

## Unidad 0 – Programa de Capacitación

# SCRIBBLER



# Programa de Capacitación



## Unidad 1 Introducción al Algoritmo

- ¿Qué es un algoritmo?
- Reconocimiento y planteamiento de algoritmos comunes.
- Problema-algoritmo.
- Desafío

## Unidad 2 Conociendo al Robot

- Alimentación y comunicación del robot
- Componentes del robot (sensores y actuadores).
- Cuidados del robot

## Unidad 3 Conociendo el Programa S3

- Instalación del software.
- Presentación del ambiente de programación
- Funcionalidad de los ícnos del programa

# Programa de Capacitación



## Unidad 4 Programando al Robot Actuadores

- Leds
- Buzzer
- Servomotor
- Desafíos y articulación con otras disciplinas

## Unidad 5 Ciclos y Subrutinas

- Ciclos finitos e infinitos
- Subrutinas

## Unidad 6 Sensores

- Sensor de luz
- Sensor de obstáculo
- Sensor de línea
- Desafíos y articulación con otras disciplinas

## Unidad 7 Desafío Final

- Creación de actividad de transferencia al aula.
- Sociabilización de experimentos propuestos y su pertinencia con las Bases Curriculares.

## Unidad 0 – Programa de Capacitación

# SCRIBBLER

