

CLUB DE INVENTORES



[1]

OCUPACIÓN DE PLAZAS

~~0%~~ Periodo de matriculación abierto!
ocupado

DE UN VISTAZO

DURACIÓN CURSO ESCOLAR

HORARIO LOS JUEVES DE 17:30 A 19:30

FECHAS DE REALIZACIÓN CURSO LECTIVO: OCTUBRE - JUNIO (JUEVES NO FESTIVOS)

CALENDARIO CURSO 2017-2018 [3]. COMIENZO 26 DE OCTUBRE

LUGAR DE IMPARTICIÓN ESPACIO MISCELA [4] (MADRID)

PRECIO 49€/MES POR ALUMNO/A

INFORMACIÓN DETALLADA

- INFO
- JUSTIFICACIÓN
- CONTENIDOS
- PRECIO
- DÓNDE
- OTROS

INFORMACIÓN BÁSICA

En la actualidad, **la tecnología está en todo lo que nos rodea**: nos hace la vida más sencilla, permite realizar acciones que antes eran inimaginables y nos aporta conocimientos que antes no poseíamos. Pero no solo eso, en la actualidad es una asignatura obligatoria en la comunidad de Madrid, lo que supone un nuevo reto para los alumnos a la vez que una gran ventana a un enorme mundo de posibilidades de aprendizaje y descubrimiento. Con esta idea en mente desde Sindormir lanzamos una nueva oferta educativa: Nuestras clases extraescolares. Una oportunidad para reforzar el contenido que se imparte en las aulas y ampliarlo para aquellos que sienten un especial interés por todo lo relacionado con estas nuevas tecnologías.

Programación, robótica, domótica... son términos que hemos incluido en nuestro vocabulario habitual y es un área que interesa especialmente a los más jóvenes. Tras estos términos se esconde un conocimiento multidisciplinar y precisamente por ello su aprendizaje es especialmente provechoso en adolescentes y jóvenes que consiguen repasar y afianzar conocimientos curriculares (**matemáticas, física...**) mientras exploran cuestiones que les resultan atractivas e interesantes. Habilidades como la lógica, el pensamiento estructurado o la habilidad para resolver problemas se desarrollan, mejoran y potencian al realizar estas actividades.

¿POR QUÉ DEBERÍA APUNTARME?

Programación, diseño 3D, creación de videojuegos, robótica... son sólo algunas de las actividades que realizaremos en nuestras clases. Estas disciplinas permiten fomentar y potenciar otras habilidades del alumno como son

- Creatividad
- Visión espacial
- Atención y concentración
- Habilidad para detectar y resolver problemas
- Trabajo en equipo
- Autodescubrimiento de habilidades y puntos fuertes

Todas ellas útiles para su desarrollo y formación independientemente de que estudios pretenda tomar en cursos superiores.

¿QUÉ SE ESTUDIA EN EL CLUB DE INVENTORES?

Hemos preparado a conciencia unos contenidos especialmente preparados para despertar el interés, la curiosidad y fomentar el aprendizaje. Contamos con un temario muy variado para que el alumno pueda descubrir toda la oferta que existe y descubra su potencial. Diseño 3D, creación de videojuegos, desarrollo de aplicaciones para móviles o competiciones de robótica son solo algunos de los contenidos que hemos preparado para esta actividad.

- Primer trimestre
 - Scratch
 - Kodu
- Segundo trimestre
 - Electrónica
 - Arduino
- Tercer trimestre
 - HTML
 - Arduino
 - Realidad aumentada
 - MIT App Inventor

¿CUÁNTO CUESTA LA ACTIVIDAD?

El precio por mes y alumno/a es de **49€**. Además, se solicitará una matrícula por el mismo importe que se devolverá al finalizar el curso en junio en caso de que se haya asistido a todos los meses.

¿QUÉ ESTÁ INCLUIDO EN EL PRECIO?

Todos los materiales para realizar las actividades están incluidas y no será necesario aportar ningún elemento externo.

LOCALIZACIÓN

La actividad se realiza en [Espacio Miscela](#) [4], en el barrio de Aluche de Madrid capital

NÚMERO DE ALUMNOS

La actividad está diseñado para ser impartido a **grupos de 10 estudiantes como máximo**. El mínimo requerido de alumnos para que la actividad se desarrolle es de 5.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

- Estudiantes de ESO de cualquier especialidad

¿HAY DISTINTOS NIVELES?

Contamos con varios niveles para que cada alumno encuentre lo que necesita. Desde el nivel iniciación en el que se parte de 0 hasta el avanzado para aquellos que ya tienen conocimientos y quieren saber más.

NIVEL DE LA ACTIVIDAD Y REQUISITOS PREVIOS

Desde cero

REQUISITOS NECESARIOS

SER ALUMNO DE CUALQUIER CURSO DE LA ESO

CURSO(S) PREVIO(S) RECOMENDADO(S):

CURSO CERO DE PROGRAMACIÓN^[6]

¿QUÉ DEBO LLEVAR A LA ACTIVIDAD?

¡TODO INCLUIDO! NO TIENES QUE TRAER NADA

ME INTERESA: ¿CÓMO ES EL PROCESO DE MATRICULACIÓN?

¡Estupendo! El proceso de inscripción es muy sencillo. Sólo necesitas seguir tres pasos:

1.- Rellena el formulario de preinscripción que encontrarás a continuación con tus datos y comentarios:

REALIZAR PREINSCRIPCIÓN

^[7]

2.- Al enviar la preinscripción te mostraremos varias formas de pago para formalizar la matrícula, que consiste en un pago único de **49€**. El orden de las plazas será concedido en estricto orden de pago de la matrícula.

3.- Una vez recibida la preinscripción nos pondremos en contacto contigo para facilitarte información adicional sobre la actividad.

4.- Por último, necesitaremos que nos indiques una cuenta bancaria donde realizar las domiciliaciones mensuales de **49€**

Para cualquier consulta, no dudes en contactar con nosotros vía [formulario de contacto](#) ^[8], teléfono (**91 005 27 02**) o por [correo electrónico](#) ^[2].

URL de origen (modified on 2019-05-13 18:48): <https://sindormir.net/node/405>

Enlaces

[1] <https://sindormir.net/club-inventores>

[2] <mailto:sindormir@sindormir.net>

[3] <http://www.miscela.es/calendario?year=2017&month=10>

[4] <http://miscela.es/donde>

[5]

<https://maps.google.es/maps?f=q&source=embed&hl=es&geocode=&q=av.+padre+piquer+45&aq=&sll=40.43.679537&sspn=0.286912,0.583649&t=h&ie=UTF8&hq=&hnear=Av+Padre+Piquer,+45,+28024+Madrid&ill=3.765656&spn=0.002243,0.00456&z=14&iwloc=r0>

[6] <https://sindormir.net/curso-cero-programacion>

[7] https://sindormir.net/preinscripcion-cursos?id_curso=CLUB_INVENTORES

[8] <https://sindormir.net/contacto>