SiliconVall – Academia Digital



www.siliconvall.com

983 046 696

info@siliconvall.com

¿Qué es SiliconVall?

Somos un nuevo concepto de academia digital en Valladolid. Nuestra oferta educativa está dirigida a niños de entre 5 a 16 años y tocamos diferentes materias: informática, robótica, programación, JAVA y Scratch.

Nos encontramos en la calle Amadeo Arias, n°26, 1°A (en la plaza Marcos Fernández de Parquesol). Pero no sólo impartimos cursos en nuestro centro, sino que también ofertamos actividades extraescolares en centros de enseñanza como colegios e institutos.

Nuestra metodología es innovadora: bilingües, fomento clases del pensamiento lógico de los niños, del trabajo en equipo, mejora en la comprensión... Todo ello en un ambiente lúdico que propicia un aprendizaje rápido y divertido.

A continuación les presentamos nuestra oferta educativa de extraescolares para centros educativos.



Aunamos la pasión de los niños por los juegos con la programación para que aprendan al tiempo que se lo pasan en grande.

Desde Scratch para los más peques hasta Java para los más mayores, los niños disfrutan con las últimas tecnologías en un ambiente lúdico a la par que competitivo y empresarial.





Hacemos que los niños pierdan el miedo al ordenador, con una enseñanza centrada en los conceptos que realmente les serán útiles en el uso de la tecnología diaria.

Nuestro objetivo: que conviertan el ordenador en el mejor complemento para sus estudios académicos y actividades.

Si a tu hijo siempre le han apasionado los juegos de construcciones, da el paso al siguiente nivel.

Sus creaciones cobrarán vida y los niños se adentrarán en el mundo de la robótica y la electrónica de la forma más divertida.

Haz que tus hijos pasen de consumidores de tecnología a creadores de la misma.





PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y AVENTURAS CON SCRATCH - CURSO BILINGÜE



Sabemos que **Scratch** y la programación infantil están cada vez más presentes en la educación española, por ello le hemos querido dar una vuelta y dar un paso más.

En nuestro curso queremos que los niños adquieran un pensamiento lógico, racional y creativo al mismo tiempo. Por ello no sólo queremos que aprendan Scracth, sino también materias empresariales para fomentar en ellos el emprendimiento. Las clases se impartirán en inalés para que sean capaces de defender sus ideas en otros idiomas diferentes al nativo propio. Formaremos equipos para que luchen por un objetivo común final y vayan consiguiendo objetivos semanales con miniretos que fomenten la toma de decisiones, participación e integración de todos los alumnos

Para el desarrollo de estas clases, nos hemos apoyado en el concepto de "gamificacion del aula" y hemos ideado un nuevo concepto de Monopoly, llamado SiliconPoly. En este, las casillas no serán calles de Madrid, sino empresas tecnológicas sitas en Silicon Valley. Durante todo el curso los niños tendrán que dar valor a sus casillas, superar miniretos para aumentar su liquidez, conseguir patrocinios y recursos, promocionar sus empresas y crearles una imagen de marca en Internet y negociar e adquirir acciones de empresas rivales. Así conseguimos que todos esos



conocimientos los interioricen como parte del juego del que son jugadores.

La duración de estas clases extraescolares será la misma que las clases escolares normales, por lo que a final de curso tendrá lugar la gran partida final de SiliconPoly, en el que el objetivo es convertirse en la mejor empresa de la clase.

Horarios:

Nuestras clases están pensadas para ser impartidas un día a la semana durante hora y media.

El día y horario de la misma se convendrá con el centro en función de la demanda y opciones disponibles.

Requisitos del centro:

Poseer un aula con ordenadores para el desarrollo de la misma. Cada ordenador deberá tener instalado el software **Scratch** (les podemos ayudar con la instalación). En principio debe haber un ordenador por niño, en caso de que no fuese posible, podría contemplarse la opción de un ordenador para cada dos niños.

Precios:

Disponemos de una cuota mensual única por alumno.

Precios Curso	
Cuota mensual	25,00 €



CURSOS DE ROBÔTICA CON LEGO Y MBLOCK



Nuestros cursos de robótica se adaptan a diferentes edades y niveles. Impartidos también de manera bilingüe, nuestros cursos especializados en robótica quieren dar un paso más en los juegos de construcciones de toda la vida.

Robótica con Lego WeDo (para niños de 6 a 8 años): las piezas de toda la vida de Lego cobran ahora vida con este kit ideado para que los niños se introduzcan en el mundo de la robótica. Crearán lo que imaginen para darle vida después gracias a la programación informática.

Robótica con Lego Mindstorms y mBlock (para niños de 8 a 13 años): un paso más en la robótica. Estos cursos están ideados para niños un poco más mayores, ya que se introducen sensores y conceptos más avanzados. Se manejarán placas de Arduino y aprenderán cómo funciona un circuito eléctrico, a usar sensores, qué técnicas de programación y control utilizar, y muchas cosas más.

Horarios:

Nuestras clases están pensadas para ser impartidas un día a la semana durante hora y media.



El día y horario de la misma se convendrá con el centro en función de la demanda y opciones disponibles.

Requisitos del centro:

Poseer un aula con ordenadores para el desarrollo de la misma. Cada ordenador deberá tener instalado el software Scratch y Arduino (les podemos ayudar con la instalación). En principio debe haber un ordenador por niño, en caso de que no fuese posible, podría contemplarse la opción de un ordenador para cada dos niños.

Los kits que se utilizarán durante las clases los proveeremos nosotros.

Precios:

Disponemos de una cuota mensual única por alumno.

Precios Curso	
Cuota mensual	30,00 €



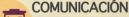


En SiliconVall somos diferentes. Mira las diferentes habilidades y competencias que pueden adquirir los niños en nuestros cursos.

CREATIVIDAD

Fomento de la creatividad





Mejora en la expresión de sus ideas

COMPETITIVIDAD

Competir con otros niños por equipos







RENDIMIENTO

Mejora del rendimiento en el colegio

EMPRENDIMIENTO

Aumentar su espíritu empresarial a través de juegos







BILINGÜISMO

Clases impartidas en inglés y español

PENSAMIENTO SISTÉMICO

Aprender a dividir los problemas en pequeñas partes





TRABAJO EN **EQUIPO**

Aprender a trabajar con otros niños

GLOBALIZACIÓN

Comprensión del mundo globalizado en que vivimos





GESTIÓN

Saber gestionar recursos y tomar decisiones









Mezclamos gamificación, programación y **emprendimiento** para obtener un concepto novedoso de academia y enseñanza digital.

Somos SiliconVall.

> ¿Por qué deben los niños programar? <

Enseña técnicas de resolución

Aprender a crear programas (o solucionar los fallos en el mismo enseña a los niños a encontrar soluciones innovadoras a los problemas









Construve confianza digital La alfabetización digital hace que los niños se sientan más confiados hacia la tecnología.

Mejor comprensión del mundo que les rodea

Casi todas las facetas de la vida se están volviendo digitales, y los niños que sepan programar estarán más capacitados para adaptarse e interactuar con estos cambios









Aprenden cómo pensar computacionalmente

☐ Requiere que los niños piensen de manera diferentea la normal. □ Saben cómo partir los grandes problemas en otros más pequeños. □ Aprenden cómo cambiar soluciones específicas en generales.

Pasan de consumidores

a creadores

Aprendiendo a programar, los niños en realidas aprenden a crear cosas digitales. Dejan de consumir pasivamente lo que otros producen.









Ventaja en el mercado laboral En el 2020, el empleo relacionado con los ordenadores aumentará

Los empleos relacionados con Los empleos relacionados con la informática están bien pagados Salarios medios anuales en algunas profesiones informáticas: □ Administrador de sistemas: 67.000C □ Ingeniero QA de software: 81.000C □ Desarrollador de apps móviles: 91.000C



SiliconVall - Academia Digital c/Amadeo Arias, 26, 1ºA 47014 Valladolid www.siliconvall.com facebook.com/siliconvall @SiliconVall



INFORMÁTICA SCRATCH **JAVA** ROBÓTICA **PROGRAMACIÓN**

