

# El Caballero del Código

Un curso para niños/as de 5-7

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



# Programación para niños jóvenes

¡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!



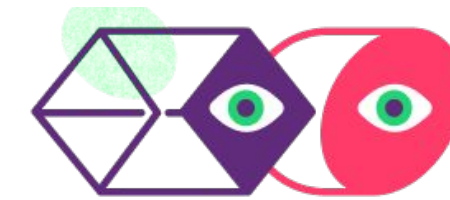
## Cambiamos las cosas

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 de inmediato, creando proyectos y dando vida a nuestros pequeños sueños

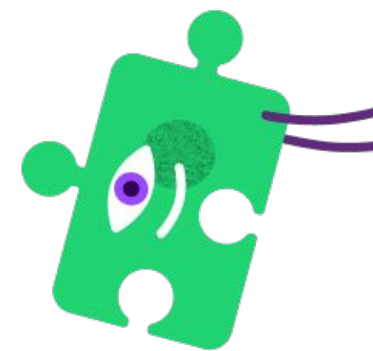
# Su hijo/a aprenderá a:

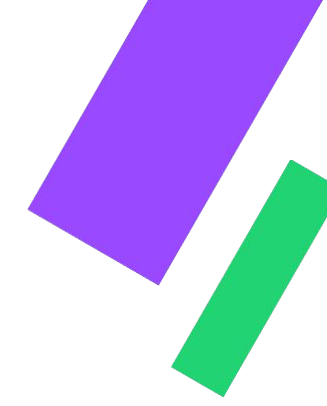
- ◆ dar sentido a los principios básicos de la programación
- ◆ crear juegos y caricaturas en Scratch Junior
- ◆ abordar la resolución de problemas de forma creativa
- ◆ hablar de sus proyectos frente al grupo con confianza
- ◆ trabajar en equipo en tareas y proyectos conjuntos



# 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
- ◆ Se les presentará el proceso de aprendizaje y prepararse para la escuela





# 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)

\*Solo en la versión completa del curso



# ¿Qué es Scratch Jr?

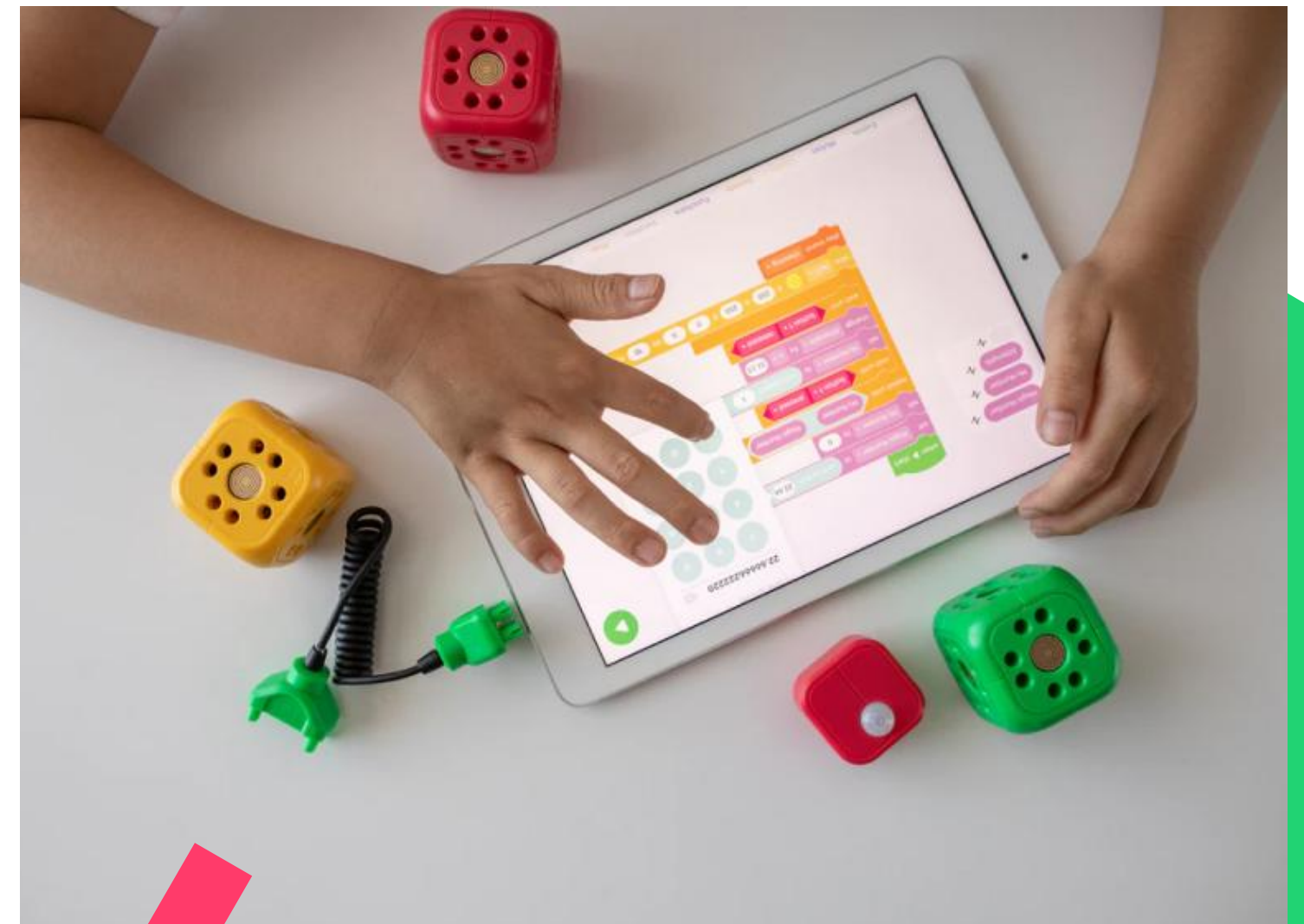
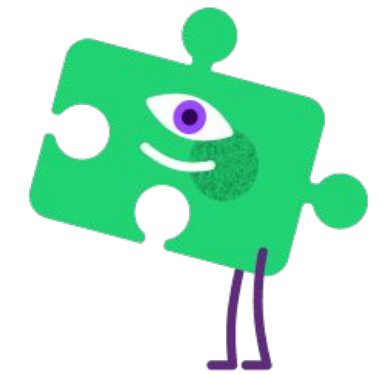
**Scratch Junior** es un lenguaje de programación visual simplificado creado especialmente para enseñar a niños y niñas de 5 a 7 años:

## ◆ 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

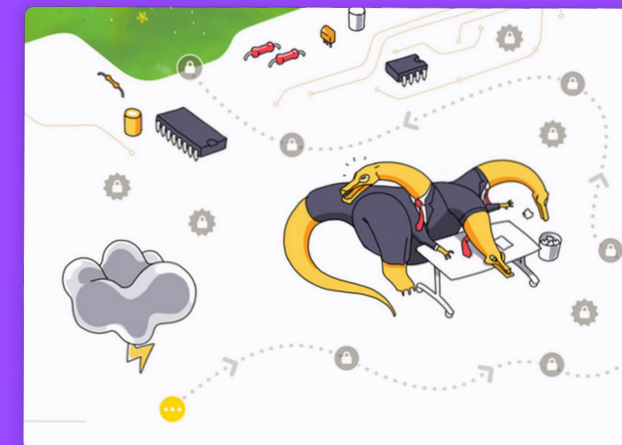
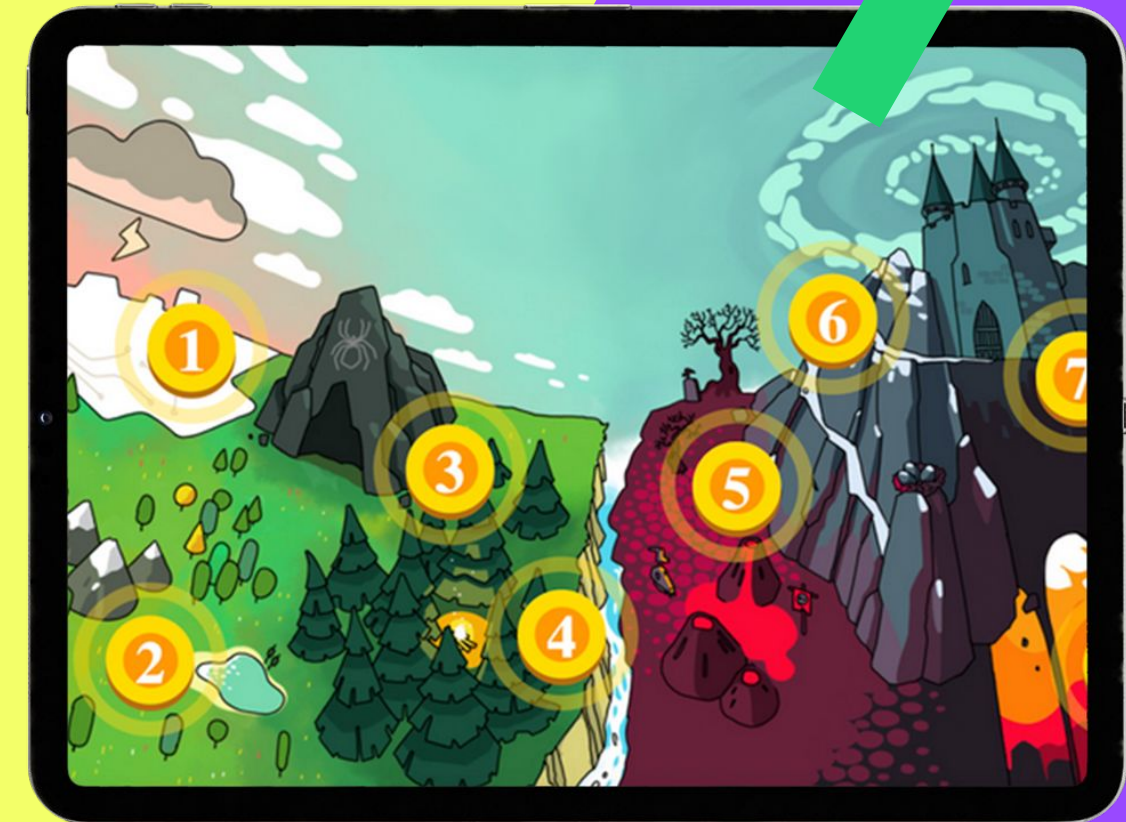
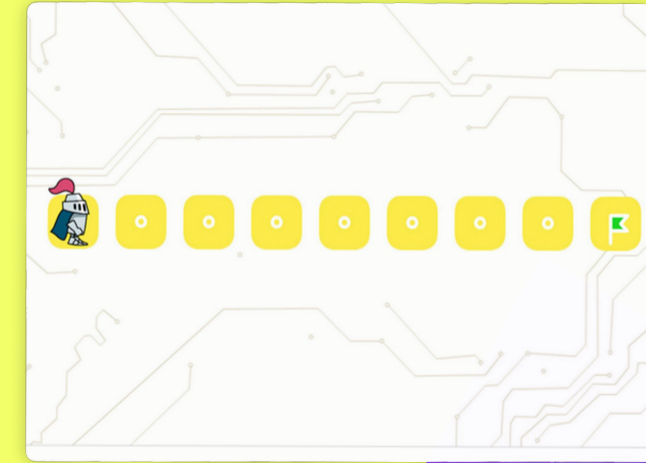
Gracias a Scratch, los niños y las niñas pueden progresar rápidamente desde generar ideas hasta lanzar su primer programa, sin perder su interés y motivación



# 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:

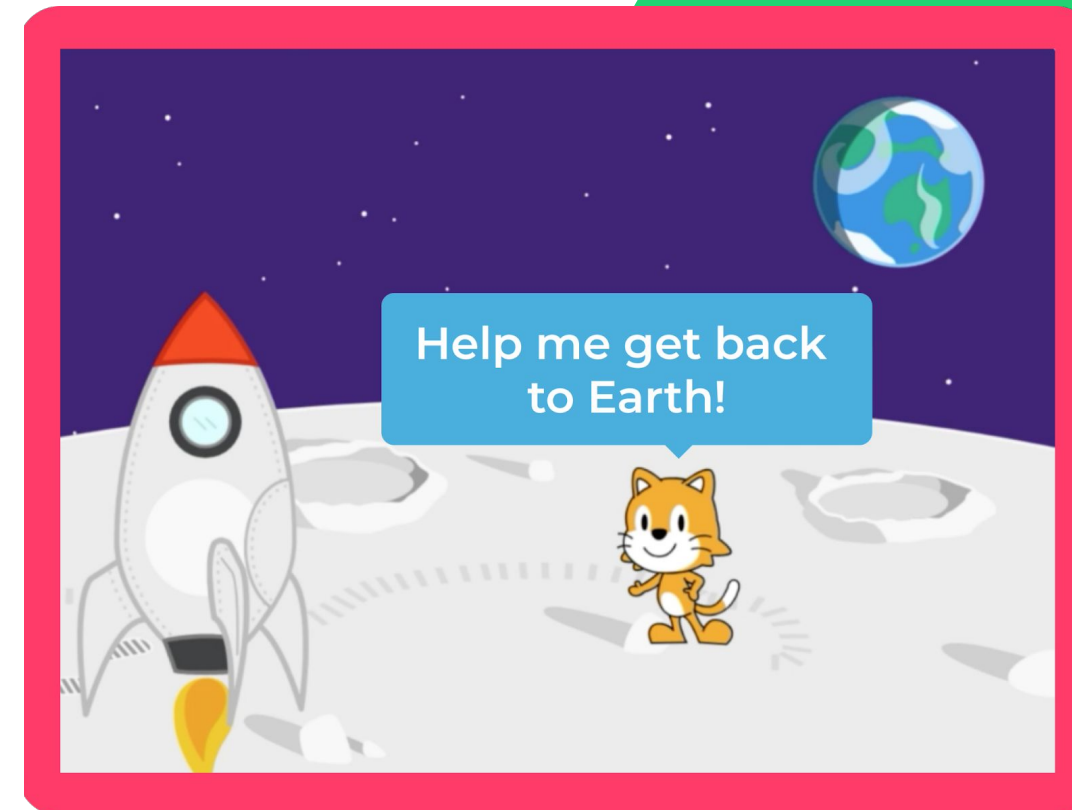
- El alumnado aprende a armar sus primeros comandos y controlar su personaje
- Resolverán tareas basadas en algoritmos disfrazadas de un juego de tableta
- Estudiarán la dinámica del juego para poder crear sus propios juegos





# 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



# Cómo son nuestras clases

- El profesor/ra explica el material de una manera interesante y **hace que los niños y niñas se interesen en el nuevo tema**
- Su hijo/a nunca se quedará atrás en el programa: **cualquier clase que se pierda se puede tomar en la plataforma, 24/7**
- No necesitará revisar ninguna tarea: en Algorithmics, **no hay tareas obligatorias**
- Se le dará **acceso a la plataforma** y será capaz de seguir el progreso de su hijo/a

## **Online**

en la escuela de Algorithmics de su ciudad

## **hasta 12 niños**

en grupos con el profesor

## **90 minutos**

con un calentamiento

## **1 vez por semana**

# ¿Por qué la gente elige **Algorithmics**?

- ◆ Los planes de estudio para todos nuestros cursos son desarrollados por un equipo de profesionales **educadores, pedagogos y psicólogos**
- ◆ Los **profesores** de Algorithmics hablan a los niños en un lenguaje comprensible, aman su tema y saben cómo cautivar a los niños
- ◆ Nuestra **plataforma de aprendizaje de TI** es 3 en 1: es un libro de tareas inteligente, un entorno para crear proyectos y una comunidad de intereses compartidos



# Algorithmics

Somos una escuela internacional de matemáticas y programación **para niños y niñas de 6 a 17 años**

😊 350 000 graduados





🚩 60 países

🏠 300 ciudades



# Cursos para niños de 6-17

Los niños y niñas pueden comenzar a estudiar con Algorithmics a cualquier edad. Cuando terminan su curso, pueden pasar al siguiente para continuar sus estudios en el nuevo curso académico

Nombre del curso	Edad:	6 – 7	8 – 9	10 – 11	12 – 13	14 – 15	16 – 17
Inicio de Python (2 años)							
Diseño de juegos							
Programación Visual							
Alfabetización Digital							
<b>Fundamentos de lógica y programación</b> (Caballero del Código)		