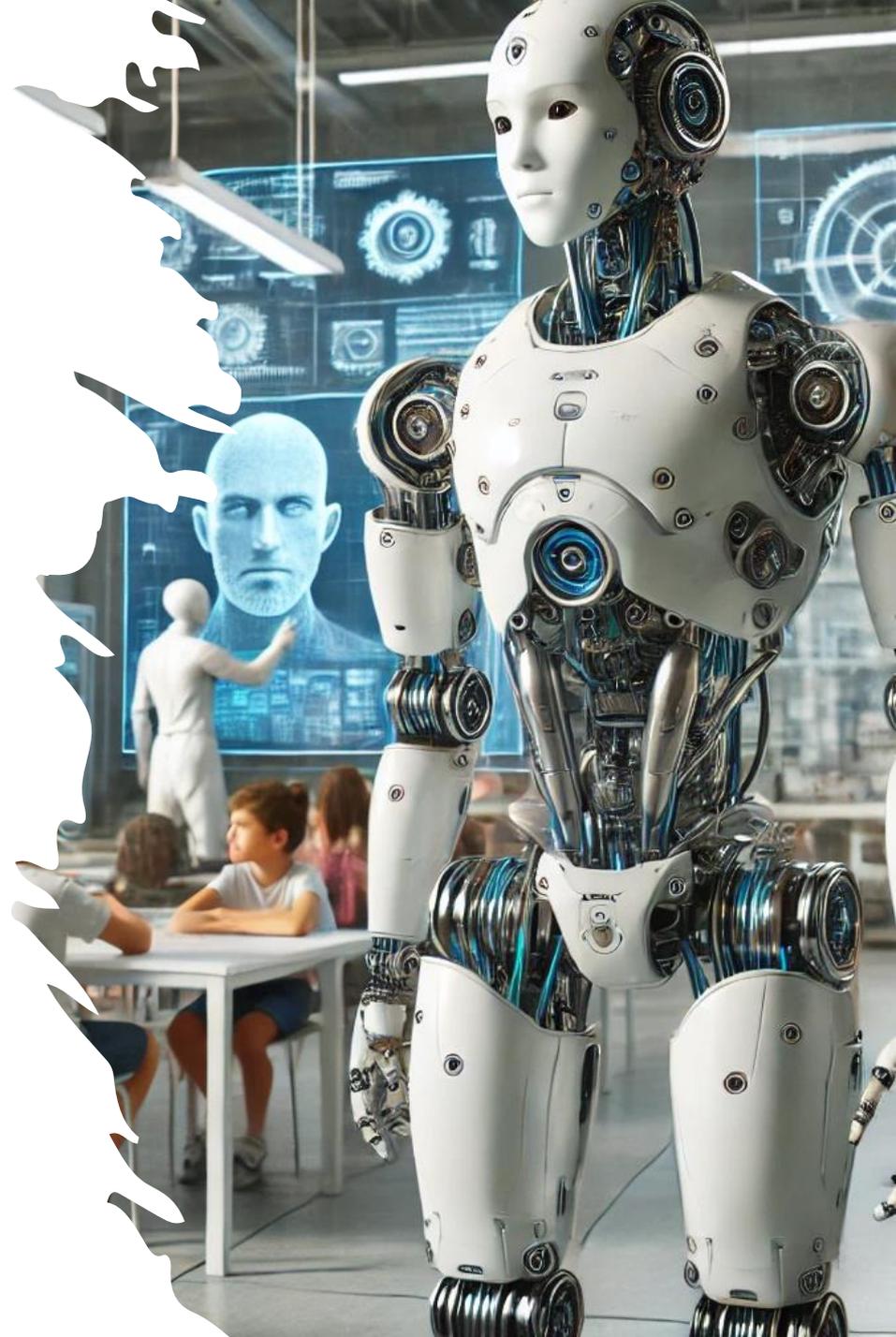
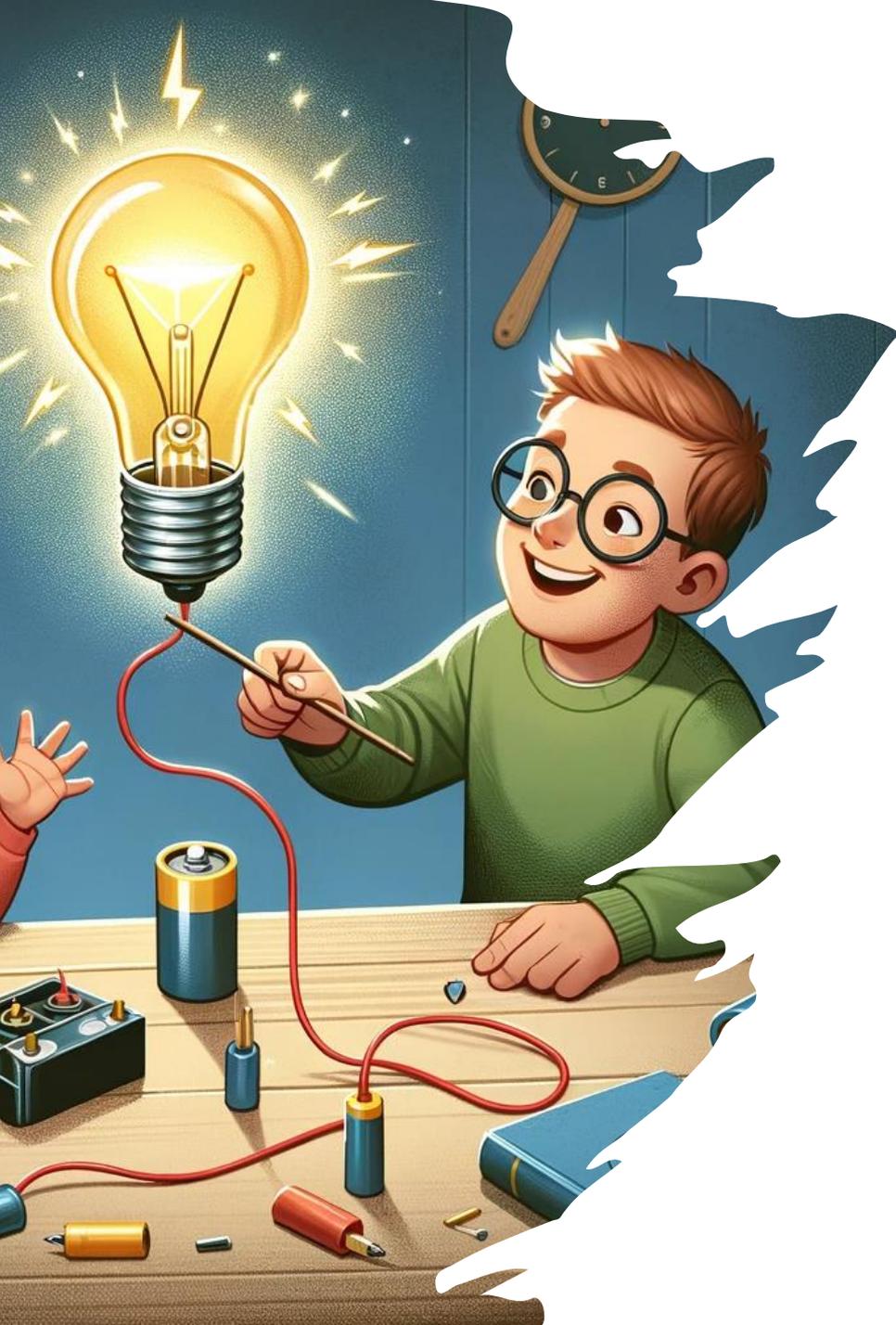


Glosario

Conceptos Claves del STEM
Robotics – Kit



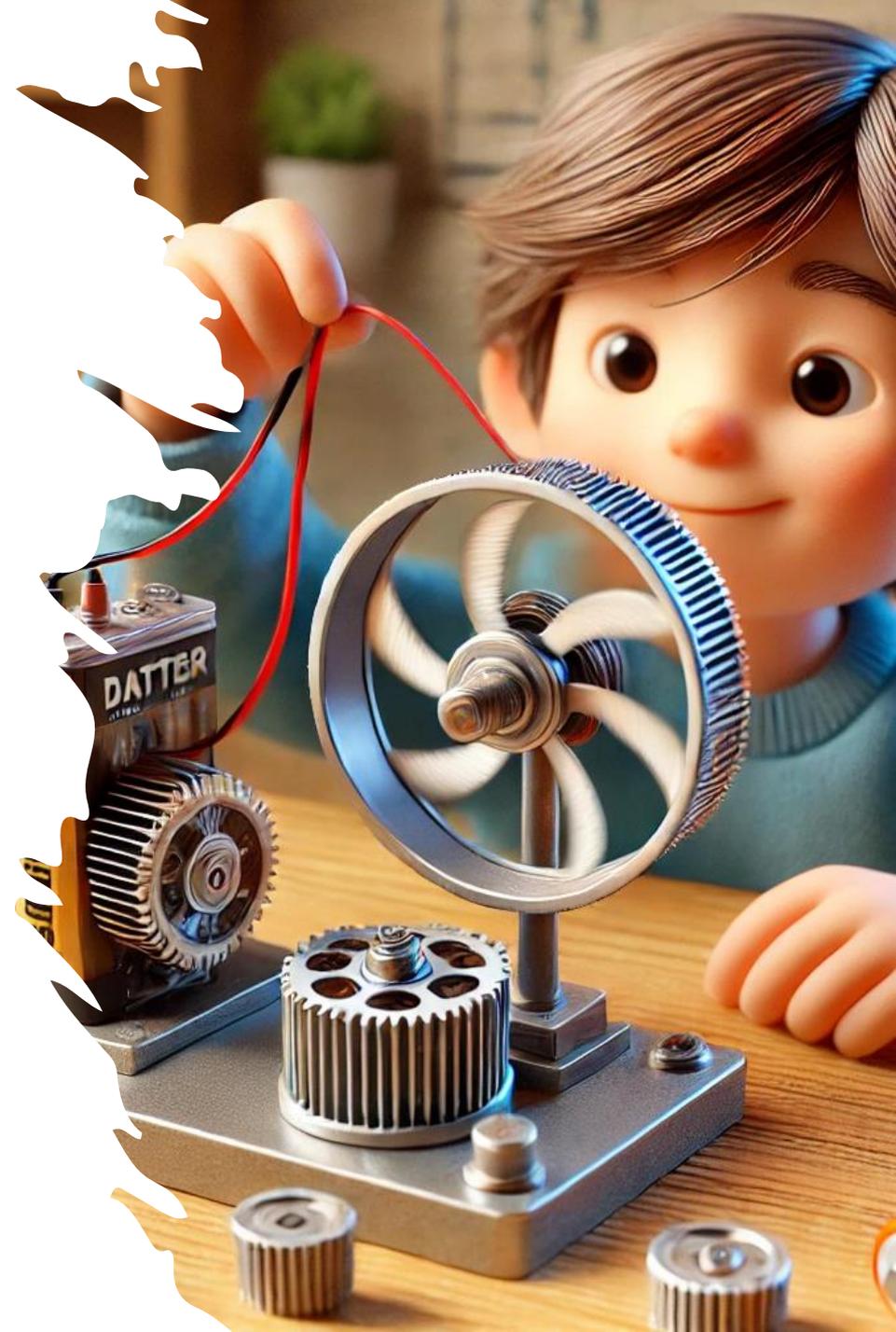


Robótica

- **Definición:** Área de la ingeniería que diseña, construye y programa robots capaces de realizar tareas automáticamente o con control humano.
- **Ejemplo:** Un robot de este kit que sigue una línea en el suelo o que mueve un marcador para dibujar círculos.

Circuito Eléctrico

- **Definición:** Un camino cerrado por donde fluye la electricidad, conectando una fuente de energía (batería) con dispositivos electrónicos.
- **Ejemplo:** Cuando conectamos los cables del motor a la batería en el kit, creamos un circuito que permite que el motor funcione.





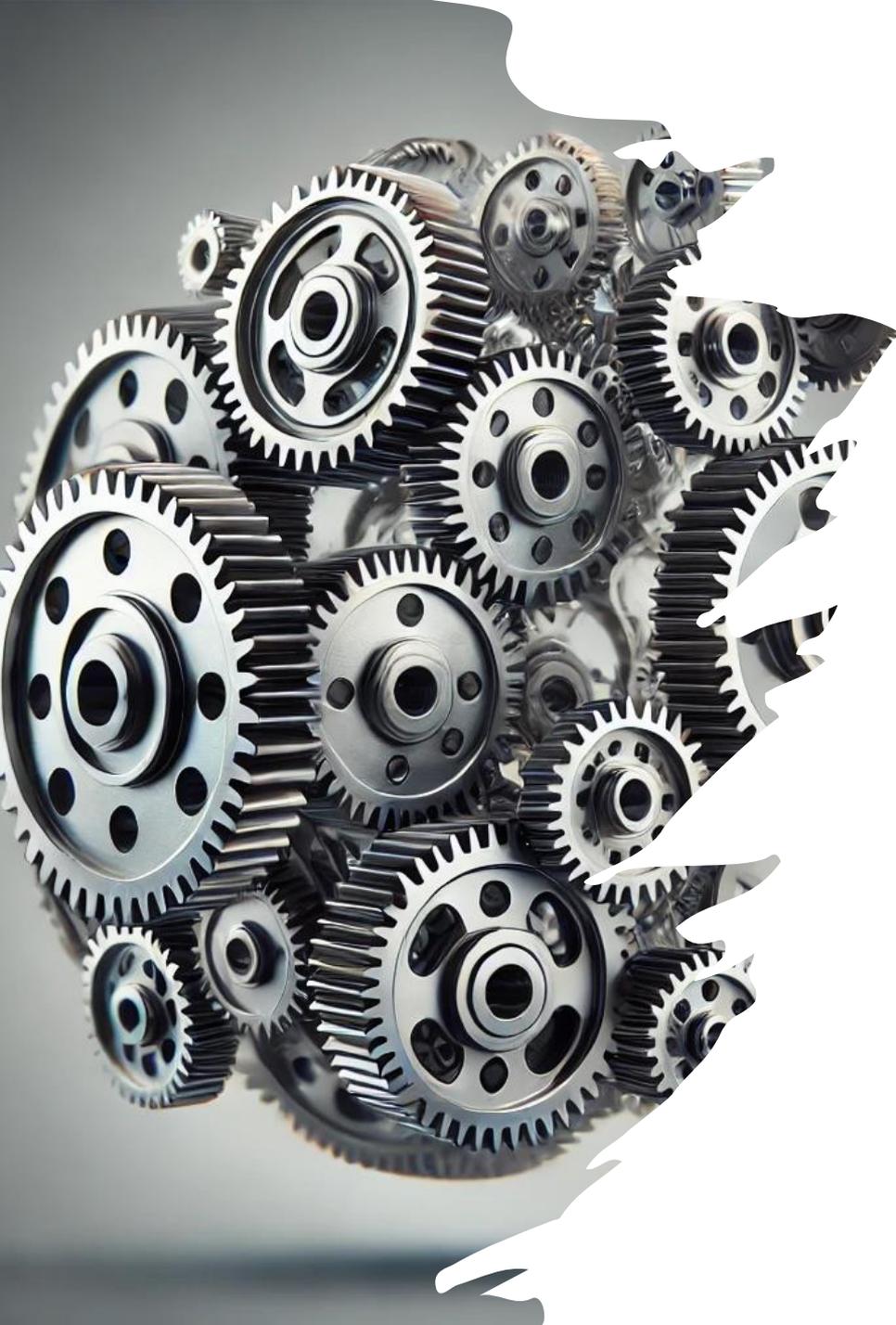
Motor Eléctrico

- **Definición:** Dispositivo que convierte la electricidad en movimiento mecánico.
- **Ejemplo:** En el kit, el motor hace girar las ruedas del robot o acciona la noria.



Sensor

- **Definición:** Componente que detecta cambios en el entorno, como luz, sonido o movimiento, y envía información a un sistema electrónico.
- **Ejemplo:** Un sensor de luz en un robot puede hacer que se mueva cuando recibe más iluminación.

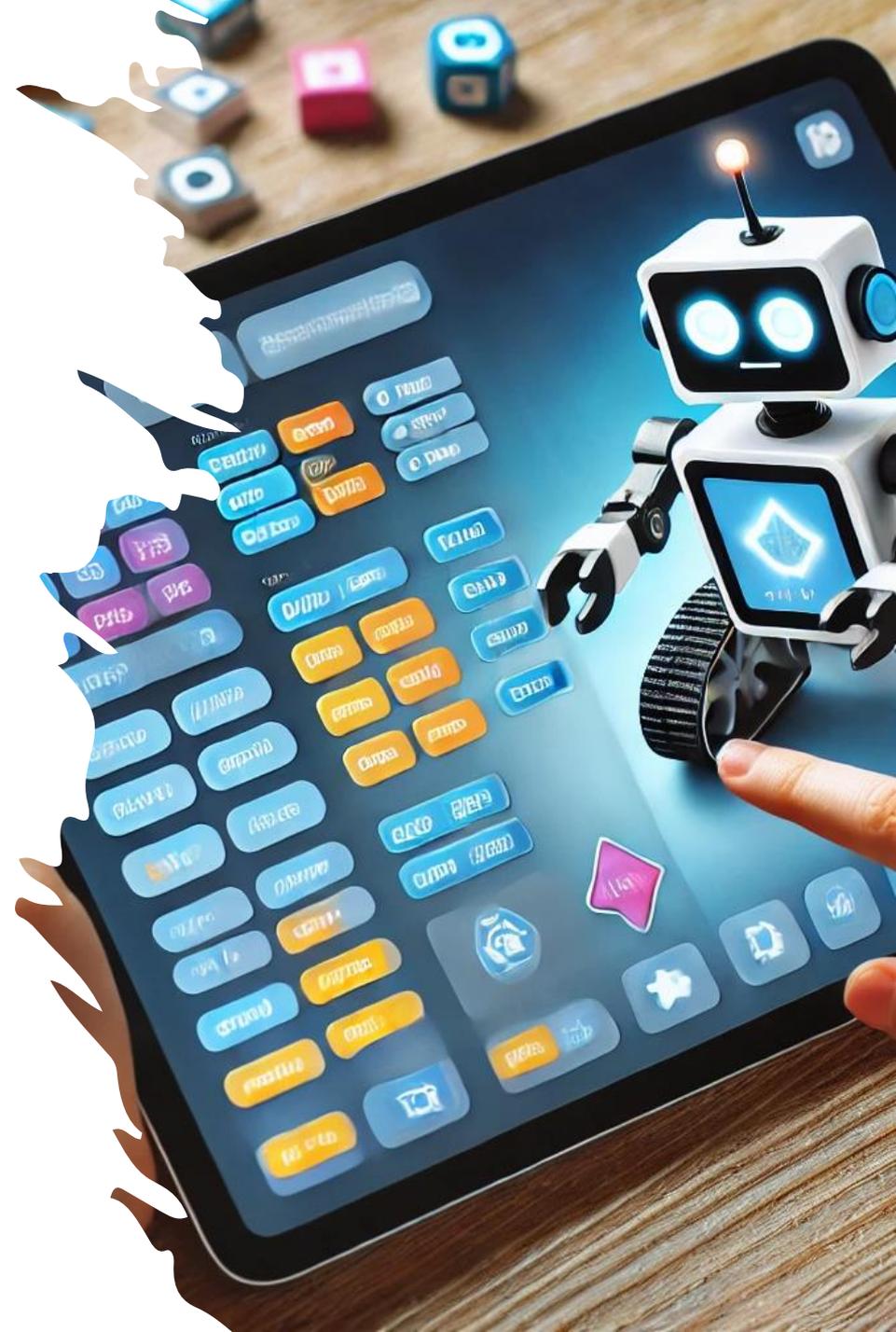


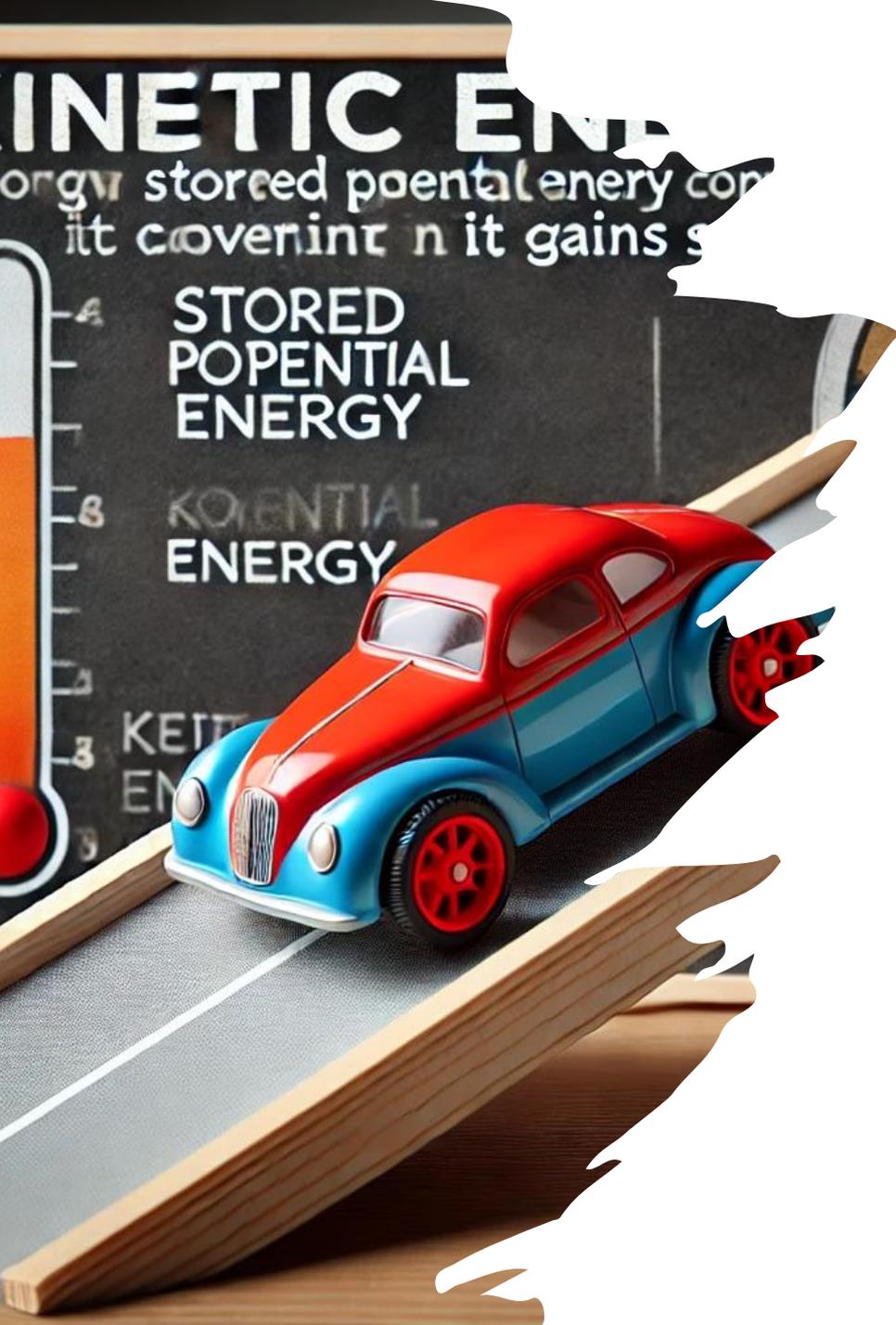
Engranajes

- **Definición:** Ruedas dentadas que transmiten movimiento y fuerza de un componente a otro.
- **Ejemplo:** En el kit, los engranajes permiten que las ruedas giren más rápido o más despacio según su tamaño.

Programación

- **Definición:** Proceso de dar instrucciones a un sistema o robot para que realice una tarea específica.
- **Ejemplo:** Aunque el kit no requiera código, los niños pueden aprender sobre programación con patrones de conexión eléctrica.



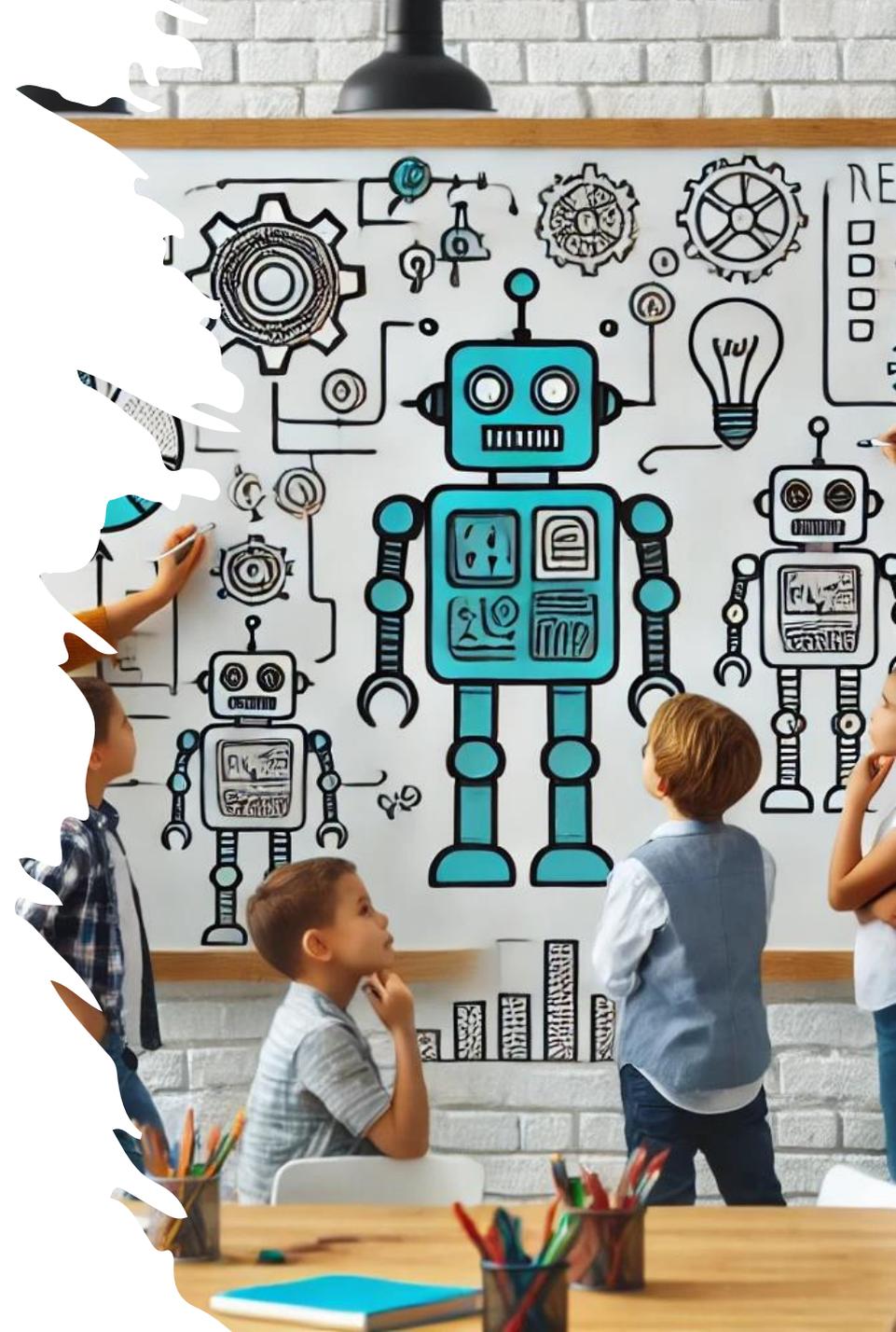


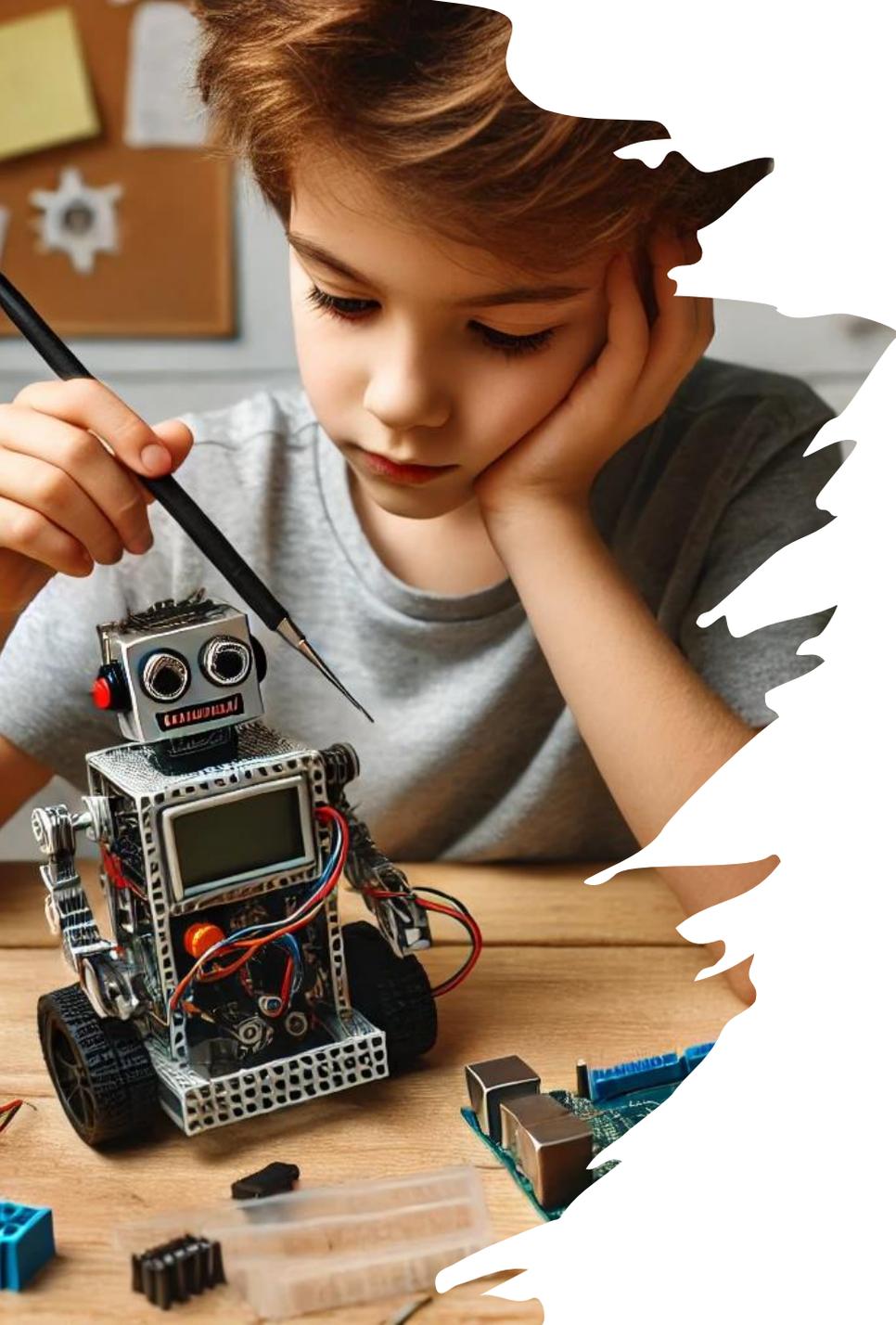
Energía Cinética

- **Definición:** Energía del movimiento. Se genera cuando un objeto en movimiento transporta energía.
- **Ejemplo:** Un coche construido en el kit usa energía cinética cuando sus ruedas giran gracias al motor.

Innovación

- **Definición:** Crear o mejorar algo mediante ideas nuevas.
- **Ejemplo:** Si un niño modifica un robot para que dibuje formas diferentes, está innovando.





Pensamiento Crítico

- **Definición:** Capacidad de analizar información y resolver problemas de manera lógica.
- **Ejemplo:** Si el robot no funciona, los niños deben identificar qué pieza está mal conectada.

Prueba y Error

- **Definición:** Método de aprendizaje en el que se hacen pruebas, se cometen errores y se ajustan los procesos hasta lograr el resultado deseado.
- **Ejemplo:** Si el robot no avanza en línea recta, los niños pueden ajustar su estructura hasta que lo haga correctamente.

