









Stand 14.1F02

	Martes	Miércoles	Jueves
Mañana 10:30 - 13:30h	<p>STEAM FOR GOOD #PlaceBasedEducation y #Realidad Virtual: conjugando relaciones SEK Fab Lab SEK Ciudadcampo</p> <p>Haremos un recorrido por la aplicación de las habilidades STEAM en todas las etapas educativas y su aplicación dentro de los espacios makers de nuestro colegio.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. - Crear para aprender 2. - Aplicación de la metodología STEAM en el desarrollo de proyectos en el aula 3. - El reto como disparador del aprendizaje. 4. - El juego como herramienta para la implementación de las habilidades STEAM 	<p>Cómo trabajamos las habilidades STEAM en un Makerspace SEK Santa Isabel</p> <p>Los alumnos de Educación Infantil y Educación Primaria, nos enseñan cómo se trabaja en un Makerspace escolar. Realizaremos talleres de impresión 3D, Design Thinking y Story Makers.</p>	<p>SEK El Castillo SpacesMaker creatividad responsabilidad social</p> <p>Los alumnos de Sek El Castillo muestran como desarrollan sus proyectos desde la aplicación de soluciones a problemas reales #innovación #creatividad #responsabilidadsocial</p>
	<p>ScienceWorld in a Box Science World - El mundo de la ciencia</p>  <p>Ven a practicar con los nuevos kits STEM para colegios. Nuestros kits son una forma práctica para colegios y centros de hacer actividades STEM prácticas y divertidas. Contienen todo lo necesario para que una clase o grupo hagan la actividad (reactivos, EPIs, instrucciones para alumnos y guía para el docente)</p>	<p>Pantalla led con bluetooth Formación Profesional - JOSÉ RAMÓN OTERO</p> <p>A través del móvil podemos controlar el texto que aparecerá en una pantalla de leds . La comunicación entre la pantalla y el móvil se realizará por Bluetooth. El circuito estará formado también por un arduino para la entrada y la salida de los datos.</p>	
Tarde 15:00 - 19:00h	<p>Electrónica creativa para niños desde infantil hasta secundaria ULTRA - LAB</p>  <p>Se propondrá experimentar herramientas de creación con electricidad y electrónica para niños desde infantil hasta secundaria. Gracias a Cubetto, a las pegatinas Chibitronics, a la tinta conductiva y a la Touch board de Bare Conductive, la adquisición de competencias tecnológicas se puede hacer de manera muy espontánea. Además el objetivo no es la tecnología en sí, sino la realización del proyecto que el niño ha diseñado.</p>	<p>ScienceWorld in a Box Science World - El mundo de la ciencia</p>  <p>Ven a practicar con los nuevos kits STEM para colegios. Nuestros kits son una forma práctica para colegios y centros de hacer actividades STEM prácticas y divertidas. Contienen todo lo necesario para que una clase o grupo hagan la actividad (reactivos, EPIs, instrucciones para alumnos y guía para el docente)</p>	<p>ScienceWorld in a Box Science World - El mundo de la ciencia</p>  <p>Ven a practicar con los nuevos kits STEM para colegios. Nuestros kits son una forma práctica para colegios y centros de hacer actividades STEM prácticas y divertidas. Contienen todo lo necesario para que una clase o grupo hagan la actividad (reactivos, EPIs, instrucciones para alumnos y guía para el docente)</p>
	<p>Electrónica creativa para niños desde infantil hasta secundaria ULTRA - LAB</p>  <p>Se propondrá experimentar herramientas de creación con electricidad y electrónica para niños desde infantil hasta secundaria. Gracias a Cubetto, a las pegatinas Chibitronics, a la tinta conductiva y a la Touch board de Bare Conductive, la adquisición de competencias tecnológicas se puede hacer de manera muy espontánea. Además el objetivo no es la tecnología en sí, sino la realización del proyecto que el niño ha diseñado.</p>	<p>Electrónica creativa para niños desde infantil hasta secundaria ULTRA - LAB</p>  <p>Se propondrá experimentar herramientas de creación con electricidad y electrónica para niños desde infantil hasta secundaria. Gracias a Cubetto, a las pegatinas Chibitronics, a la tinta conductiva y a la Touch board de Bare Conductive, la adquisición de competencias tecnológicas se puede hacer de manera muy espontánea. Además el objetivo no es la tecnología en sí, sino la realización del proyecto que el niño ha diseñado.</p>	



Stand 14.1E05

	Martes	Miércoles	Jueves
Mañana 10:30 - 13:30h	<p>Electrónica creativa para niños desde infantil hasta secundaria ULTRA - LAB </p> <p>Se propondrá experimentar herramientas de creación con electricidad y electrónica para niños desde infantil hasta secundaria. Gracias a Cubetto, a las pegatinas Chibitronics, a la tinta conductiva y a la Touch board de Bare Conductive, la adquisición de competencias tecnológicas se puede hacer de manera muy espontánea. Además el objetivo no es la tecnología en sí, sino la realización del proyecto que el niño ha diseñado.</p>	<p>Circuito de una central hidráulica Formación Profesional - JOSÉ RAMÓN OTERO</p> <p>Se trata de un juego a modo de circuito integrado, realizado con materiales de uso doméstico, donde se identifican las distintas partes de una Central Hidráulica. Esta técnica se puede aplicar para cualquier tema en el que nos interese identificar las distintas partes de algún objeto concreto.</p>	<p>ScienceWorld in a Box Science World - El mundo de la ciencia</p> <p>Ven a practicar con los nuevos kits STEM para colegios. Nuestros kits son una forma práctica para colegios y centros de hacer actividades STEM prácticas y divertidas. Contienen todo lo necesario para que una clase o grupo hagan la actividad (reactivos, EPIs, instrucciones para alumnos y guión para el docente)</p> 
		<p>Estructura del vehículo: deformado y conformado de la carrocería Formación Profesional - JOSÉ RAMÓN OTERO</p> <p>Con una maqueta de una banchada de reparación de vehículos y una estructura de un coche hecha con varilla metálica mediante proceso de soldadura, se realizan deformaciones simulando una colisión, se analizan y posteriormente se vuelve a conformar. Tanto la maqueta como la estructura de varillas metálicas del vehículo lo diseñan y construyen los alumnos, en este taller se analizan los tipos de deformaciones que sufren los vehículos y las fuerzas que intervienen, así como la propuesta de tiro en la reparación.</p>	<p>MENTORES #cervanbot#: aprendemos mientras compartimos: Aps CEIP Miguel de Cervantes de Leganés</p> <p>Alumnos de 5 de primaria de nuestro centro han sido mentores durante nuestras jornadas Tecnorobóticas "Cervanbot" utilizando robots y kits que han conocido estas semanas: MRT sensing, Goma Brain, mBot... ¡Acompáñales mientras aprenden y crean!</p>
Tarde 15:00 - 19:00h	<p>Estudio de lo digital desde lo analógico por medio del juego Colegio Retamar</p> <p>Experiencia Maker diferente que se ha estado desarrollando y probando en el aula durante los 2 con grandes resultados, donde se estudia lo digital desde lo tangible. Se trata de un juego de mesa cooperativo para aprender en particular para conocer es la estructura funcionamiento interno de un ordenador/dispositivo. No es un juego de preguntas y respuestas si no que es un juego en el que las propias mecánicas del juego favorecen el aprendizaje, según se juega se va aprendiendo. Se fomenta el trabajo en equipo, las emociones reales e igualdad de status social al verse las caras todos los jugadores, el reto físico y tangible, la diversión y la creatividad.</p>	<p>ROS & ROLL IES Vegas Bajas Montijo</p> <p>El objetivo del taller es introducir la plataforma abierta Robotic Operating System (ROS), utilizada en algunos de los robots más conocidos a nivel mundial, con actividades y materiales que se puedan utilizar en centros de Enseñanza Secundaria.</p>	<p>Fabricando juegos científicos Colegio Hispano Británico (Tenerife)</p> <p>Actividad realizada con alumnos de secundaria y bachillerato, en la que los propios alumnos han elaborado una serie de juegos basados en los contenidos de química y biología. Los resultados se han utilizado después en sus clases y en otras para repasar lo estudiado.</p>
		<p>Wisibilízalas - estrategias para combatir estereotipos de género en las TIC Unidad María de Maeztu DTIC - Univ. Pompeu Fabra, Barcelona</p> <p>Wisibilízalas tiene como objetivo que chicas y chicos trabajen en el aula sobre un perfil con poca presencia en ella: las ingenieras TIC femeninas y actuales. El objetivo principal es combatir los estereotipos y sesgos (conscientes o inconscientes) asociados al mundo de la informática y la ciencia, a la vez que promueve una actitud creadora por parte del alumnado en contextos de conocimiento abierto como la Wikipedia. Durante el taller se discutirá con el personal docente interesado algunas estrategias dirigidas a combatir estereotipos de género en el ámbito TIC https://www.upf.edu/web/wisibilizalas</p>	<p>Arcade Solidaria Centro de Formación Profesional Nelson</p> <p>Este taller trata de dar a conocer el proyecto "Arcade Solidaria" el cual consiste en la fabricación de una máquina recreativa arcade utilizando materiales en des uso. El proyecto se desarrolla en colaboración con otros dos centros educativos, uno de ellos construye el mueble de madera y el otro realiza los diseños de los vinilos que decorarán las máquinas.</p>