

A promotional image for an educational robotics project. It features two LEGO minifigures in a laboratory setting. On the left, a female minifigure with dark hair and a white lab coat holds a yellow folder. On the right, a male minifigure with dark hair and a white lab coat stands with his hands in his pockets. The background includes a white shelf with various scientific glassware like flasks and a camera. A large blue circle in the center contains the title text. The overall scene is bright and clean, suggesting a modern educational environment.

PROYECTO DE ROBÓTICA EDUCATIVA

ORGANIZA:

 **Aprender
Haciendo**

CONOCE LOS NUEVOS PRODUCTOS EXCLUSIVOS

by

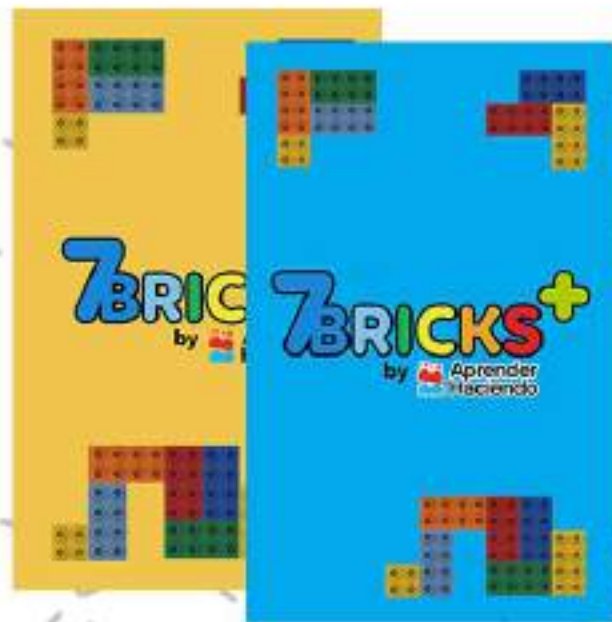


Aprender
Haciendo

Precio: 30900

7BRICKS+
by Aprender Haciendo

2 LIBROS CON MÁS DE 60
ACTIVIDADES DE MATEMÁTICA,
ESPAÑOL Y CIENCIA CADA UNO



incluye 1 sesión con padres de familia y niños

SUGERIDO PARA NIVEL DE PREESCOLAR

ES LA VERSIÓN EXTENDIDA DEL 7BRICKS. UN SET PENSADO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD, IMAGINACIÓN, HABILIDADES LINGÜÍSTICAS Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS CON ACTIVIDADES EN EL ÁREA DE CIENCIAS, MATEMÁTICA Y ESPAÑOL, BUSCANDO PROMOVER EL DESARROLLO FÍSICO DE LOS NIÑOS MEDIANTE JUEGOS DINÁMICOS Y DIVERTIDOS.

35 LADRILLOS LEGO®
DUPLO



2 LÁMINAS DE STICKERS
PARA LOS LADRILLOS



LIBRO 7BRICKS+

Aprender Haciendo

Así gusta divertirse

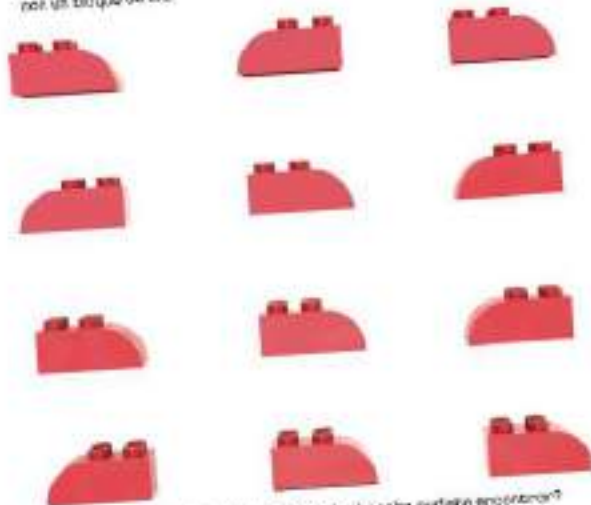
Lateralidad



¿Hacia dónde miran nuestros bloques? ¿hacia la derecha?

Para esta actividad vamos a necesitar bloques 2x2 del color que prefieras.

Ahora, busca en la imagen los ladrillos que están mirando hacia la derecha (con la punta hacia la derecha). Si los encuentras cópialos en un bloque de 2x2.



¿Cuántos bloques mirando a la derecha puedes encontrar?

5

6

7

Aprender Haciendo

Así gusta divertirse

Piezas musicales



Para este juego necesitamos 6 bloques de 2x2.

Pueden ser de diferentes colores.

Este ejercicio es igual al anterior pero con un poco más de dificultad porque incorporamos 6 bloques y pueden ser de cualquier color.

¿Cómo jugamos?

1. A cada posición de la pieza le asignamos una indicación.

2. Formamos una secuencia con los ladrillos.

3. Ejecutamos la secuencia musical.

Importante: No importa el color, lo importante son las posiciones del bloque.

Aprende las indicaciones



Espigas hacia un lado: apicoes



Espigas hacia arriba: chasquear dedos



Espigas hacia arriba: golpear la mesa con ambas manos



Prueba con este ejemplo



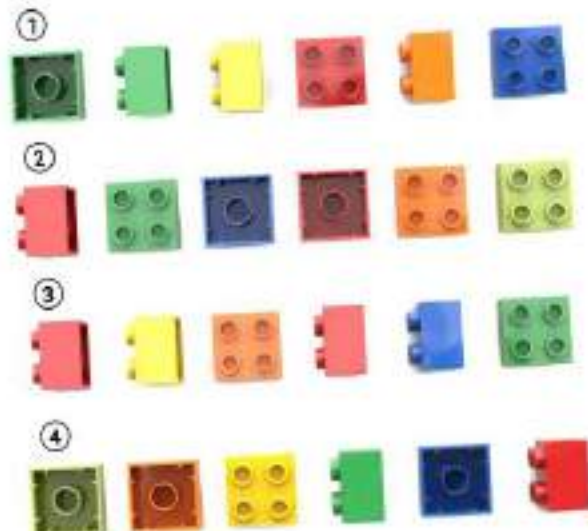
Aprender Haciendo

Así gusta divertirse

Piezas musicales



Combinaciones musicales. Recuerda el significado de las posiciones.



Crea nuevas combinaciones y pon a prueba a otros miembros de la Familia.

CONTENIDO

VIVA LA NATURALEZA

REFUGIO DE ANIMALES
IMAGINA MI HÁBITAT
LAS FLORES
DE PASEO
ESPANTAPÁJAROS
CAMINANDO COMO...

NOS GUSTA DIVERTIRNOS

DENOTAR Y CONNOTAR
SENTIMIENTOS
MI CUENTO
EL SOMBRERO DE LAS BUENAS IDEAS

PERSONAJES DIVERTIDOS
BRICKTIONARY
DUPLO DICE...
ATRAPA EL BLOQUE
CUIDA LOS BLOQUES
CUENTA Y MUÉVETE
TODO SOBRE LA COMIDA
CREA UNA CRIATURA
RECONOCIMIENTO VISUAL
MEDIR CON LEGO
CONSTRUYE UN PUENTE
GRUPOS DE LEGO

FORMANDO NÚMEROS

"GATO"

MEMORIA DUPLO

BINGO

PIEZAS MUSICALES

JUEGO DE AROS

LATERALIDAD

FIGURAS GEOMÉTRICAS

CÚBRELO

FALTA UN BLOQUE

VAMOS DE COMPRAS

MÁQUINAS Y MECANISMOS I

by  Aprender Haciendo

LIBRO CON MÁS DE 15 ACTIVIDADES ENFOCADAS EN STEAM



Precio: 32900, incluye 4 clases virtuales, miércoles 4pm a 5pm

SUGERIDO PARA PRIMER Y SEGUNDO GRADO

UN SET PENSADO PARA DESARROLLAR HABILIDADES EN EL ÁREA STEAM PARA EL APRENDIZAJE DE LAS DISTINTAS MÁQUINAS SIMPLES DE FORMA DIVERTIDA E INTERACTIVA.

312 PIEZAS LEGO® TECHNIC



LIBRO MÁQUINAS Y MECANISMOS I

Aprender Haciendo

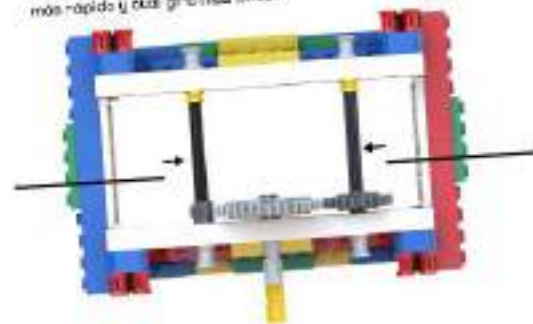
aprendizaje activo y significativo

Actividad 6

Vamos a construir el modelo A6.
Recuerde que puede ver la guía de construcción en la clase de Classroom o bien escaneando el código QR que se encuentra a continuación.



Ya hemos aprendido sobre los engranajes.
¿Podría idearse con cual es el más rápido y cuál gira más lento?



Aprender Haciendo

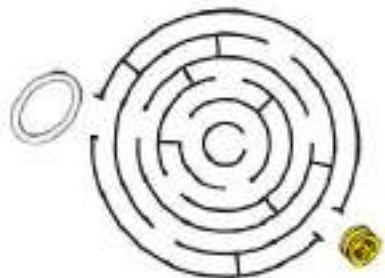
aprendizaje activo y significativo

Actividad 12

Vamos a construir el modelo A12.
Recuerde que puede ver la guía de construcción en la clase de Classroom o bien escaneando el código QR que se encuentra a continuación.



Ayuda a la liga a llegar de una polea a otra polea.
Para que así logramos completar el mecanismo y darnos un movimiento perpendicular.



Aprender Haciendo

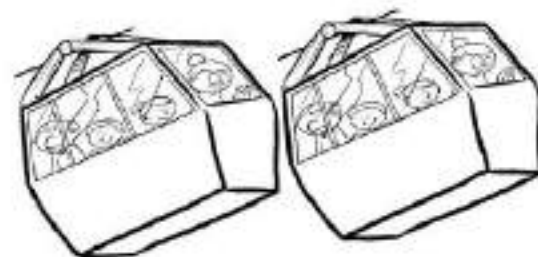
aprendizaje activo y significativo

Actividad 15

Vamos a construir el modelo A15.
Recuerde que puede ver la guía de construcción en la clase de Classroom o bien escaneando el código QR que se encuentra a continuación.



Encuentra los 5 diferentes en las siguientes imágenes.



CONTENIDO



APRENDIENDO SOBRE MÁQUINAS SIMPLES

ENGRANES

POLEAS

PLANO INCLINADO

TORNILLO SIN FIN

TRINQUETE

PALANCA

MÁQUINAS Y MECANISMOS MOTORIZADOS

by  Aprender Haciendo

DOS LIBROS CON MÁS DE 15 ACTIVIDADES
CADA UNO ENFOCADAS EN STEAM



Precio: 56000, incluye
4 clases virtuales,
miércoles 4pm a 5pm

LA VERSIÓN EXTENDIDA DE MÁQUINAS Y MECANISMOS I GRACIAS A SU CAJA DE BATERÍA JUNTO CON UN MOTOR PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES STEAM DEL ESTUDIANTE DE UNA MANERA MÁS COMPLEJA.

SUGERIDO DE TERCER
A CUARTO GRADO

CAJA DE BATERÍA PARA
ALIMENTAR EL MOTOR



312 PIEZAS LEGO®
TECHNIC

MOTOR MEDIANO



LIBRO MÁQUINAS Y MECANISMOS MOTORIZADOS

Actividad 6: Robot dibujante



Vamos a construir el modelo B6.
Recuerda que puede ver la guía de construcción en la clase de Classroom o bien escaneando el código QR que se encuentra a continuación.



Agregue a su construcción un lápiz o bolígrafo como se muestra en la imagen siguiente. Posteriormente utilice su construcción para hacer diferentes patrones y figuras en la siguiente hoja. Puede hacer modificaciones en el brazo del dibujante para cambiar las figuras.
Es tiempo de ser creativo!



Actividad 12: Parque de diversiones



Vamos a construir el modelo B12.
Recuerda que puede ver la guía de construcción en la clase de Classroom o bien escaneando el código QR que se encuentra a continuación.



Observe la velocidad del mecanismo y como se utiliza el tornillo en A6 y el engrane de 40 dientes. Complete el cuadro con las predicciones acerca de la velocidad. Una vez completada la tabla, cambie el engrane de 40 por los distribuidos a girar y verifique las predicciones.

Peso	Movimiento
Engrane de 8 dientes	
Engrane de 16 dientes	
Engrane de 24 dientes	

Actividad 7: Carro limpiador



Vamos a construir el modelo B7.
Recuerda que puede ver la guía de construcción en la clase de Classroom o bien escaneando el código QR que se encuentra a continuación.



Ajude a las piezas mecánicas a llegar a la construcción. Diga qué del logre completar el mecanismo y obtener movimiento.



CONTENIDO

APRENDIENDO SOBRE MÁQUINAS Y MECANISMOS MOTORIZADOS

CARRETA

BATIDORA

MOLINO

COLUMPIO

CARRUSEL

DIBUJANTE

LIMPIADOR

PERRO

CARRO SENCILLO

CAÑA DE PESCAR

CARACOL

PARQUE DE DIVERSIONES

ROZADORA

LEVANTADOR DE PESO

CUENTA CUENTOS

MURCIÉLAGO

ROBÓTICA

by  Aprender Haciendo

DOS LIBROS CON MÁS DE 15 ACTIVIDADES ENFOCADAS EN STEAM CADA UNO



Precio: 114000, incluye 4 clases virtuales, horario por definir

SET ENFOCADO PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES STEAM DEL ESTUDIANTE MEDIANTE EL APRENDIZAJE DE LA ROBÓTICA Y LA PROGRAMACIÓN, POR MEDIO DE JUEGOS DINÁMICOS Y DIVERTIDOS.

SUGERIDO DE QUINTO A SEXTO GRADO

SMART HUB



SENSOR DE MOVIMIENTO



312 PIEZAS LEGO® TECHNIC



MOTOR MEDIANO



LIBRO ROBÓTICA

Aprender Haciendo

Robótica

Atrapadora

Vamos a construir el modelo C12. Recuerde que puede ver la guía de construcción en la lección de Classroom o bien escaneando el código QR.



Sugerencia de programación con Scratch.



Con esta programación el sensor espera que el movimiento cercano sea menor a los 40 milímetros (4 centímetros), cuando esto sucede el motor gira con potencia de 20 durante 3 milésimas de segundo. Espera 1 segundo y luego "abre" la pira durante 3 milésimas de segundo. Todo lo anterior lo repite de manera indefinida con el bucle infinito.

Aprender Haciendo

Robótica

Maquina de coser

Vamos a construir el modelo C7. Recuerde que puede ver la guía de construcción en la lección de Classroom o bien escaneando el código QR.



Sugerencia de programación con Scratch.
La máquina de coser tiene el sensor de movimiento, vamos a programarla para que el sensor detecte un objeto cercano y comience a funcionar.



Cuando la distancia entre el sensor y el objeto sea menor a los 50 milímetros (5 centímetros) el motor comienza a girar con potencia de 60 durante 5 segundos.

Aprender Haciendo

Robótica

Batidora

Vamos a construir el modelo C14. Recuerde que puede ver la guía de construcción en la lección de Classroom o bien escaneando el código QR.



Sugerencia de programación con Scratch.



La batidora funciona cuando se baja de forma manual, de esta manera el sensor detecta la distancia (menor a 40 milímetros) y el motor comienza a girar y la luz del hub cambia a verde. Luego, cuando se levanta la batidora el sensor detecta la distancia, al ser mayor a los 40 milímetros el motor se apaga y la luz del hub se pone en rojo.

CONTENIDO

ROBÓTICA

AVIONETA

TROMPO

CARRO CON ENGRANES

BARREDORA

JIRAFÁ

POZO

MÁQUINA DE COSER

SUBE Y BAJA

HELICÓPTERO

GARRA

TRANSBORDADOR

ATRAPADORA

TELEFÉRICO

BATIDORA

MONORRIEL

CINTA TRANSPORTADORA

PARA MÁS INFORMACIÓN

A los precios regulares
el Asociado se le ofrece
un 10% de descuento



(+506) 8443-8017



INFO@APRENDERHACIENDO.CO.CR



WWW.APRENDERHACIENDO.CO.CR



APRENDERHACIENDOCR/



APRENDER_HACIENDO_CR/