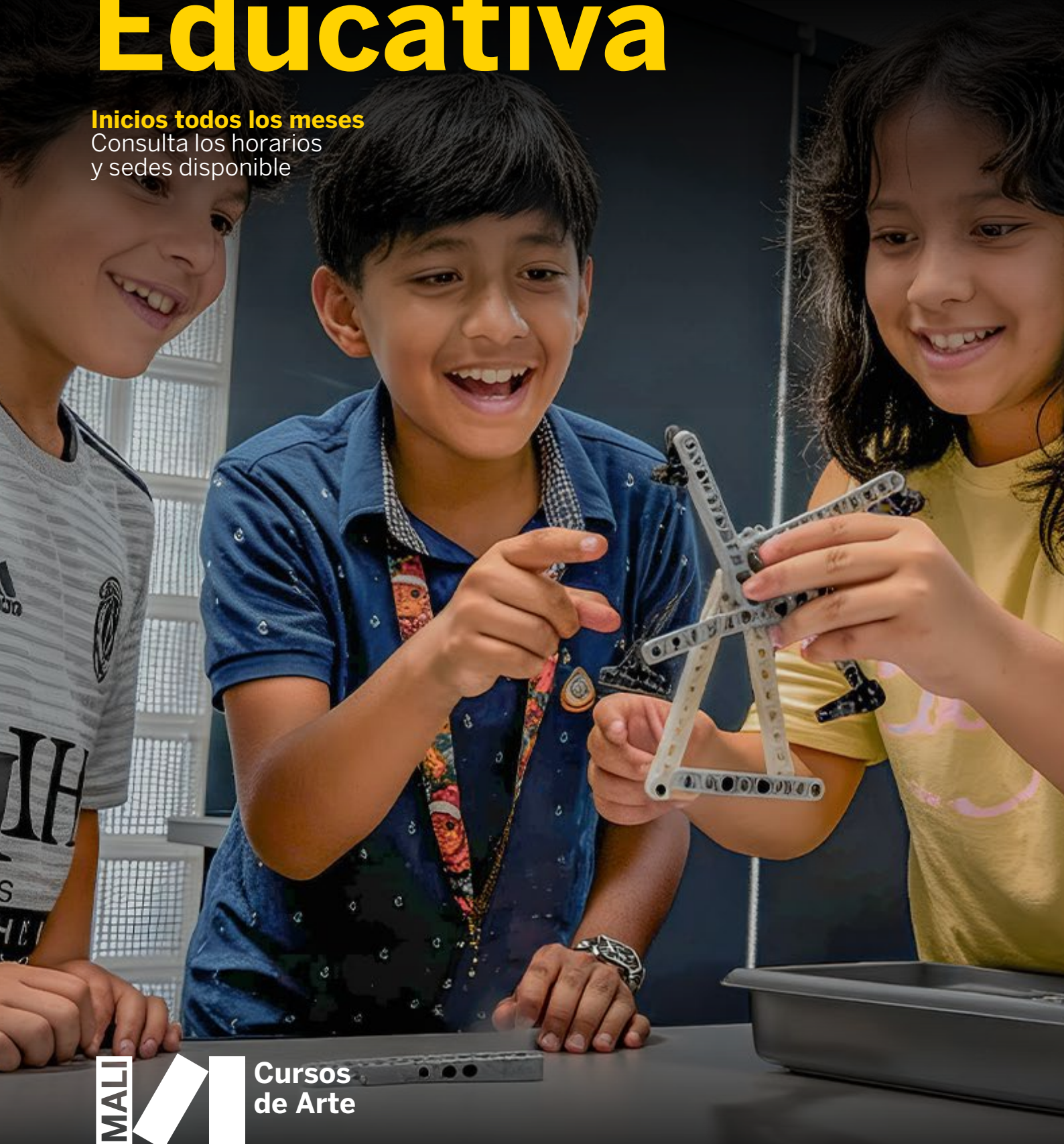


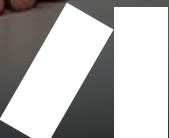
Robótica Educativa

Inicios todos los meses

Consulta los horarios
y sedes disponible



MALI



**Cursos
de Arte**

Te contamos sobre el curso

El curso de **Robótica Educativa** es un espacio formativo donde los estudiantes aprenden a construir, programar y poner en funcionamiento proyectos robóticos de manera práctica, lúdica y colaborativa. A través de la robótica, los alumnos desarrollan habilidades cognitivas, creativas y tecnológicas, fortaleciendo el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

A lo largo del programa, los estudiantes conocerán principios básicos de robótica y programación, comprendiendo el funcionamiento de estructuras, mecanismos, sensores y actuadores mediante proyectos guiados. Cada sesión permite que el alumno observe, construya, pruebe, corrija y reflexione sobre el funcionamiento de su proyecto, conectando el aprendizaje con situaciones de la realidad.

El curso promueve una experiencia de aprendizaje activa, donde los alumnos trabajan con kits de robótica educativa adaptados a su edad. A través del armado de modelos, la programación visual, el uso de tarjetas o tablet, y la prueba de proyectos, los estudiantes desarrollan autonomía, creatividad, concentración, confianza y habilidades de trabajo en equipo.

Además de acercarlos al mundo de la tecnología, la robótica educativa fortalece la curiosidad, la perseverancia y la capacidad de enfrentar retos progresivos. Es un curso ideal para que niños y adolescentes aprendan haciendo, experimenten con soluciones y descubran cómo la programación y la construcción pueden convertirse en herramientas para crear.



Competencias

- ★ **Pensamiento lógico:** reconoce secuencias, patrones y relaciones causa-efecto para resolver retos tecnológicos de manera ordenada.
- ★ **Construcción robótica:** comprende el funcionamiento de estructuras, mecanismos y piezas para armar modelos robóticos guiados.
- ★ **Programación visual:** aplica conceptos básicos de programación mediante tarjetas, tablet o software, según el rango de edad y kit utilizado.
- ★ **Resolución de problemas:** experimenta, prueba y ajusta sus proyectos para identificar errores, proponer soluciones y mejorar resultados.
- ★ **Creatividad tecnológica:** desarrolla ideas y proyectos prácticos que integran imaginación, construcción y programación.
- ★ **Trabajo colaborativo:** participa en actividades grupales, fortaleciendo la comunicación, la cooperación, la confianza y el respeto dentro del equipo.

¿A quién se dirige el curso?

- Dirigido a personas de 6 a 16 años.
- Orientado a estudiantes interesados en la tecnología, la construcción, la programación y la resolución de retos, que deseen aprender robótica educativa desde un enfoque práctico, creativo y colaborativo.
- No se requiere experiencia previa.



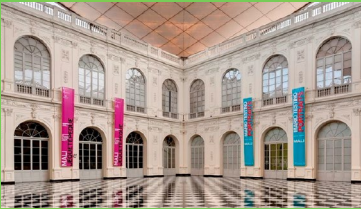
¿Por qué estudiar en el MALI?

El MALI es un referente en arte y cultura, donde aprenderás no solo técnicas, sino también a desarrollar tu creatividad, sensibilidad y expresión personal en un entorno inspirador.



Experiencia educativa

Más de 50 años promoviendo el arte y formando a miles de alumnos en cursos que combinan aprendizaje, creatividad y desarrollo personal.



Palacio de la Exposición

Aprende en un espacio histórico y cultural único, rodeado de arte, exposiciones y una arquitectura que inspira tu proceso creativo.



Conexión con el arte y la cultura

Vivirás el arte desde dentro, fortaleciendo tu mirada artística y conectando con diversas expresiones culturales.



Docentes especializados

Aprende con profesionales del arte que te guiarán paso a paso, respetando tu ritmo y potenciando tu talento.



Aprendizaje práctico y vivencial

Las clases están diseñadas para aprender haciendo, experimentando y disfrutando cada proceso creativo.

Duración: 3 meses

Contenidos

6 A 8 AÑOS - 3 MESES

- En este grupo, los estudiantes se inician en la robótica educativa a través de actividades lúdicas y guiadas que les permiten reconocer piezas, comprender normas de uso y familiarizarse con el kit Alpha Set A. Durante las sesiones, los niños aprenden a organizar su espacio de trabajo, identificar bloques de construcción, seguir instrucciones sencillas y participar en el armado de modelos de manera progresiva.
- El trabajo con este rango de edad se enfoca en desarrollar pensamiento lógico inicial, coordinación psicomotriz, reconocimiento de secuencias y relaciones causa-efecto. Los estudiantes realizan programación básica con tarjetas, prueban el funcionamiento de sus modelos y reflexionan sobre la utilidad del proyecto mediante preguntas sencillas vinculadas con su entorno.
- Cada sesión incluye presentación del proyecto, armado guiado, programación básica, prueba, explicación de utilidad, desarmado y conteo final de piezas. Este proceso fortalece el orden, la autonomía, la concentración y la capacidad de trabajar en grupo, permitiendo que los niños aprendan robótica desde una experiencia cercana, segura y divertida.

9 A 12 AÑOS - 3 MESES

- En este grupo, los estudiantes trabajan con el kit Defender Wisekit, que incluye bloques de construcción, piezas estructurales y sensores según la configuración del proyecto. El curso permite que los alumnos comprendan mejor el funcionamiento de estructuras, mecanismos, sensores y actuadores, aplicando estos conocimientos en proyectos robóticos prácticos.
- A lo largo del programa, los estudiantes fortalecen el pensamiento lógico, la programación por secuencias y la resolución de problemas mediante el armado guiado de modelos y la programación básica con tablet. En cada proyecto, aprenden a observar el funcionamiento del robot, realizar pruebas, identificar posibles mejoras y explicar la relación entre el proyecto desarrollado y situaciones de la vida real.
- El proceso también promueve la autonomía, la confianza y el trabajo colaborativo. Los estudiantes aprenden a organizar piezas, cumplir normas de uso, participar en el conteo y cierre de cada sesión, así como socializar sus ideas con el grupo. De esta manera, el curso combina tecnología, creatividad y aprendizaje activo en una experiencia práctica y motivadora.

13 A 16 AÑOS - 3 MESES

- En este grupo, los estudiantes desarrollan proyectos con el kit Intelligent Storm IA, orientado a la construcción de modelos, uso de piezas estructurales, sensores y programación visual.
- El curso permite que los adolescentes comprendan con mayor profundidad cómo se integran los componentes de un sistema robótico y cómo la programación permite controlar su funcionamiento.
- Durante las sesiones, los alumnos trabajan el armado guiado de modelos, la programación básica con tablet, la prueba del proyecto y el análisis de su utilidad.
- Esta dinámica fortalece el pensamiento lógico, la experimentación, la resolución de problemas y la capacidad de relacionar los proyectos con aplicaciones reales, promoviendo un aprendizaje más reflexivo y tecnológico.
- Además, el curso fomenta habilidades clave como la autonomía, la creatividad, la organización, el trabajo colaborativo y la comunicación dentro del grupo.
- Los estudiantes enfrentan retos tecnológicos progresivos, desarrollan confianza en sus capacidades y fortalecen una base inicial para seguir explorando áreas vinculadas a la robótica, la programación y la innovación.

**El MALI se reserva el derecho a modificar la plana docente por motivos de fuerza mayor o disponibilidad del profesor, garantizando que la calidad del programa no se verá afectada.*

**MALI Educación se reserva el derecho de modificar la malla y los cursos de acuerdo con su proceso de mejora académica continua o causa de fuerza mayor.*

Docente

Robótica Educativa



Cursos
de Arte

Esteban Coronel



Diseñador, investigador y productor de instalaciones de arte, cultura y tecnología, con más de 25 años de experiencia en montaje, mantenimiento y reparación de instalaciones artísticas. Actualmente forma parte de MALI Educación, donde aporta una mirada técnica e interdisciplinaria vinculada al arte y la tecnología. Su trayectoria incluye colaboración con museos, centros culturales y galerías en la supervisión técnica y montaje de exposiciones e instalaciones interactivas, además de producción de videoarte, asistencia técnica en performances sonoras y multimedia, y el dictado de talleres especializados en montaje técnico interdisciplinario.

Inversión

Duración: 3 meses

Oportunidad única hasta con el 23% dto x 3 meses

Monto a pagar: S/ 600 (p. regular: S/1,020)

**Pregunta por más opciones de pago escribiéndonos al WhatsApp o llamando al (01) 204 0000 - Anexo 1.*

[Hablar con un asesor](#)

[Términos y condiciones](#)

Inscripción

BCP AHORRO SOLES

Cuenta bancaria:
191-34389140-0-03

Cuenta interbancaria (CCI):
002 191 134389140003 51

[Enlace Niubiz](#)

ASOCIACIÓN MUSEO DE ARTE DE LIMA

RUC: 20168496690

Enviar el comprobante a **cursosdearte@mali.pe** junto con los siguientes datos del alumno:

- Nombres y apellidos completos
- Fecha de nacimiento
- DNI
- Distrito de residencia
- Teléfono móvil
- Sede de estudio
- Correo electrónico
- Curso, rango de edad, docente y horario

** El MALI se reserva el derecho a reprogramar el inicio, en caso no cuente con un mínimo de inscripciones.*

** Las clases no son recuperables una vez iniciada el curso.*

Certificación

Los estudiantes recibirán un certificado a nombre del MALI – Museo de Arte de Lima por los 3 meses de duración del curso de **robótica educativa**.

Requisitos:

- Tener el 70 % de asistencia durante cada mes de estudio.

