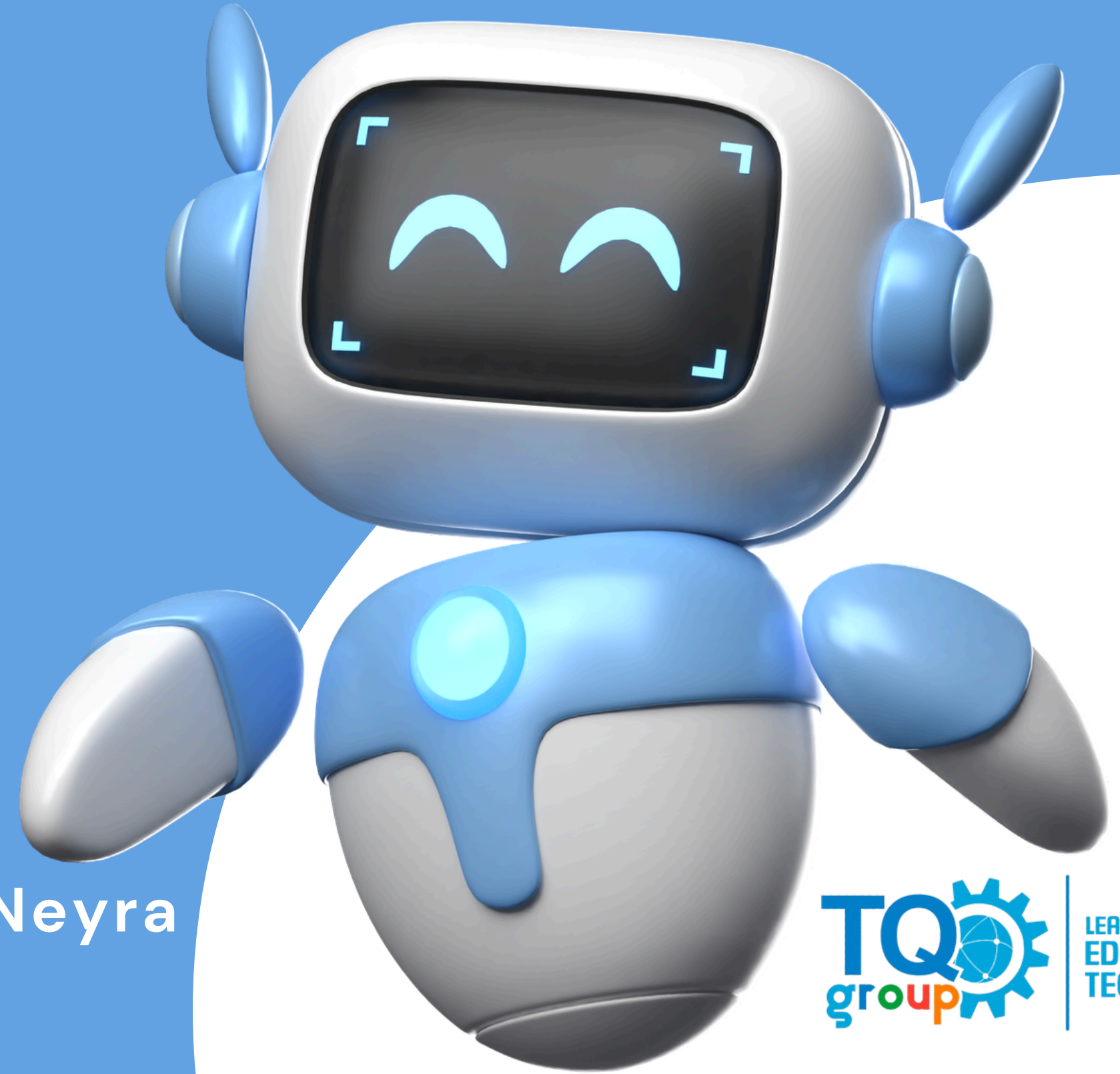
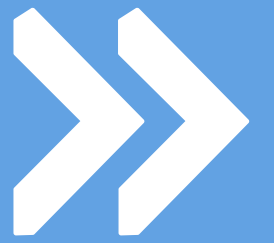


# ROBOTICA EDUCATIVA Y EL ENFOQUE STEAM



ing. William Bojorquez Neyra





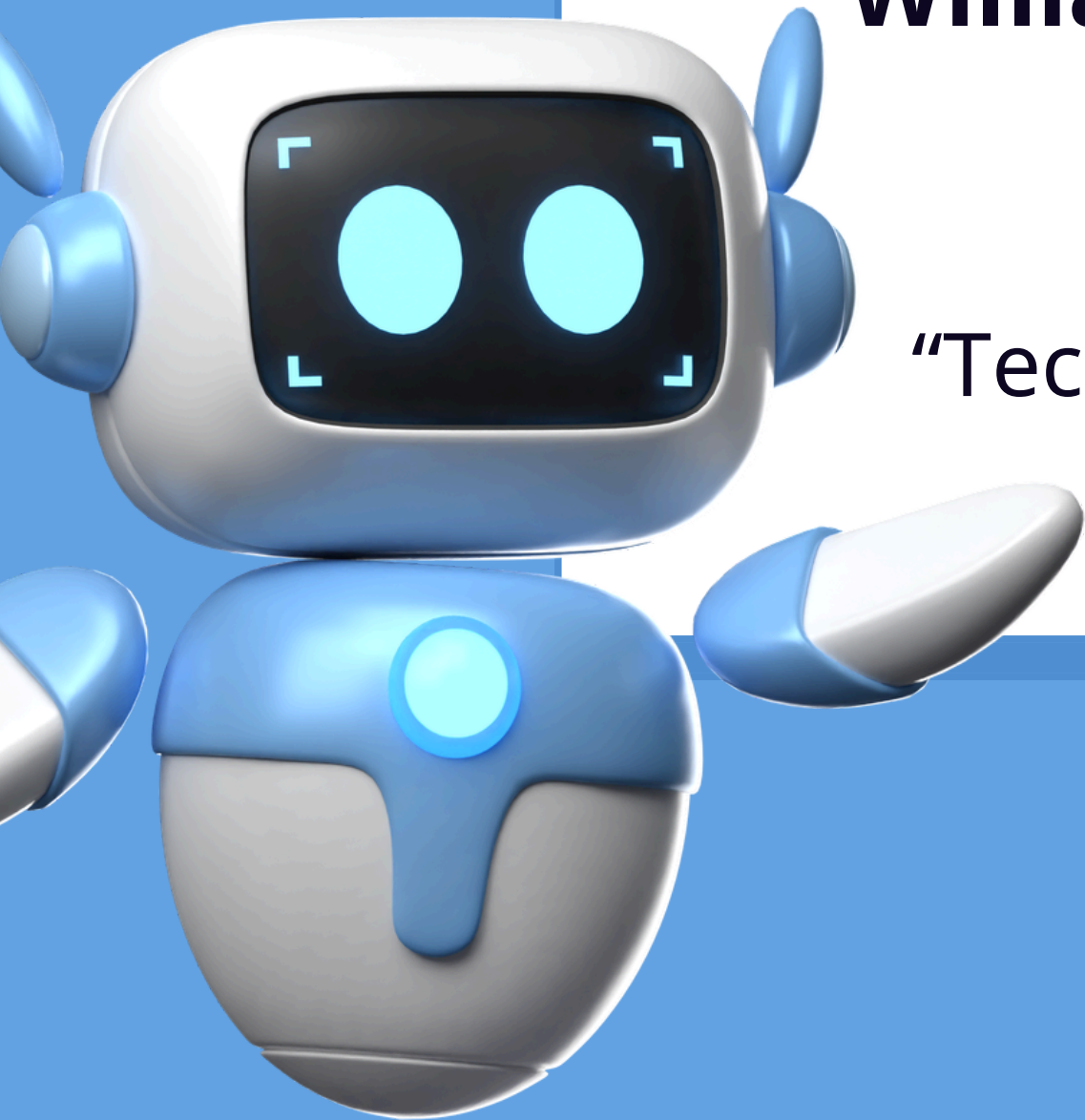
# PRESENTACIÓN

**William Bojorquez Neyra**

Físico de la UNI

Gerente General

“Technology Quality Group”



# ENFOQUE STEAM



**Science • Technology • Engineering • Arts • Mathematics**

*Fomenta la innovación, valora la aplicación en el mundo real, crea conocimiento del contenido y brinda oportunidades de aprendizaje práctico para los estudiantes.*

# CONOCIMIENTO TRANSVERSAL Y VIVENCIAL

La metodología de enseñanza-aprendizaje STEAM, que corresponde a las siglas en inglés de cinco materias: science (ciencia), technology (tecnología), engineering (ingeniería), mathematics (matemáticas) y arts (arte), pretende garantizar el desarrollo de un conocimiento transversal, en el que los contenidos de cada una de estas ramas no se trabaje de manera aislada, sino de forma interdisciplinar para garantizar un aprendizaje contextualizado y significativo.

Ciencia



Tecnología



Ingeniería



Arte

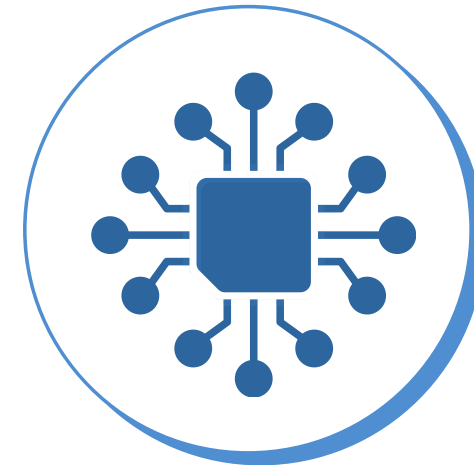
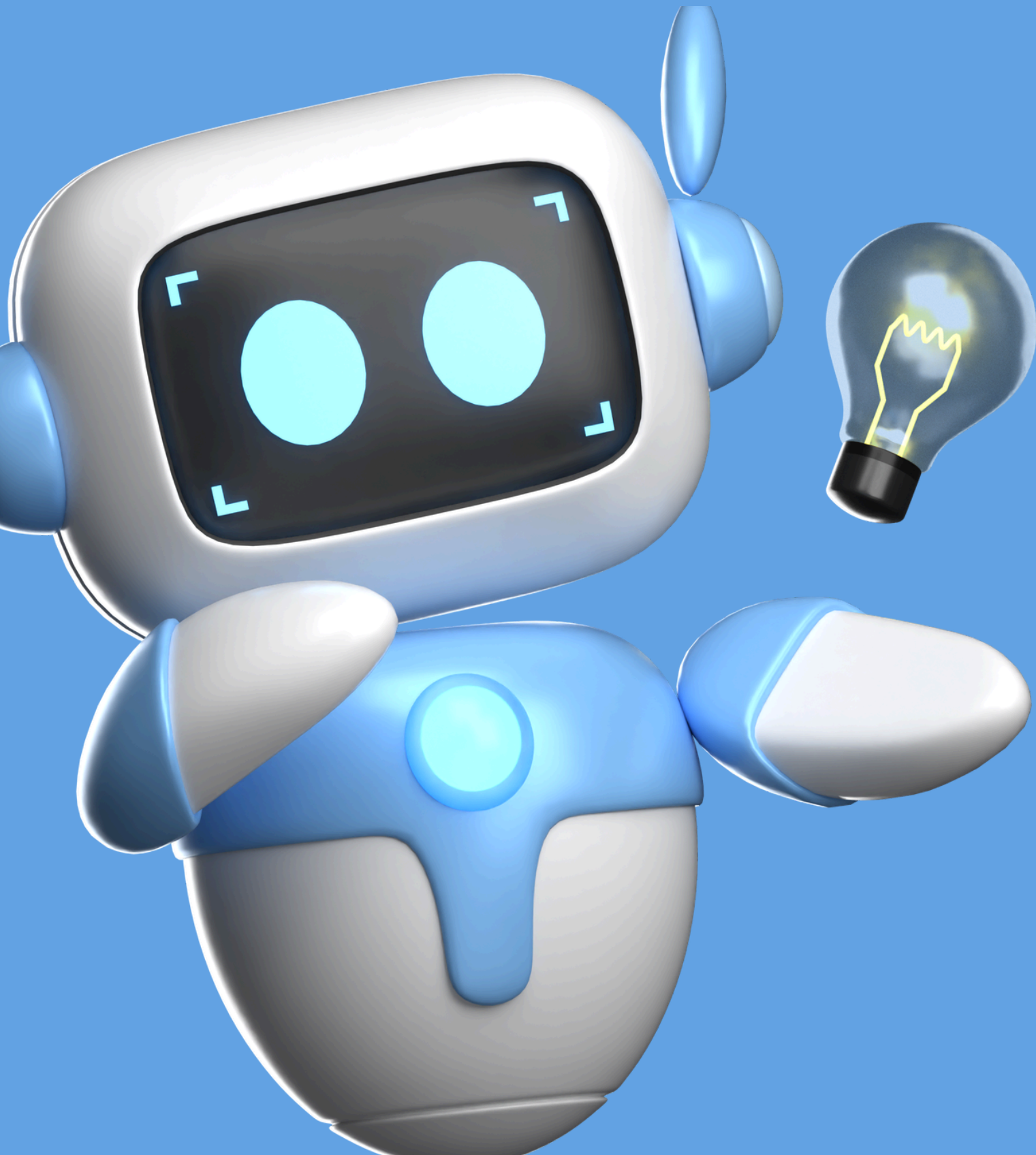


Matemáticas

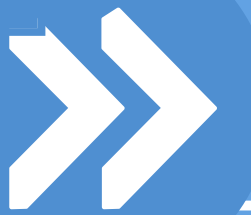




# APRENDIZAJE STEAM



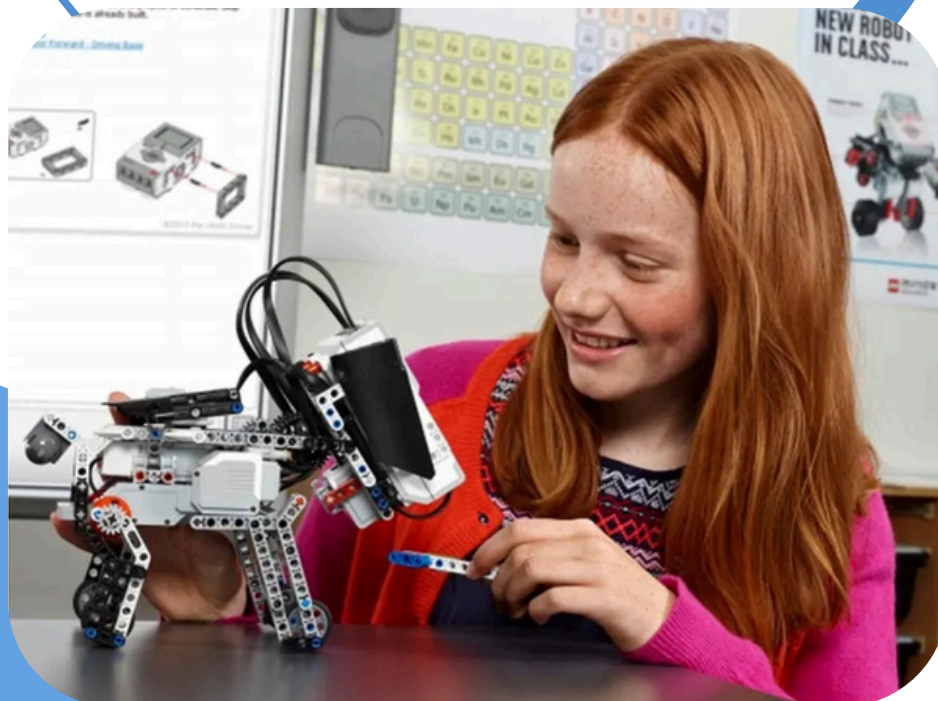
El aprendizaje STEAM ayuda al alumnado a observar, investigar, innovar, desarrollar la curiosidad y la imaginación, hacer preguntas y cuestionarse cómo funcionan las cosas y solucionar problemas que nos rodean en nuestro día a día.



# INTERES DE ESTUDIO

## ¿QUÉ ES LA ROBÓTICA EDUCATIVA?

Es parte de la tecnología en la que los alumnos desde los tres años



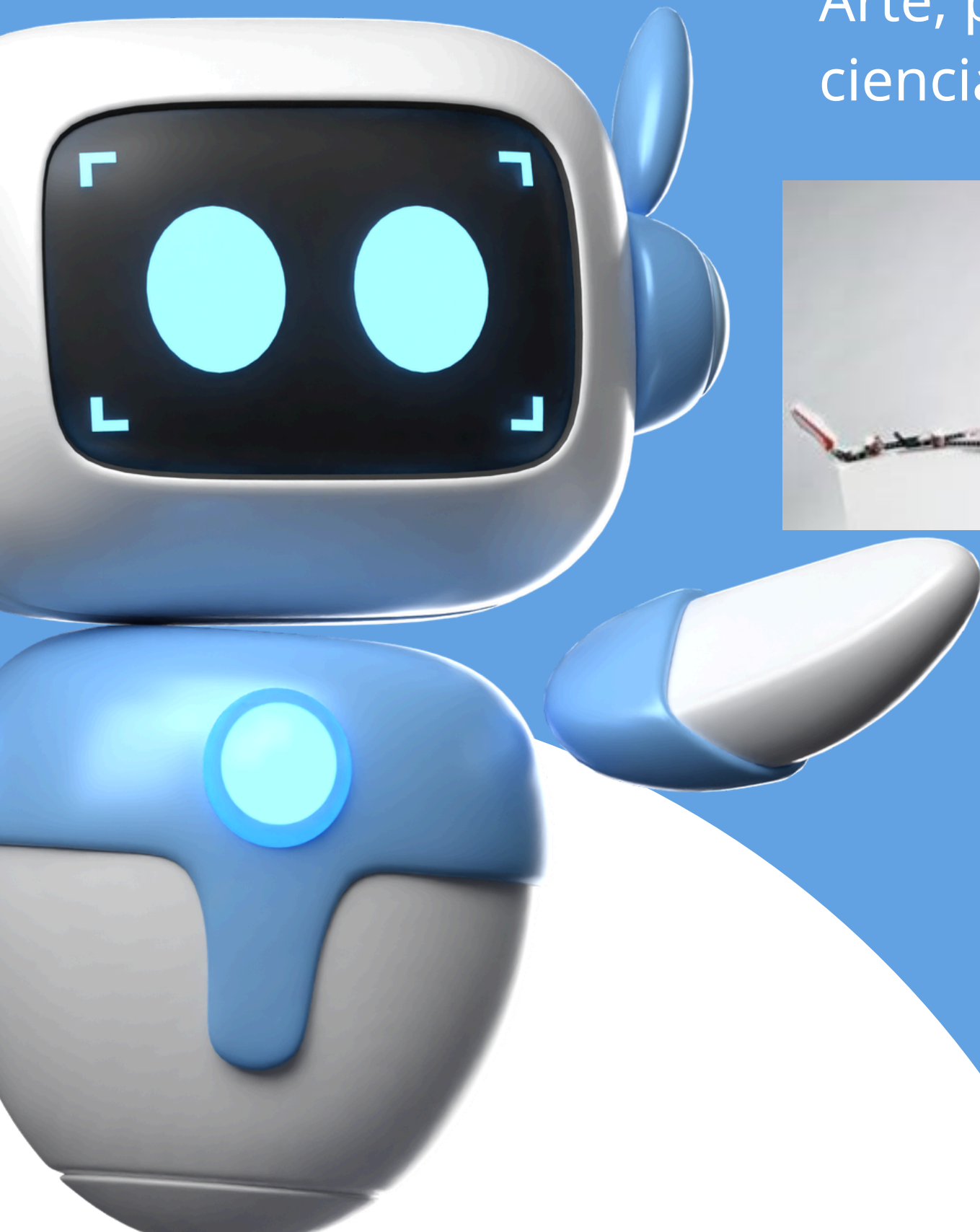
- **01** Aprenden ciencia y tecnología.
- **02** Desarrollan su creatividad.
- **03** Desarrollan su habilidad lúdica.
- **04** Mejoran su problema de atención y concentración.
- **05** Formar líderes.
- **06** Aprende a trabajar en equipo.





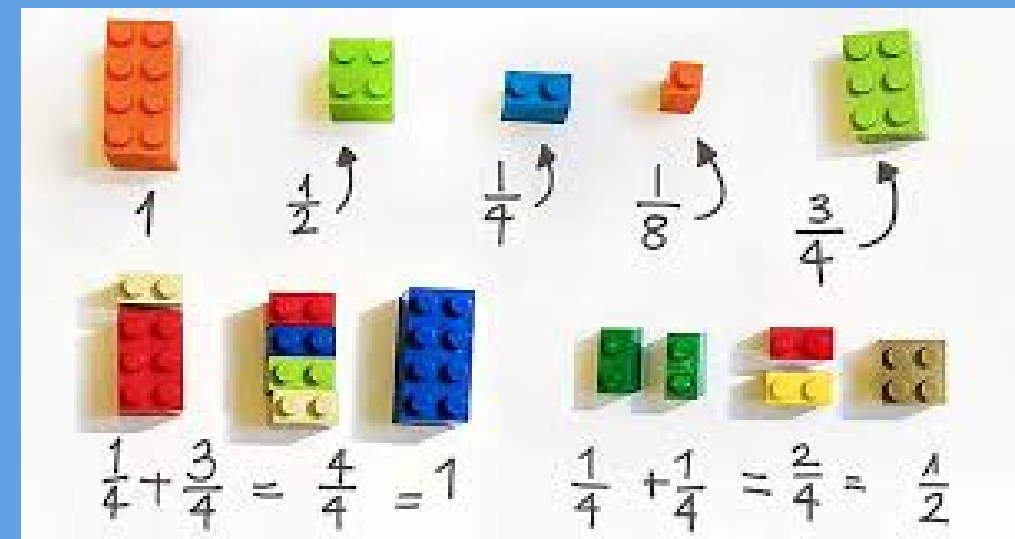
# TEMA TRANSVERSAL

Arte, personal social, comunicación, matemáticas y ciencia y ambiente.

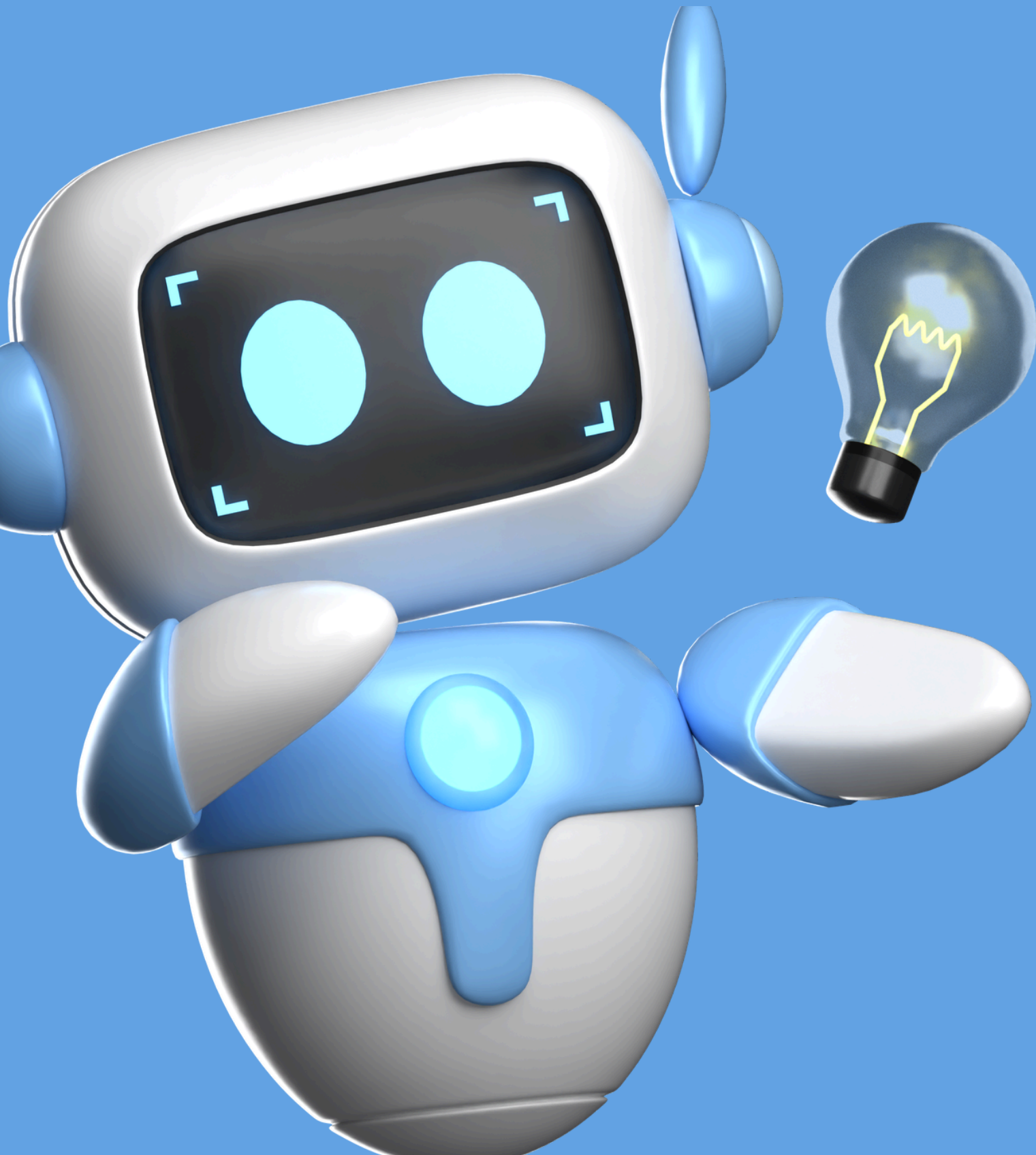


## Historia del robot

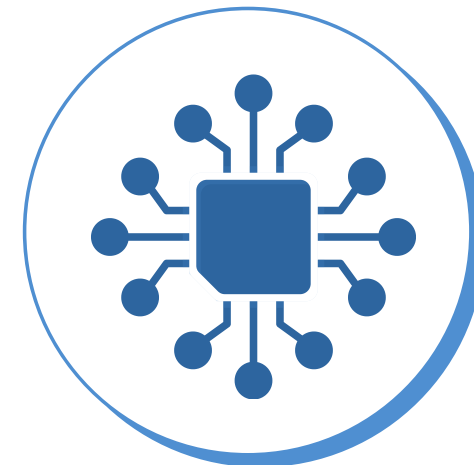
- sobre que los robots tienden a hacer parte o todo lo que sigue: moverse, hacer funcionar un brazo mecánico, sentir y manipular su entorno y mostrar un comportamiento inteligente especialmente si ese comportamiento imita al de los humanos o a otros animales. Actualmente podría considerarse que un robot es una computadora con la capacidad y el propósito de movimiento que en general es capaz de desarrollar múltiples tareas de manera flexible según su programación; así que podría diferenciarse de algún electrodoméstico específico.
- Aunque las historias sobre ayudantes y acompañantes artificiales, así como los intentos de crearlos, tienen una larga historia, las máquinas totalmente autónomas no aparecieron hasta el siglo XX. El primer robot programable y dirigido de forma digital, el *Animat*, fue instalado en 196 para levantar piezas calientes de metal de una máquina de tinte y colocarlas.



# PLATAFORMA VIRTUAL



**Robiasteam.com**



**IQGroup.com**





# INICIAL

## 3-4-5 AÑOS



## Bee Bot

1 abeja robot + cable de carga

# PRIMARIA BAJA

1º-2º



Libro virtual

1ero de primaria

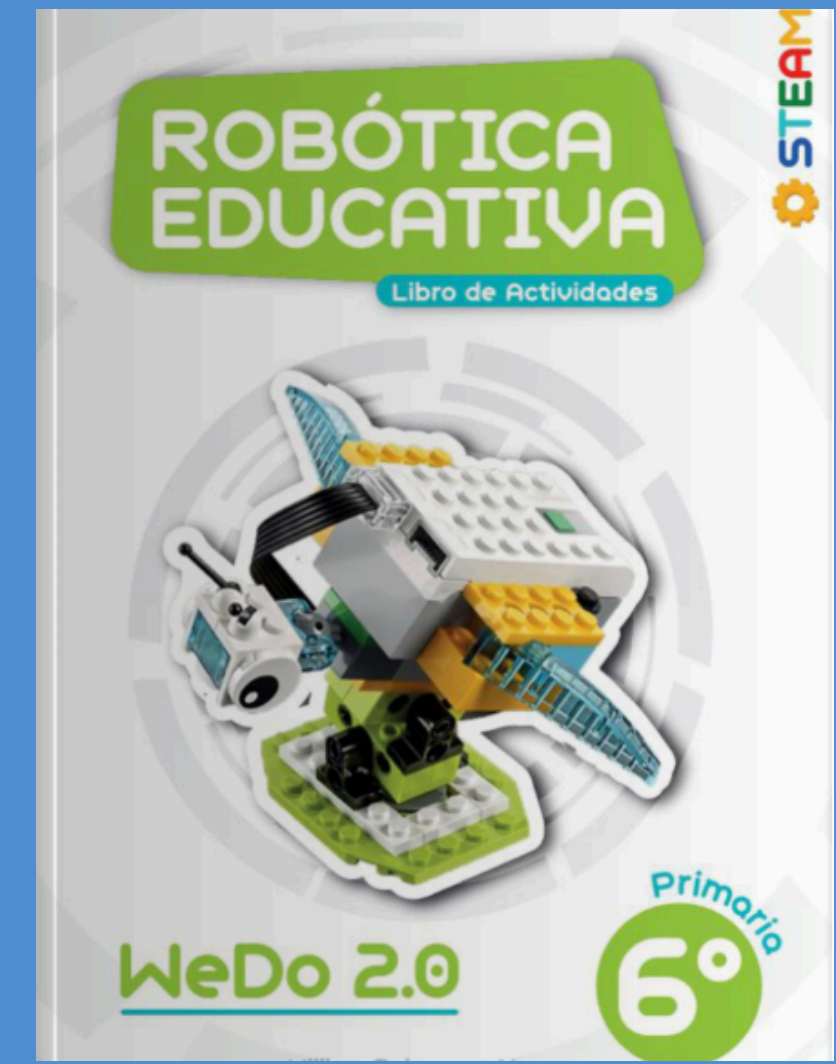
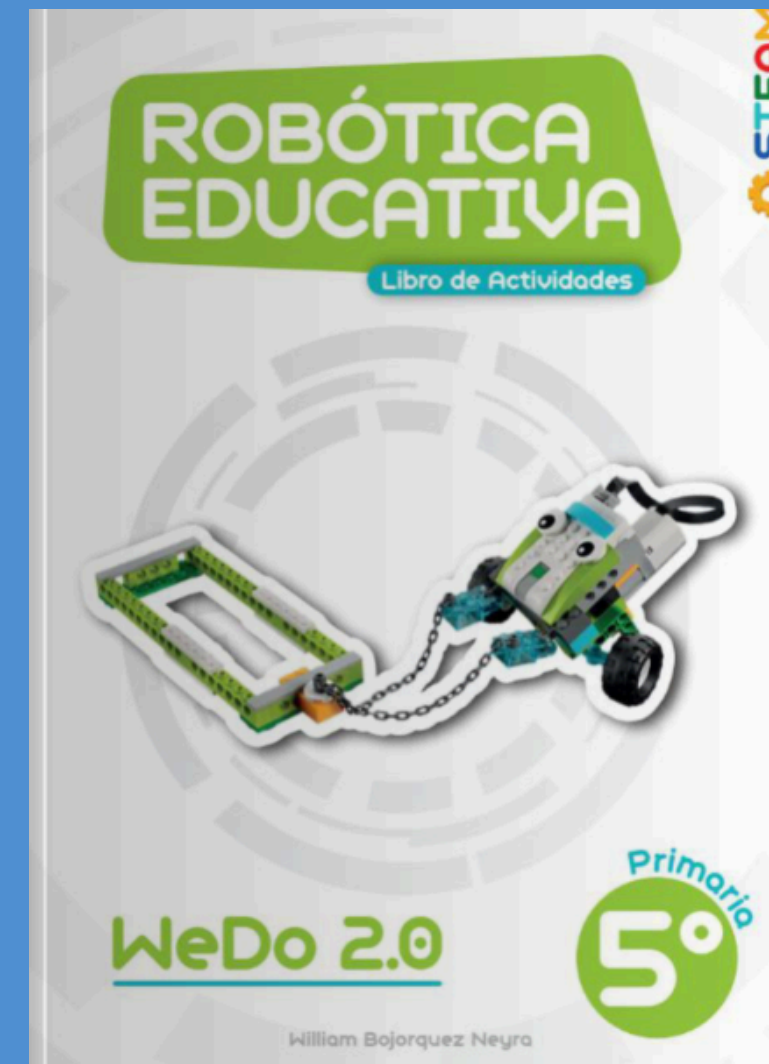
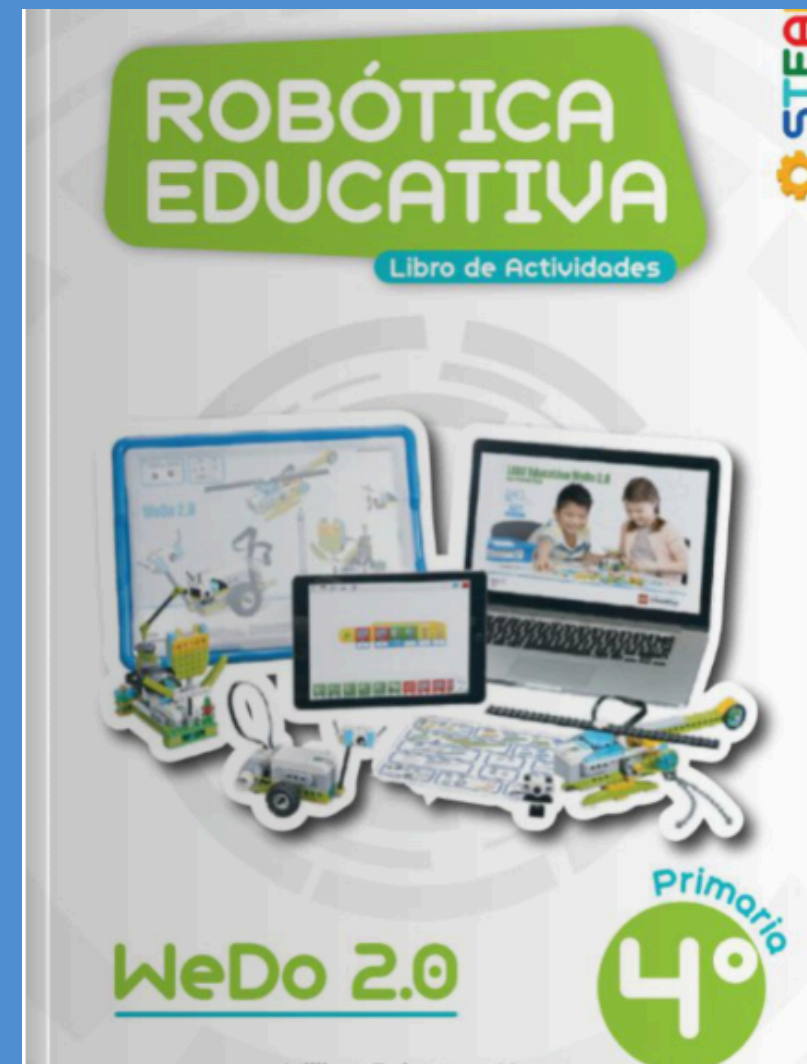
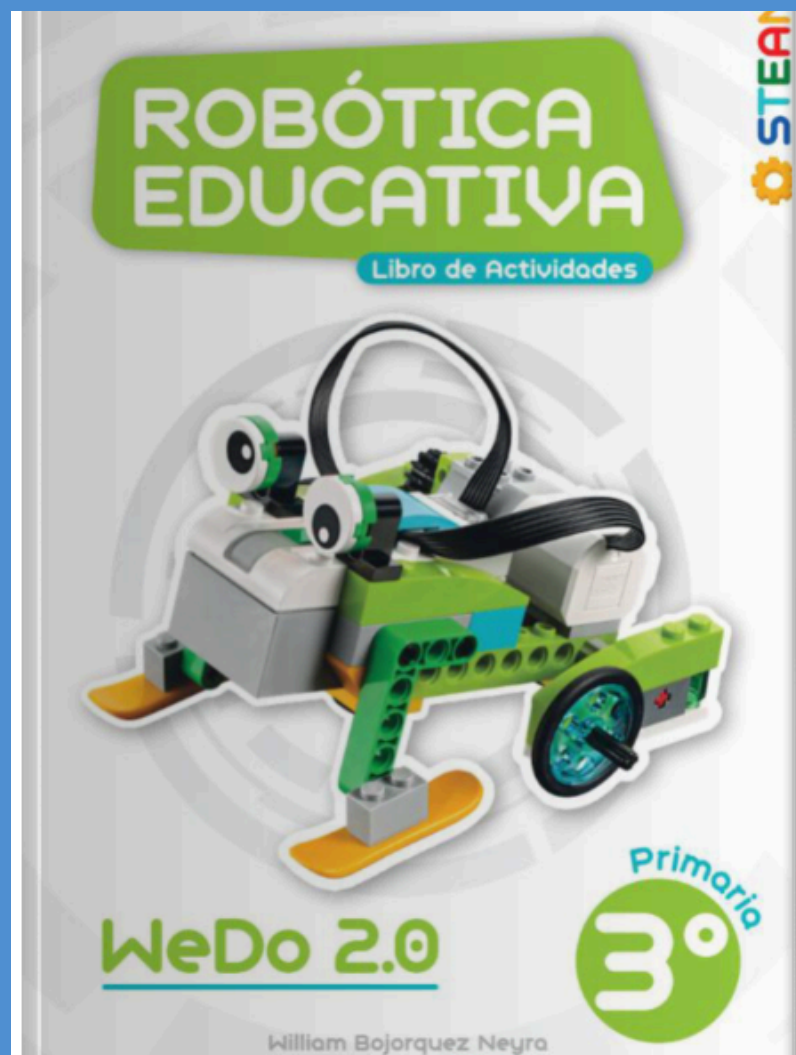
2do de primaria



# PRIMARIA

## 3°-4°-5°-6°

### Libro virtual





# SECUNDARIA

## MINDSTORMS EV3



### EV3

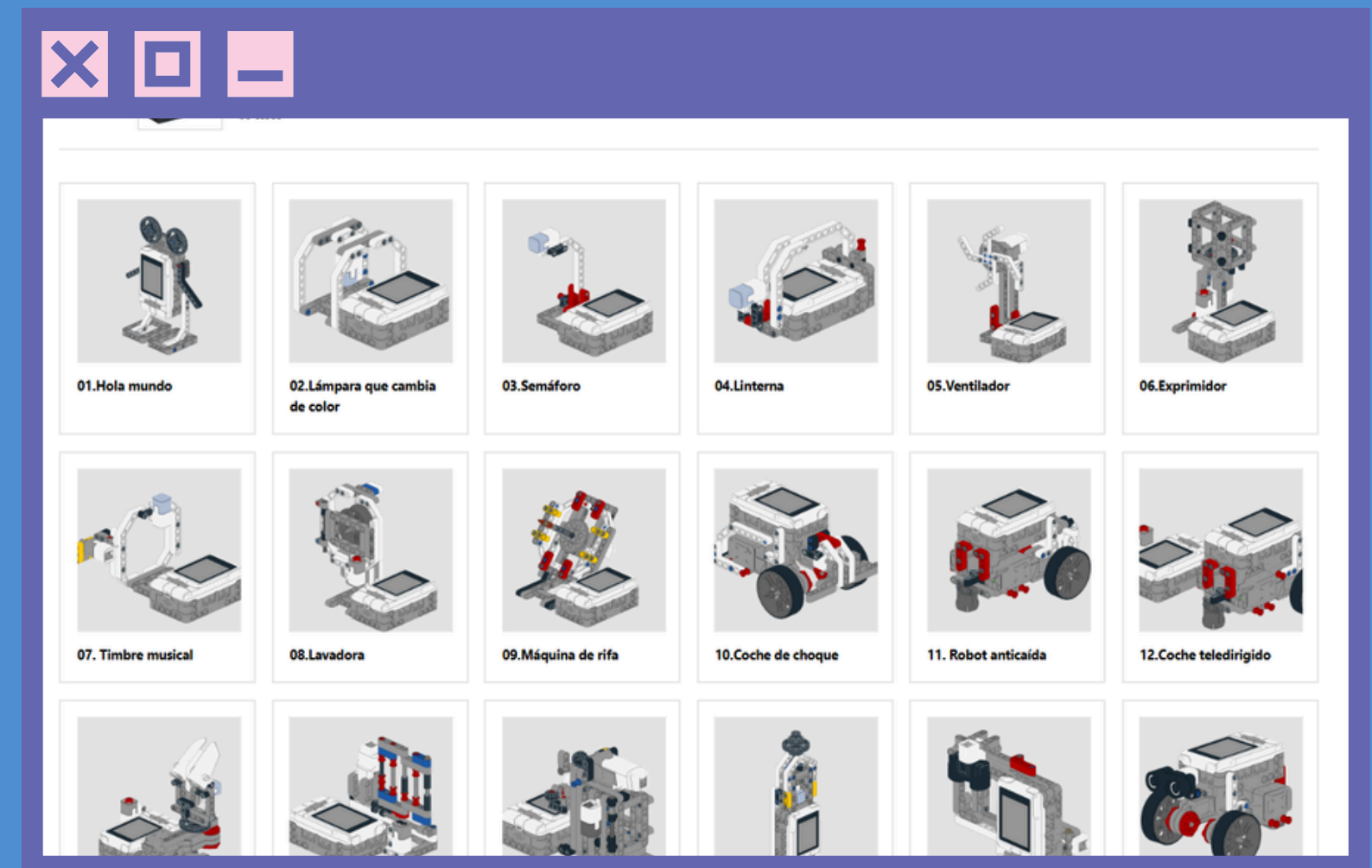
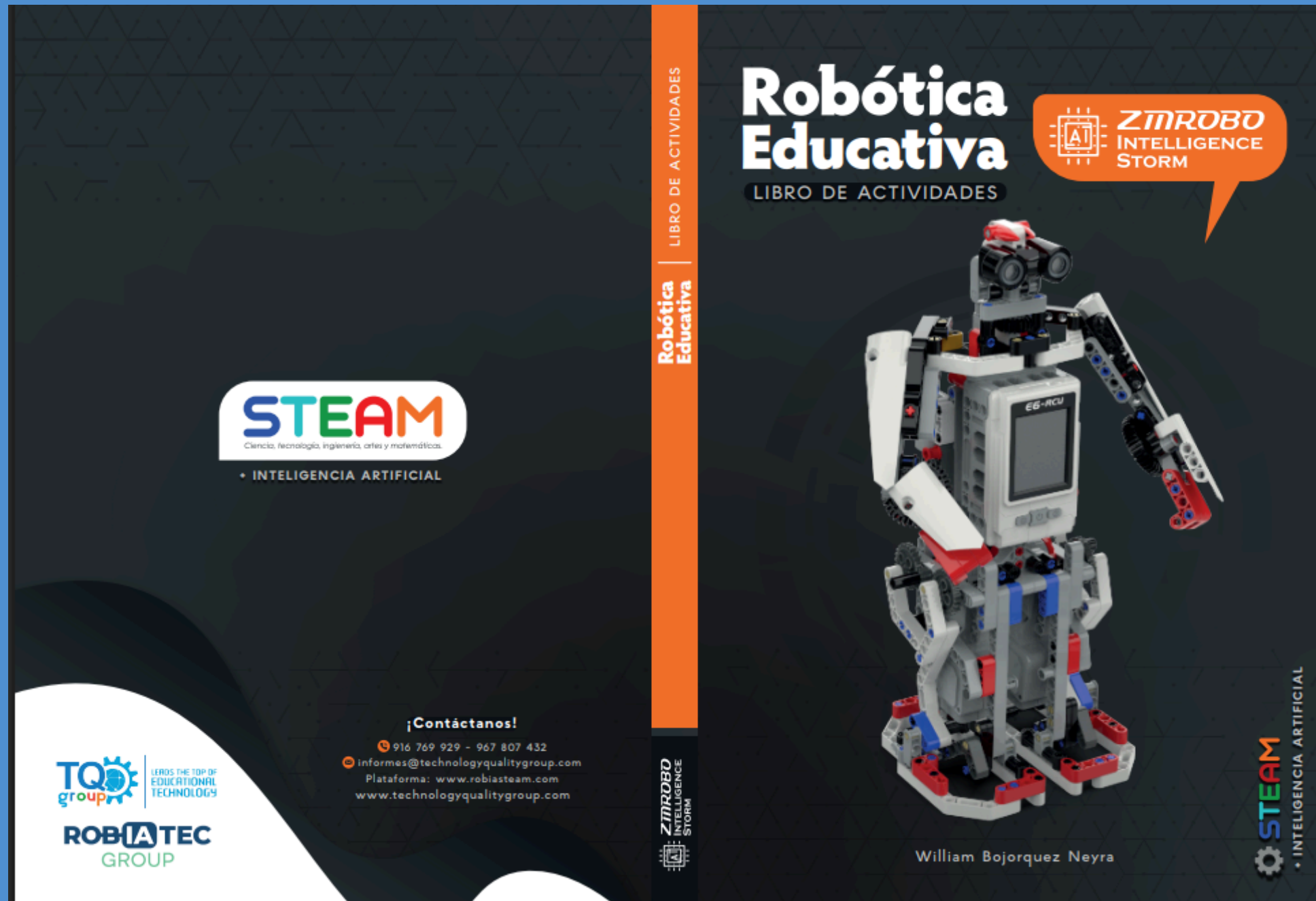
1º-5º Secundaria



# SECUNDARIA

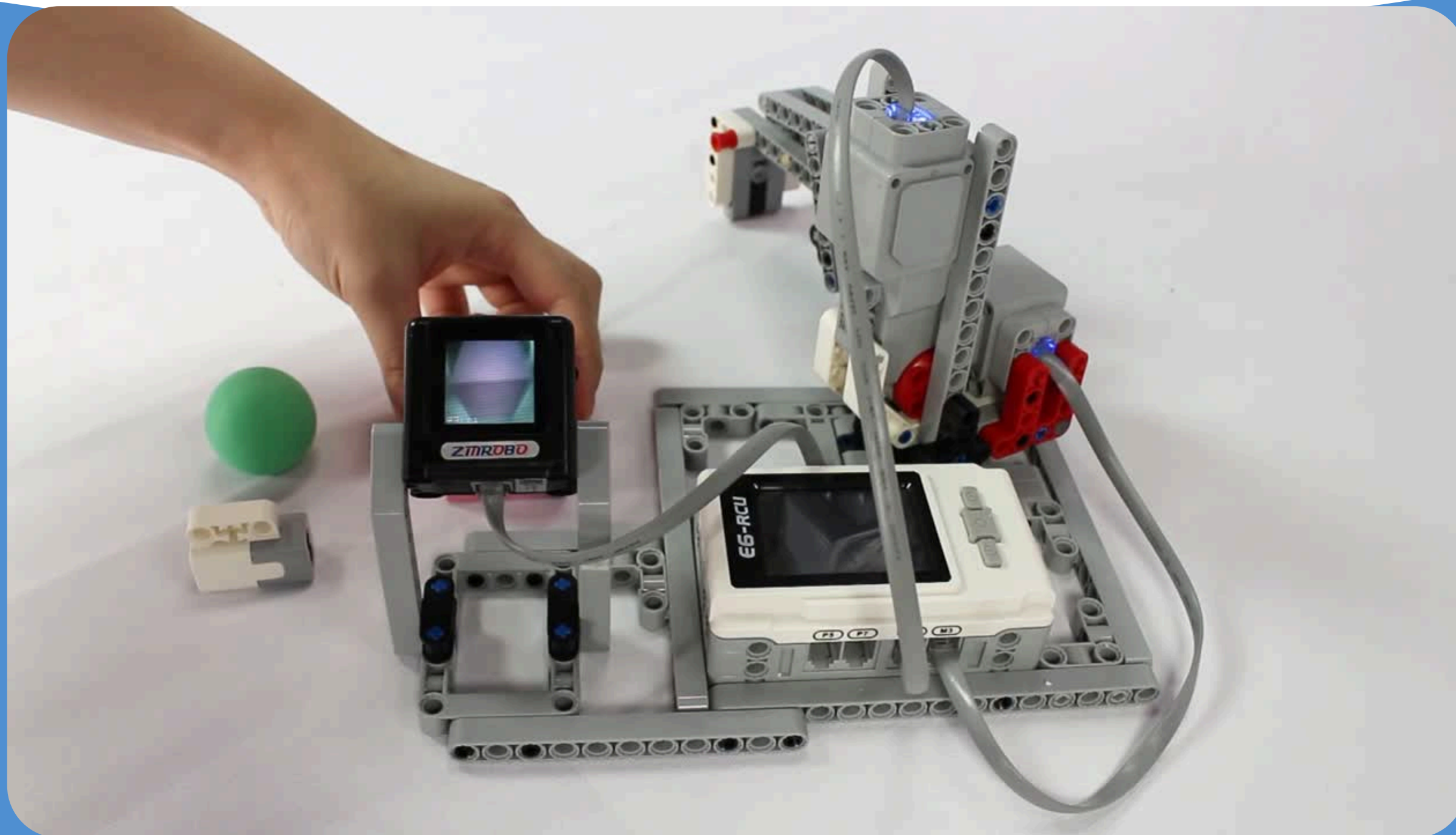
# INTELIGENCIA ARTIFICIAL

## modelos 3d



# SECUNDARIA

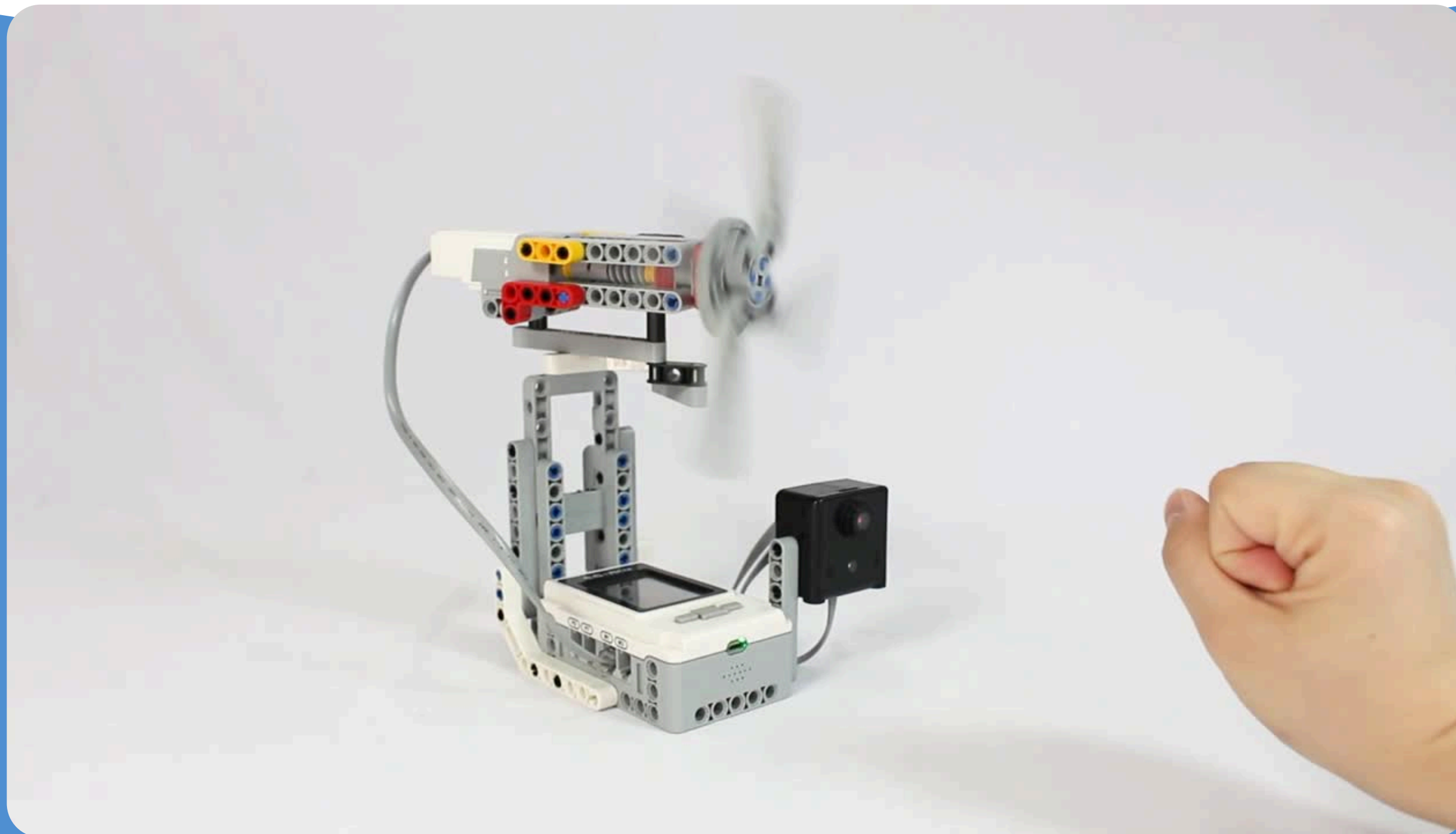
# INTELIGENCIA ARTIFICIAL



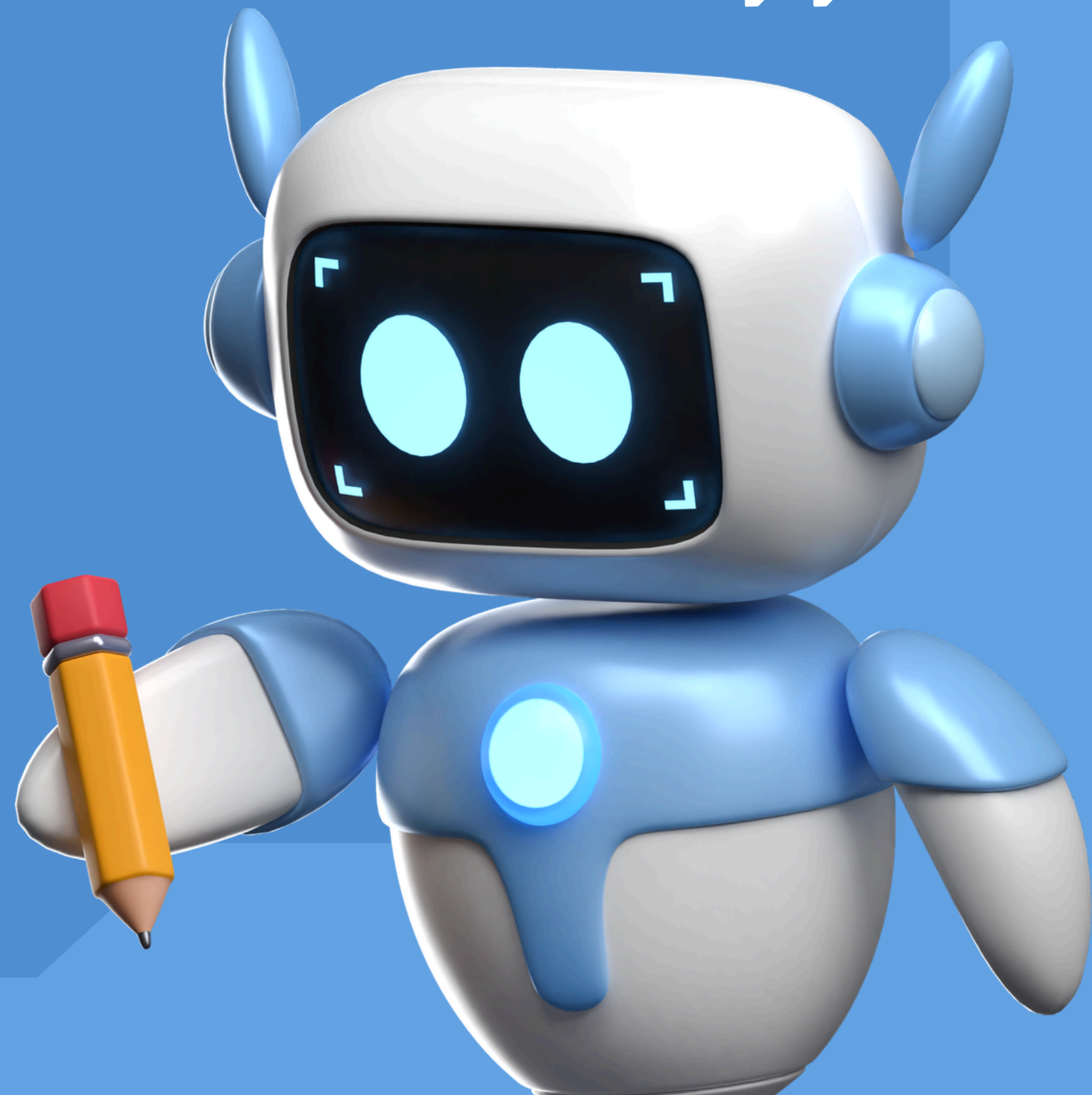


# SECUNDARIA

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL



# ROBÓTICA VIRTUAL



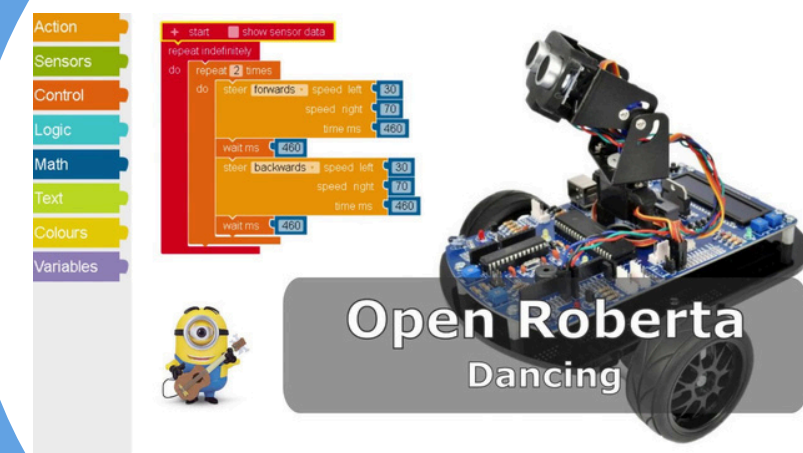
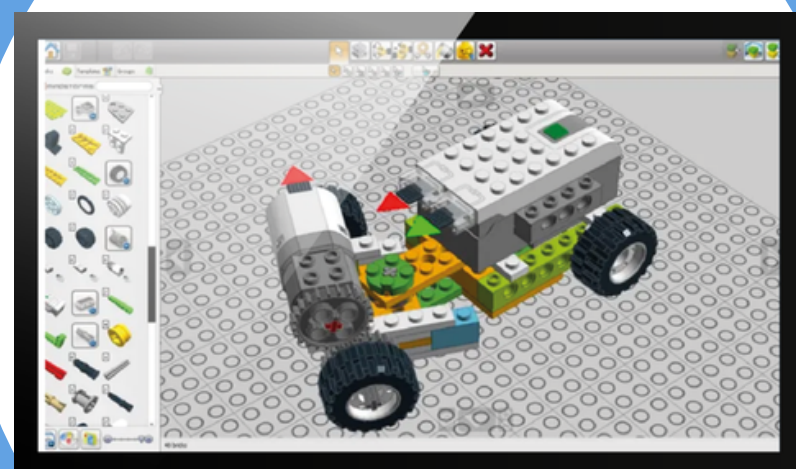


# MAQUINAS SIMPLES

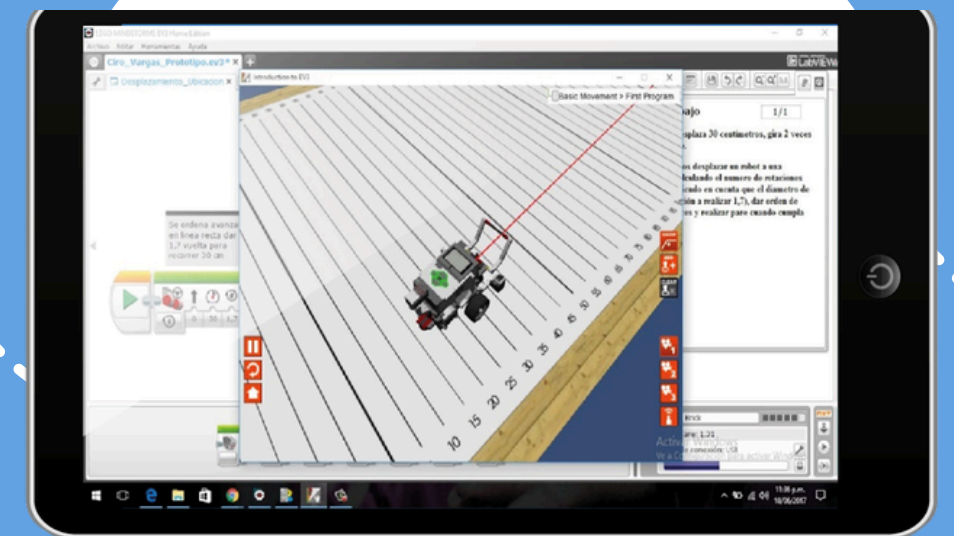
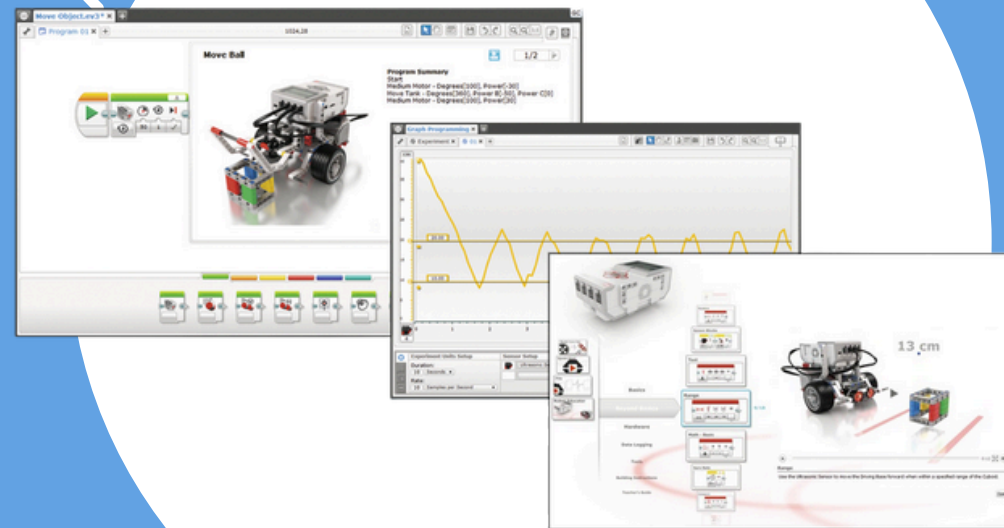
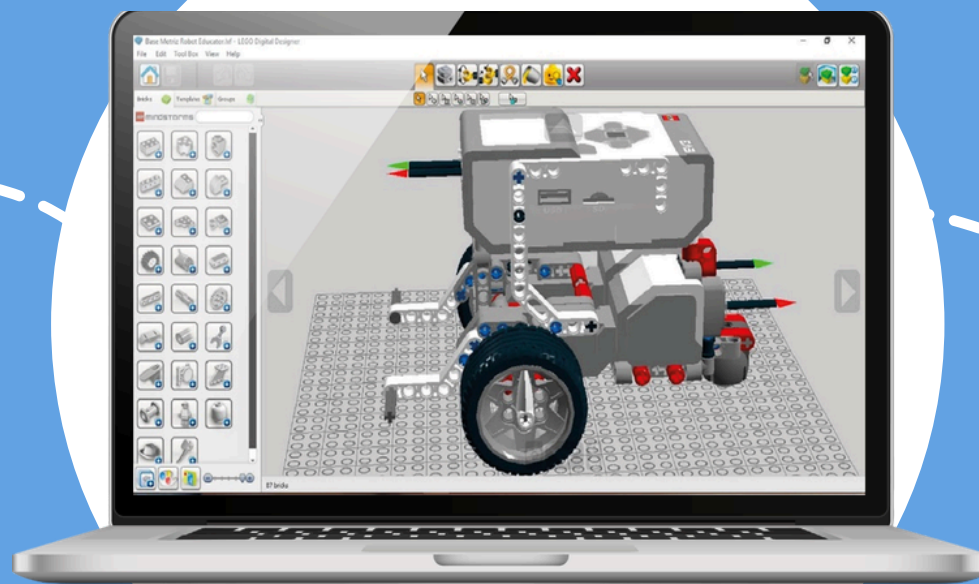
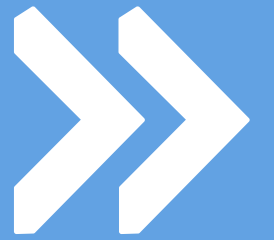




# WEDO 2.0

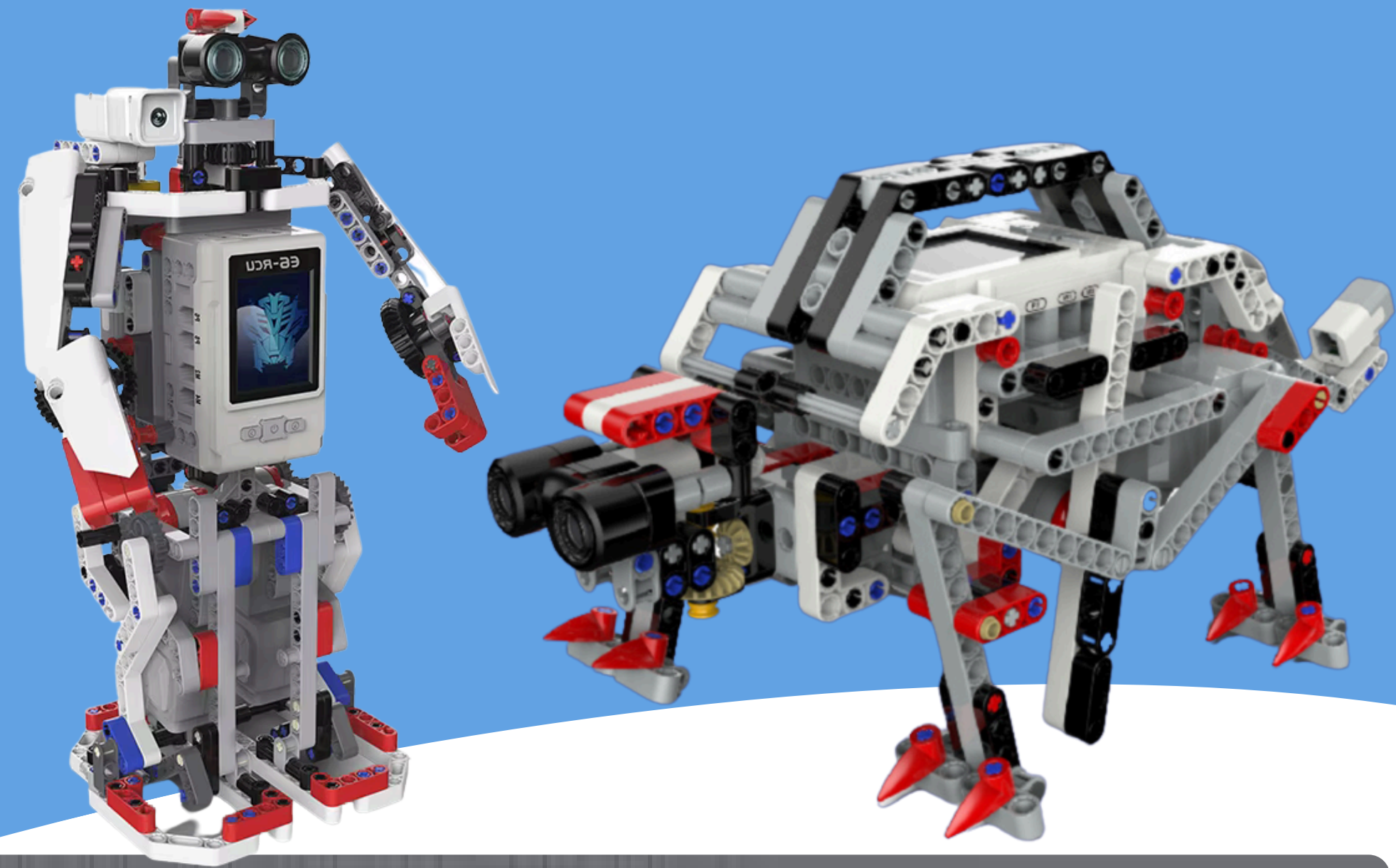


# MINDSTORMS EV3





# INTELLIGENCE STROM





# WRO



**WRO son las siglas de la Olimpiada Mundial de Robótica (World Robot Olympiad), una competición global de robótica para jóvenes de 8 a 19 años. El objetivo es fomentar la creatividad y las habilidades de resolución de problemas de los estudiantes a través de desafíos educativos y de robótica**

**[ejemplo en video](#)**

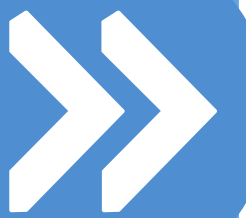


# EVIDENCIA

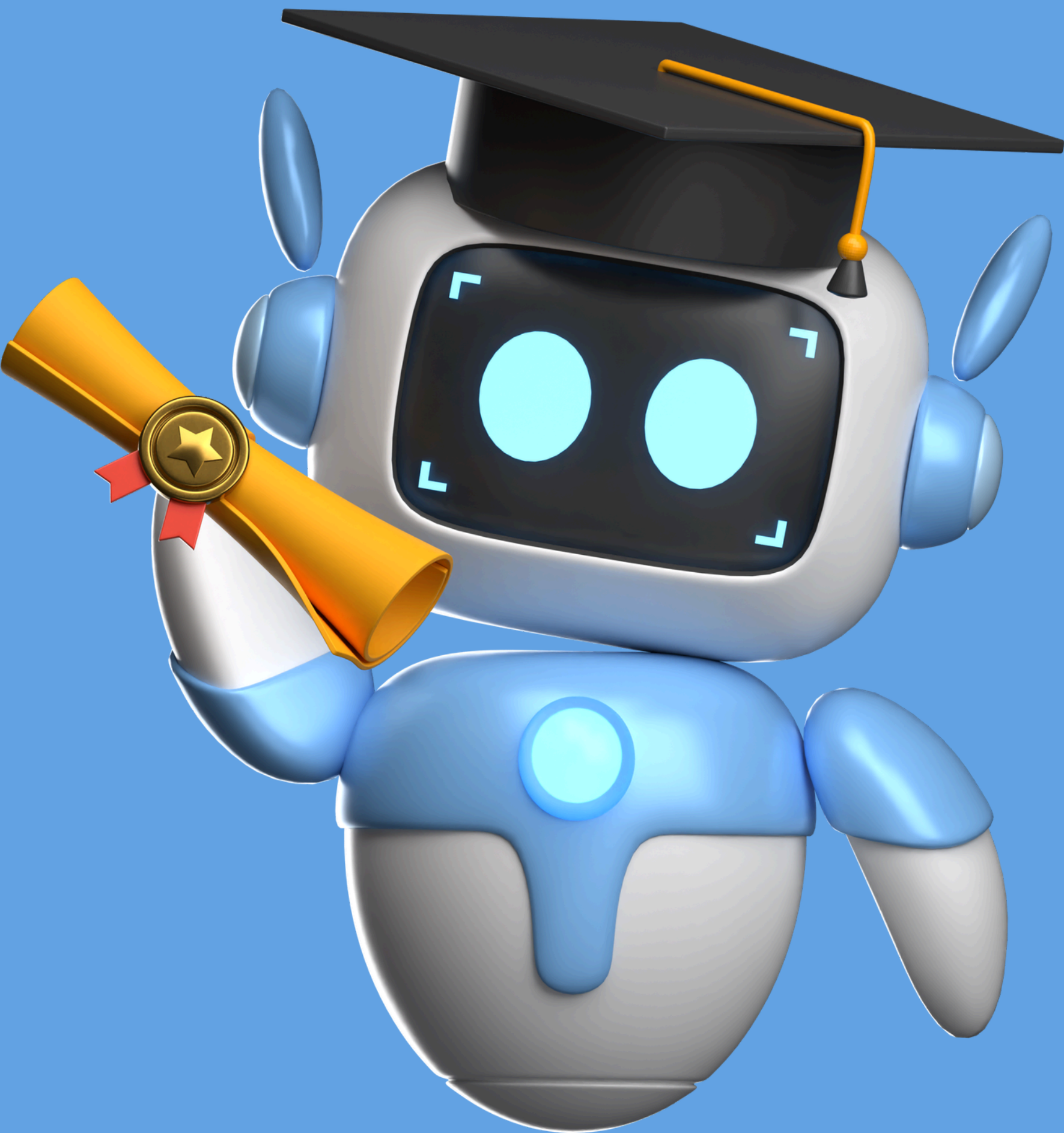




# ALIANZAS CON:







Sexta edición anual

# PREMIOS TECHNOLOGY INNOVATOR AWARDS 2025



**GANADORES**

**TECHNOLOGY QUALITY  
GROUP**

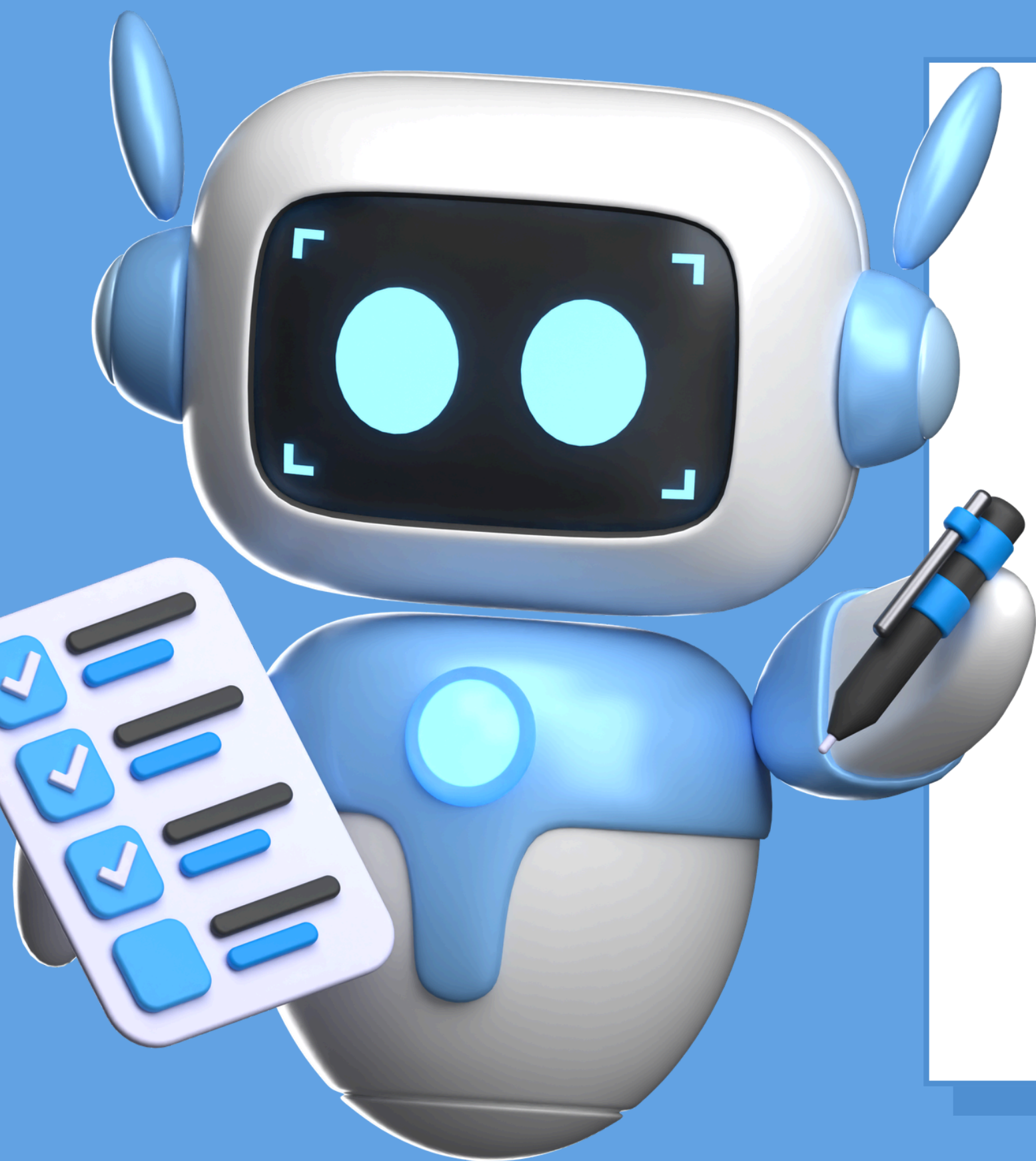


[www.technologyqualitygroup.com](http://www.technologyqualitygroup.com)



[@technology.qg](https://www.instagram.com/technology.qg)





## COLEGIOS QUE SE SUMARON A LA ROBÓTICA CON NOSOTROS



Colegio Claret -  
Arequipa



Colegio de los  
Sagrados  
Corazones Belén  
- San Isidro



Colegio San Luis  
Marianistas -  
Barranco



Colegio Magister  
- Surco



CEP Inmaculada  
Concepción -  
Surco



American  
School - Trujillo



Colegio San  
Norberto - La  
Victoria



Colegio de la  
inmaculada  
Jesuitas -  
Santiago de  
Surco



Colegio  
Agustiniano SMP  
- Pueblo Libre



IEP Kenn  
Opperman - SJL



Colegio Villa  
Cáritas - La  
Molina



Colegio San  
Pedro - La  
Molina



Colegio Nuestra  
Señora del  
Carmen de Palao



Colegio  
Visionarios - los  
olivos



Colegio San  
Vicente - Comas



Colegio ValleSol  
- Piura



Colegio Turicará  
- Piura



Colegio San  
Jerónimo -  
Arequipa



IEP Gracias  
Jesús - Chorrillos



I.E.P. Proyecto  
Pestalozzi -  
Castilla - Piura



I.E. Colegio de  
Ingeniería

**MUCHAS GRACIAS**  
**POR VER ESTA PRESENTACIÓN**

