

EFK: ENGINEERING FOR KIDS

Niños, niñas y jóvenes de 5 a 12 años

Valor semanal: \$ 85.000

Tarjeta Vecino Las Condes:
\$ 76.500

Inicio: 23 de junio y 30 de junio
5 sesiones

Lunes a viernes, 15:15
a 18:15 horas (8 a 12 años)

Lunes a viernes, 10:00
a 13:00 horas (5 a 8 años)

PROFESORES: EFK ENGINEERING FOR KIDS

Está enfocado en el desarrollo de proyectos innovadores, integrando actividades centradas en el trabajo colaborativo y promoviendo aprendizajes prácticos a través de la metodología STEAM.

SEMANA DEL 23 AL 27 DE JUNIO

Programación en Scratch y Makey Makey

Este programa sumerge a los participantes en la programación visual con Scratch, donde crearán juegos, animaciones e historias interactivas, aprendiendo conceptos de código de forma intuitiva. Luego explorarán Makey Makey, una placa que permite convertir objetos cotidianos en controles táctiles para interactuar con sus creaciones digitales. Experimentarán con la conductividad para diseñar interfaces físicas únicas y conectar el mundo real con sus proyectos en Scratch, fomentando la creatividad, la resolución de problemas y la comprensión de la interacción digital-física de manera lúdica y práctica.

SEMANA DEL 30 DE JUNIO AL 4 DE JULIO

Ingeniería del poder y la energía

La diversión y la innovación se fusionan mientras los niños se convierten en ingenieros del futuro. Aprenderán sobre la fascinante energía hidráulica, la veloz electricidad y el brillante poder solar, ¡construyendo sus propios proyectos asombrosos! Desde hacer funcionar creaciones con la fuerza del agua, hasta encender ideas con electricidad y aprovechar la luz del sol, este programa será

una aventura llena de desafíos emocionantes, descubrimientos sorprendentes y mucha diversión práctica.

La metodología STEAM "hands-on" es un enfoque educativo que integra ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas de forma práctica y experimental. Los estudiantes aprenden activamente a través de la creación, el diseño y la construcción de proyectos, aplicando conocimientos teóricos en desafíos tangibles, y fomentando así una comprensión profunda y significativa.

Nota 1: Cada participante debe contar con un computador personal. Es requisito que tenga un puerto USB.

Nota 2: Se sugiere enviar un snack o colación.