme y lleva ruedas para desplazarse.

Se controla con una tablet vía Bluetooth y permite hacer multitud de pequeños retos como desplazamientos, programaciones, crear nuevos comportamientos, etc.

Está considerado como uno de los mejores robots para empezar con la robótica y la programación.



## ✓ Programo mi Mbot (grupo 10-12 años)

2.4G



Mbot es el kit de robótica educativa ideal para iniciarse en robótica, programación y electrónica basado en Arduino y Scratch.

No precisa conocimientos previos y tiene un software propio Mblock, basado en Scratch 2.0; por lo tanto, especialmente diseñado para las y los más jóvenes. Con él darán instrucciones al robot arrastrando y soltando bloques, de una forma entretenida. ¡No querrán dejarlo!

## ✓ Happy Plant (grupo > 12 años)



Este taller es para que jóvenes científicos desarrollen un proyecto divertido y de aplicación práctica.

Con una pequeña tarjeta electrónica, un sensor y una planta montarán una pequeña estación "inteligente" para controlar el nivel de humedad de la planta de forma automática.

Estarán realizando programación, trabajando con nociones de electricidad y humedad; sin ser conscientes hasta que vean el resultado final del proyecto.

¡Les encantará y repetirán con las plantas que tengan a su alcance!