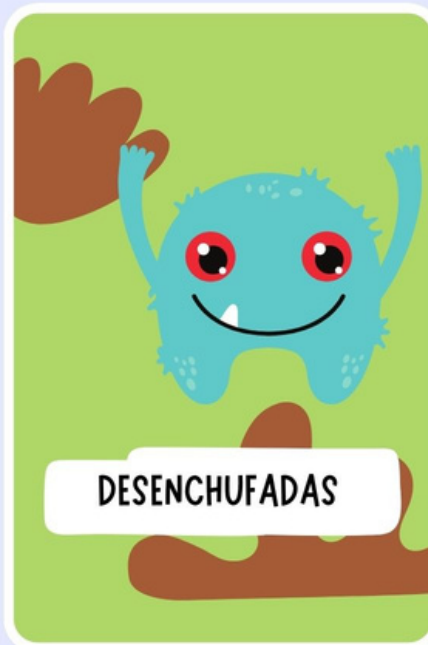




TAREA



DESENCHUFADAS



ROBOTICA EDUCATIVA



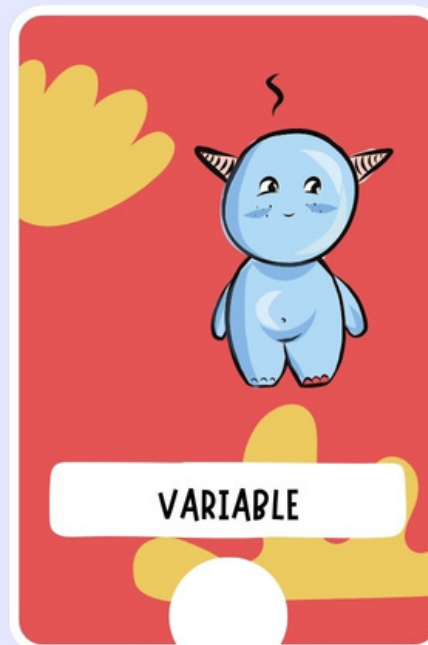
SECUENCIA



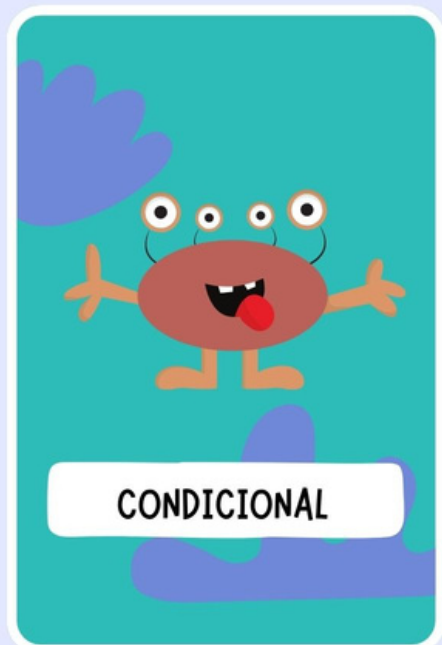
BUG



BUCLE / LOOP



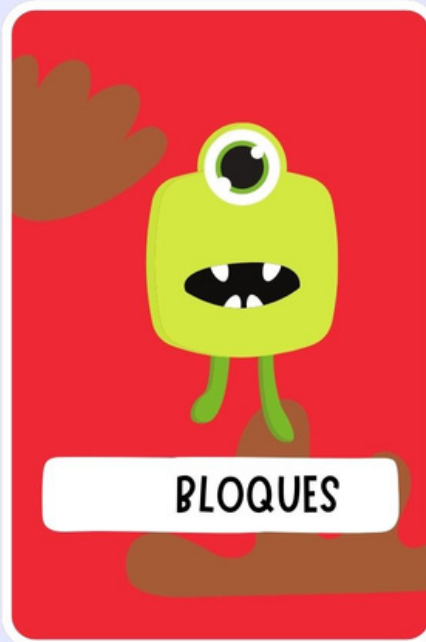
VARIABLE



CONDICIONAL



ALGORITMO



BLOQUES



CODIGO



DISEÑO



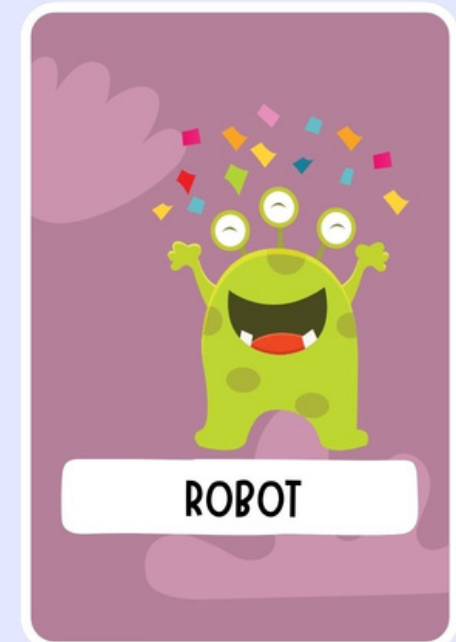
EJES DE MOVIMIENTO



STEAM



KIT ROBÓTICA



ROBOT

Una serie de instrucciones ordenadas y lógicas que le indican a un robot cómo realizar una tarea específica.

ALGORITMO

Bloques de código para construir programas sin necesidad de escribir código de programación.

BLOQUES

El conjunto de instrucciones escritas en un lenguaje de programación que controla cómo un robot realiza tareas y responde a estímulos.

CODIGO

El proceso de crear y planificar la estructura física y funcional de un robot, teniendo en cuenta factores como la forma, el tamaño y los materiales.

DISEÑO

Son las direcciones en las que un robot puede moverse o rotar. Por ejemplo, un brazo robótico puede tener varios ejes de movimiento, lo que le permite realizar movimientos más complejos.

EJES DE MOVIMIENTO

Acrónimo que significa Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas. Es una ampliación del término STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)

STEAM

Un conjunto de piezas y componentes que se utilizan para construir y programar un robot, normalmente diseñado para fines educativos.

KIT ROBÓTICA

Un dispositivo mecánico y electrónico que puede ser controlado de forma automática o manual y realizar tareas de manera autónoma o semiautónoma.

ROBOT

La acción o conjunto de acciones que un robot debe realizar, como moverse a un lugar determinado o agarrar un objeto.

TAREA

Actividades de resolución, de problemas, creación y diseño, que no requieren el uso de una máquina.

DESENCHUFADAS

Es el uso de robots y tecnología en el ámbito educativo para enseñar a los estudiantes habilidades como programación, diseño, ingeniería y trabajo en equipo.

ROBOTICA EDUCATIVA

Un conjunto de datos ordenados, siguen unos a otros. Siguiendo un patrón.

SECUENCIA

Es un error en un programa. Buscar errores lo llamamos Debugging

BUG

Una porción de código que se repite, tantas veces como se establezca, o finalice programa.

BUCLE / LOOP

Son bloques de código que son usados para establecer valores de números o letras.

VARIABLE

Son **if /then** son términos que ayudan a la persona que programa, que va a suceder después.

CONDICIONAL

Una serie de instrucciones ordenadas y lógicas que le indican a un robot cómo realizar una tarea específica.

Bloques de código para construir programas sin necesidad de escribir código de programación.

El conjunto de instrucciones escritas en un lenguaje de programación que controla cómo un robot, realiza tareas y responde a estímulos.

El proceso de crear y planificar la estructura física y funcional de un robot, teniendo en cuenta factores como la forma, el tamaño y los materiales.

Son las direcciones en las que un robot puede moverse o rotar. Por ejemplo, un brazo robótico puede tener varios ejes de movimiento, lo que le permite realizar movimientos más complejos.

Acrónimo que significa Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas. Es una ampliación del término STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)

Un conjunto de piezas y componentes que se utilizan para construir y programar un robot, normalmente diseñado para fines educativos.

Un dispositivo mecánico y electrónico que puede ser controlado de forma automática o manual y realizar tareas de manera autónoma o semiautónoma.

La acción o conjunto de acciones que un robot debe realizar, como moverse a un lugar determinado o agarrar un objeto.

Actividades de resolución, de problemas, creación y diseño, que no requieren el uso de una máquina.

Es el uso de robots y tecnología en el ámbito educativo para enseñar a los estudiantes habilidades como programación, diseño, ingeniería y trabajo en equipo.

Un conjunto de datos ordenados, siguen unos a otros. Siguiendo un patrón.

Es un error en un programa.
Buscar errores lo llamamos
Debugging

Una porción de código que se repite, tantas veces como se establezca, o finalice programa.

Son bloques de código que son usados para establecer valores de números o letras.

Son **if /then** son términos que ayudan a la persona que programa, que va a suceder después.