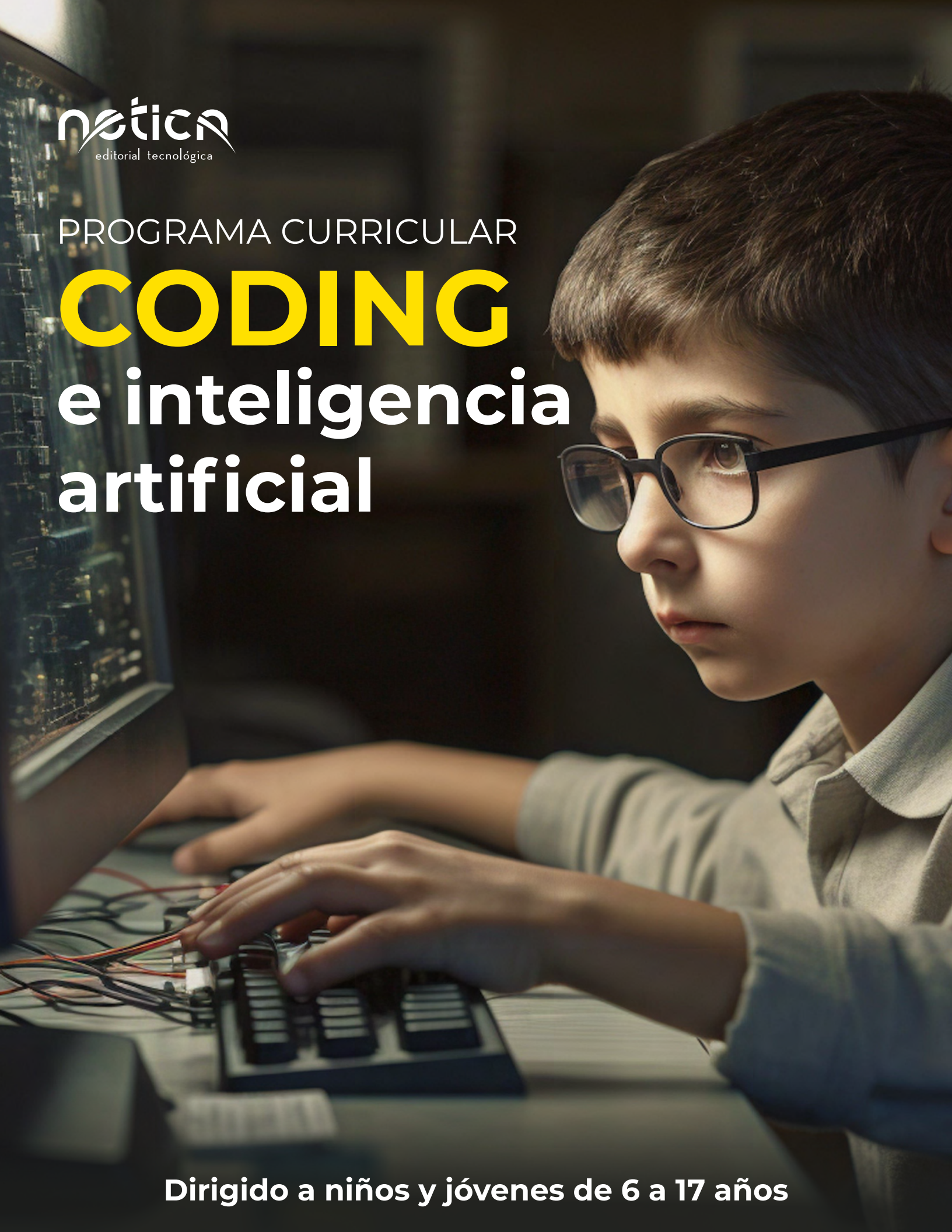




netica
editorial tecnológica

PROGRAMA CURRICULAR

CODING e inteligencia artificial

Dirigido a niños y jóvenes de 6 a 17 años

¿Quiénes somos?

Somos un equipo de profesionales de diferentes disciplinas (**pedagogos, ingenieros, científicos, diseñadores, entre otros**) apasionados de la tecnología y la educación.

Buscamos **MEJORAR EL FUTURO** de **AMÉRICA LATINA** a través de la **EDUCACIÓN**.



A través de nuestro programa, desarrollamos en niños y jóvenes **grandes destrezas tecnológicas** para que puedan ser los futuros **líderes científicos y tecnológicos latinoamericanos**, ya sea que estén interesados en estudiar en **áreas de la salud, sociales, ingenierías** o cualquier profesión que no exista hoy en día.

Actualmente tenemos presencia en:

- México.
- Ecuador.
- Colombia.
- El Salvador.



Tenemos un origen científico, en el **Centro de Investigación y estudios avanzados del IPN (Instituto Politécnico Nacional)** en **Guadalajara, Jalisco, México**. *Parte de nuestra misión es llevar los resultados de la ciencia a las aulas de educación básica.*

y cada día
llegamos a
más lugares...

Algunos de nuestros logros:

+100K

- Hemos impactado a más de **100,000 niños y jóvenes**, y capacitado a más de **2,500 profesores**.

- Representantes de México en **más de diez torneos internacionales**, siendo campeones mundiales en la categoría *CoSPACE* en 2016 y *subcampeones en Soccer Robot* en 2023.

- Robocup 2023 Francia.
- Robocup 2022 Tailandia.
- Robocup Australia 2019.
- Robocup Colombia 2018.
- Robocup Alemania 2016.
- Robocup 2015 China.
- Robocup Holanda 2013.
- Robocup México 2012.

Roborave USA 2019.

Robocup Japón 2017.

Robocup Brasil 2014.



- Presea al Mérito científico Zapopan 2013.
- Reconocimientos por parte del gobernador del estado de Jalisco, por la comisión de ciencia y tecnología del congreso de Jalisco y por los gobiernos de Tlaquepaque y Tlajomulco de Zúñiga.

Ofrecemos al colegio:



Malla curricular a través de una **plataforma web** interactiva.



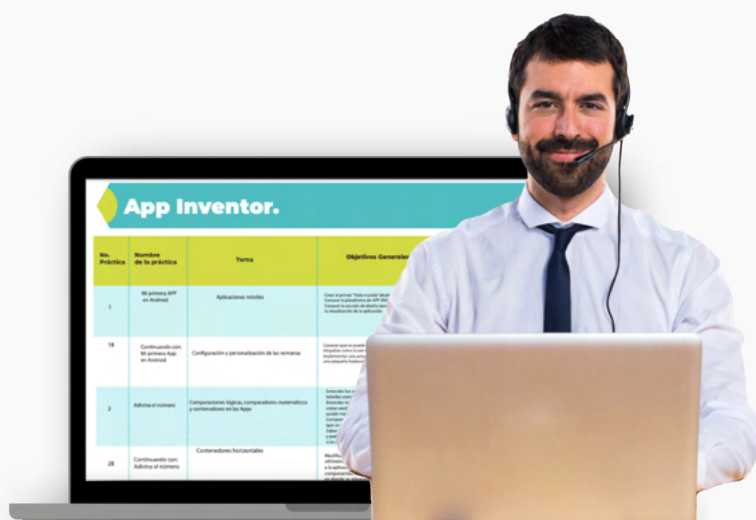
Capacitación, actualización y acompañamiento a **profesores**.



Competencias y hackathons de programación.

Los estudiantes reciben:

- Acceso a la plataforma 24/7 durante un año.
- Reconocimiento digital al concluir el curso.
- Invitación a competencias.



Los profesores reciben:

- Capacitación previa al inicio del ciclo.
- Acompañamiento y mesa de ayuda.
- Acceso a la plataforma 24/7 durante un año.
- Planeación educativa para todo el curso.

PLATAFORMA WEB





Scratch Jr.

**Dirigido a estudiantes de
6 años en adelante.**



**Retos transversales a
contenidos de mate-
máticas y ciencias.**

Cada nivel contiene:

- 18 retos diferentes + retos adicionales (se pueden cubrir hasta 36 semanas con los contenidos de cada nivel).
- 1 sesión semanal de una hora.
- Se puede trabajar en computadora o tableta/iPad.

CONTENIDOS 100% EN PLATAFORMA WEB



Scratch

**Dirigido a estudiantes de
8 años en adelante.**



**Retos transversales a
contenidos de mate-
máticas y ciencias.**

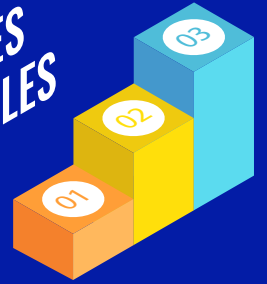
Cada nivel contiene:

- 18 retos diferentes + retos adicionales (se pueden cubrir hasta 36 semanas con los contenidos de cada nivel).
- 1 sesión semanal de una hora.
- Se recomienda trabajar en computadora, aunque también se puede trabajar en tableta/iPad.

CONTENIDOS 100% EN PLATAFORMA WEB



TRES
NIVELES



App Inventor

Dirigido a estudiantes de
10 años en adelante.



**Retos transversales a
contenidos de mate-
máticas y ciencias.**



Cada nivel contiene:

- 18 retos diferentes + retos adicionales (se pueden cubrir hasta 36 semanas con los contenidos de cada nivel).
- 1 sesión semanal de una hora.
- Se puede trabajar en computadora o tableta/iPad.

CONTENIDOS 100% EN PLATAFORMA WEB



Coding y ciudadanía digital con Python

**Dirigido a estudiantes de
12 años en adelante.**

A través del desarrollo de proyectos integradores entre programación, ofimática colaborativa y ciudadanía digital, se desarrollarán habilidades digitales y conocimientos de programación en los alumnos

**El módulo 1 está disponible a partir de agosto de 2024,
el módulo 2 a partir de agosto del 2025.*

Los proyectos son relacionados a tópicos como:

- Inteligencia Artificial.
- Ciberseguridad.
- Trabajo colaborativo en la nube.
- Salud digital.
- Plataformas digitales.
- Propiedad intelectual.



Cada nivel contiene proyectos para ser desarrollados en un ciclo anual completo con 3 horas por semana.

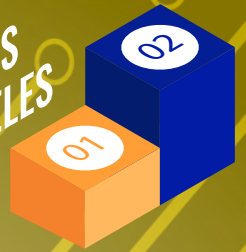
Las principales habilidades digitales que se desarrollan a lo largo de los dos niveles son:

- Aprendizaje de Python como lenguaje de programación.
- Desarrollo de aplicaciones y páginas web.
- Aplicaciones de ciencia de datos.
- API's para conectar con aplicaciones en la nube como procesadores de texto, hojas de cálculo, etc.



HTML

DOS
NIVELES



Programación WEB

**Dirigido a estudiantes de
12 años en adelante.**

Desarrollarán proyectos web que son aplicables en su entorno, horarios escolares, formularios online, sitios de *ecommerce*, etc. trabajando en *front-end* y *back-end* con **CSS3, HTML5 y JAVA SCRIPT.**



Se trabaja de manera dinámica mediante proyectos como:

- Creación de sitios web básicos.
- Desarrollo de formularios.
- Videojuegos online.
- Bases de datos.

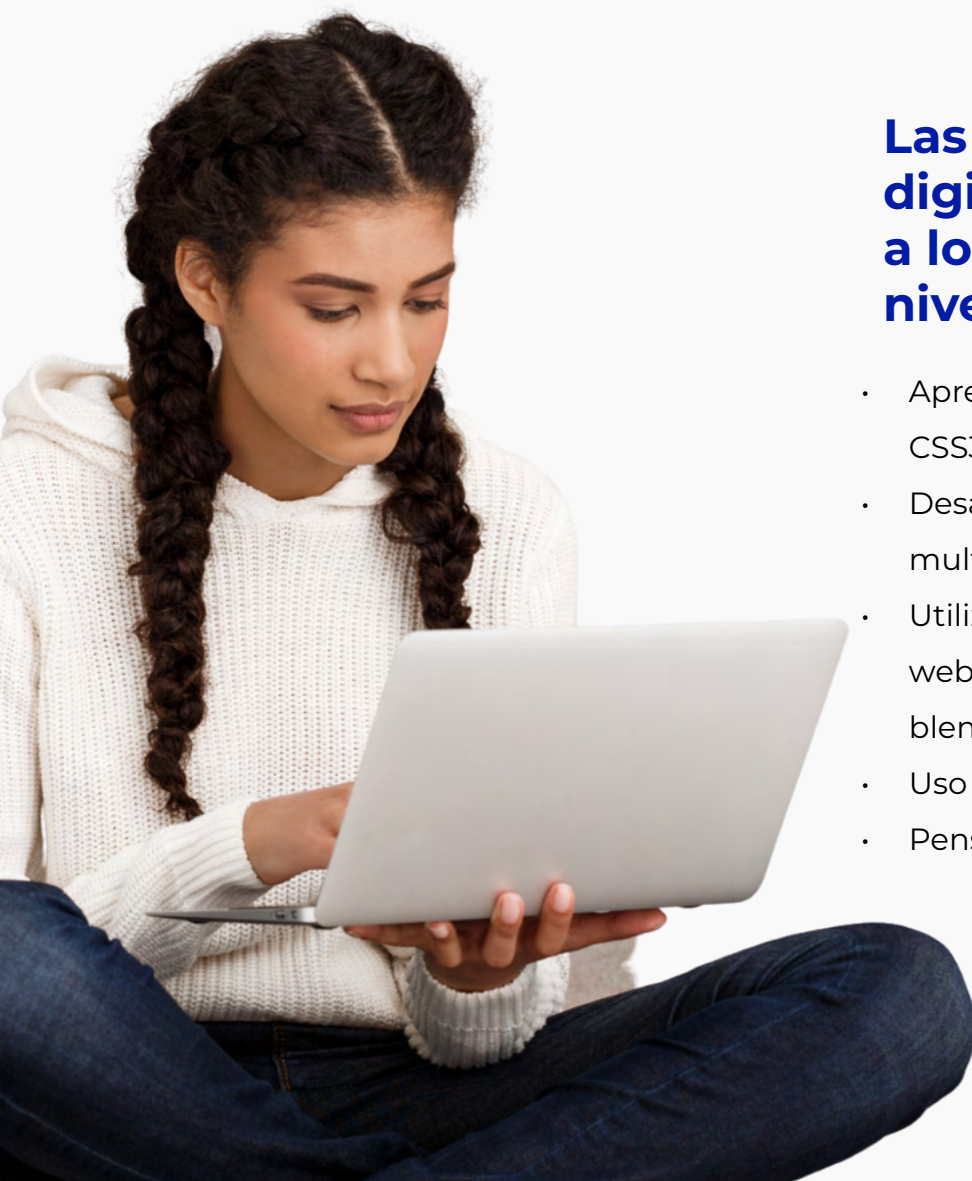
El nivel 1 está integrado por proyectos semanales realizables en 2 horas.

El nivel 2 está compuesto de proyectos continuos que integran el trabajo de varias semanas.



Las principales habilidades digitales que se desarrollan a lo largo de los dos niveles son:

- Aprendizaje de los lenguajes CSS3, HTML5 y JAVA SCRIPT.
- Desarrollo de aplicaciones web y multiplataforma.
- Utilización de las tecnologías web para la resolución de problemas.
- Uso de bases de datos.
- Pensamiento computacional.





netica
editorial tecnológica

CONTÁCTANOS:



+52 33 3061 8481



Nética Robótica Editorial



@netica.robotica.editorial