PRESENTACIÓN

Formación extraescolar

zTRAINING INNOVACIÓN CASTILLA Y LEÓN S.L.

03 de mayo del 2019

Empresa dedicada a la gestión, suministro y formación de servicios tecnológicos a empresas y particulares.

Dentro de nuestra empresa, el departamento que se encarga del área de formación se incluye bajo el sello de marca comercial **zTraining**

Formación especializada en nuevas tecnologías.

Historia.

Comenzamos nuestra andadura en el terreno de la formación en el año 2014, y a lo largo de este tiempo hemos desarrollado nuestros propios contenidos formativos tecnológicos orientados tanto a niños como a adultos, empresas e instituciones.

Nuestros cursos y talleres están adaptados a los contenidos que nos solicitan nuestros centros académicos, alumnos, empresas o instituciones.

Descripción de las medidas empleadas para garantizar la calidad de la formación.

Todos nuestros cursos son confeccionados y llevados a cabo por un grupo altamente cualificado, formado por personal docente, ingenieros y técnicos especializados en la materia que impartimos.

El departamento docente se encarga de la metodología, organización y temporalización del curso.

El cometido del personal técnico es elegir el contenido idóneo con el que se trabajará durante el curso, así como la puesta en práctica de dicho contenido.

Metodología

En la ejecución de los diferentes cursos planteados, se pretende desarrollar una **metodología activa**, es decir que el alumno desarrolle habilidades de búsqueda, selección, análisis y evaluación que le permitan construir conocimiento.

Para ello se realizarán tareas que fomenten una enseñanza activa, en las que podrán desarrollar aspectos como la autonomía, el pensamiento crítico, actitudes colaborativas, destrezas profesionales y capacidad de evaluación.

En definitiva, formar alumnos motivados por incrementar su formación y seguir aprendiendo más allá de las paredes del aula.

Para propiciar esta metodología, el profesional que desarrolla la actividad estimulará en los alumnos ese interés por investigar planteando una serie de actividades sensoriales, innovadoras y originales dando la oportunidad de participar de una forma activa, tanto individualmente como en grupo para su desarrollo.

Extraescolares:

Niveles y edades:

ZKids

Alumnos de educación infantil de entre 3 y 5 años.

ZRookie

Alumnos de educación primaria de entre 6 y 7 años

ZPrime

Alumnos de educación primaria de entre 7 y 8/9 años

ZPro

Alumnos de educación primaria de entre 8/9 y 10 años

ZMaster

Alumnos de educación primaria de entre 10 a 12 años

ZKids

Zkids es el modelo de formación dirigida a los alumnos de educación infantil (niñ@s de entre 3 y 5 años).

Pretende acercar a los más pequeños las nuevas tecnologías mediante actividades digitales dirigidas, con un aprendizaje basado en el juego perseguimos captar la atención de los más pequeños, y estimular su interés por las habilidades tecnológicas. Les proporcionamos experiencias únicas que mejoran su inteligencia espacial y matemática. Mediante el trabajo en grupo potenciamos las habilidades sociales del niño.

Contenidos:

Superación de retos mediante el control y manejo de diferentes robots.

Programación mediante las diferentes aplicaciones que controlan cada robot.

El mundo del **arte** y de la **música** a través de la Robótica.

Construcción de estructuras basadas en formas geométricas.

Objetivos pedagógicos:

Dar a conocer a los niños y niñas de 3 a 5 años, de una manera lúdica el mundo de la ROBÓTICA y todos los elementos de los que se compone un robot, despertando así el interés y la curiosidad.

Estimular la CREATIVIDAD e IMAGINACIÓN de los niños y niñas a través de actividades relacionadas con el mundo de la robótica educativa, favoreciendo así el desarrollo de la INTELIGENCIA de manera natural.

Iniciar a los niños en el mundo de la PROGRAMACIÓN, “El lenguaje del futuro”.

Fomentar la visión espacial y el desarrollo del pensamiento crítico.

Afianzar diversos conocimientos y contenidos curriculares.

Reforzar su desarrollo evolutivo de una forma natural, a través del juego

ZRookie

ZRookie está dirigido a alumnos del primer ciclo de educación primaria (6 y 7 años) donde tendrán un primer contacto con la robótica y la programación.

Con esta actividad y de una manera divertida los niños reforzarán su conocimiento en materias como matemáticas y tecnología, desarrollando habilidades de comunicación mediante el trabajo en equipo.

Contenidos:

Construcción y programación de robots con Lego Wedo 2.0.

Control y manejo de Zowi a través de la creación de programas.

Construcción de robots.

Introducción a la programación por bloques mediante Scratch Junior.

Objetivos pedagógicos:

Proporcionar una primera toma de contacto con el mundo de la física y la robótica de forma lúdica y creativa mediante la construcción de diferentes robots y sus diferentes métodos de programación y automatismos.

A través de la aplicación de las diferentes plataformas de programación los alumnos se introducirán en el lenguaje de programación por bloques, un método sencillo, adecuado a estas edades, muy intuitivo y a la vez muy dinámico.

ZPrime

Con ZPRIME los alumnos del primer ciclo de educación primaria (de 7 a 8/9 años) trabajarán de un modo más avanzado en el conocimiento de la programación y se iniciarán en el DISEÑO 3D, trabajarán conceptos como espacio, perspectiva y proporcionalidad.

El alumno en esta actividad se convierte en protagonista de su aprendizaje y adquiere habilidades para la resolución de problemas.

En este caso intervienen contenidos de matemáticas, de física, de ingeniería; además en robótica el pensamiento estructurado y lógico siempre está presente, fomentando así la autonomía, la mejora de la autoestima y la participación activa de todos los alumnos.

Contenidos:

Diseño 3D

Iniciación a la programación con CODE

Control y manejo del robot mBot

Construcciones inteligentes con ENGINO

Objetivos pedagógicos:

Iniciación en el mundo del diseño y de la impresión en 3D.

Desarrollar la visión espacial, y conceptos como proporción, grados, dimensiones (ejes X, Y y Z), diferentes unidades de medida, así como aprender a descomponer todo lo que nos rodea en figuras geométricas.

Fomentar la creatividad de los niños, potenciando así su imaginación, mediante la creación de sus propios diseños.

Despertar en los alumnos el pensamiento crítico observando posibles mejoras en los programas y desarrollando así el pensamiento lógico y estructurado.

ZPro

ZPro es la actividad donde los alumnos de 8/9 a 10 años superarán el reto de realizar robots complejos, se iniciarán en la programación con Arduino, trabajando con componentes como sensores (de luz, sonido) y actuadores (motores, leds)

Además diseñarán y crearán su propio videojuego adentrándose aún más en el mundo de la programación.

Los alumnos podrán ver reforzado su conocimiento en otras materias curriculares como matemáticas, ciencia y tecnología que utilizarán en la programación.

Contenidos:

Introducción a la plataforma Scratch 3.0 a través del desarrollo de videojuegos.

Control de robots como mBot y MIORobot y conocimiento de sus diferentes plataformas para su manejo.

Iniciación a la programación con Arduino

Objetivos pedagógicos:

En este curso aprenderán los principios de la programación mediante la creación de variables y condicionales, el alumno aprenderá programación con ejemplos concretos para ir creciendo en complejidad.

Comprenderán la vinculación de la narrativa del videojuego con su estructura interna, logrando dar cohesión a lo técnico y lo artístico de una forma creativa.

La actividad de ZPro se desarrolla en un ambiente que promueve los vínculos entre los estudiantes, generando una comunidad que estimula el aprendizaje entre compañeros.

Zmaster

ZMaster es el curso superior de Tecno Robótica, donde los alumnos de 10 a 12 se introducen en el diseño y desarrollo de aplicaciones móviles y darán el gran salto en la programación con los entornos de Arduino.

Comprenderán el funcionamiento básico de la programación en Android, las APP móviles y la comunicación entre dispositivos, además de realizar montajes inteligentes mediante la programación de sistemas de control.

En este curso aprenderán a pensar de manera lógica y estructurada, cualidad que les resultará útil para todos los aspectos de su vida

Finalizarán el curso con la presentación de un PROYECTO.

Contenidos:

Desarrollo de APPS mediante la plataforma APP INVENTOR

Aprendizaje de entornos de Programación con Arduino

Desarrollo de un proyecto

Objetivos pedagógicos:

Ampliar los conocimientos de programación, a través del desarrollo de las APP. De este modo, al estar muy familiarizados con dispositivos móviles, podrán desarrollar aplicaciones que pueden manejar como usuarios en su vida cotidiana.

Desarrollar el pensamiento lógico y estructurado.