



El movimiento maker, que surgió a partir del concepto DIY (Do It Yourself), lleva una década uniendo a personas que trabajan en comunidad para buscar soluciones a distintos problemas de la sociedad. Lo hacen creando productos económicos y fácilmente replicables; un proceso en el que la tecnología tiene un papel destacado.

Siguiendo esta tendencia, en esta edición se ha creado el nuevo espacio 'SIMO EDUCACIÓN MAKERS' en el que firmas y docentes puedan mostrar sus soluciones tecnológicas (robots, kits y packs de robótica, electrónica, impresoras 3D...) para que los centros creen su propio MakerSpace.

SIMO EDUCACIÓN MAKERS (Stand: 12H28), estará formado por distintos puestos en los que mostrar en directo la actividad 'maker' a todos los asistentes.

### MIÉRCOLES 25 DE OCTUBRE

**Colegio SEK Santa Isabel (Madrid):** alumnos y docentes mostrarán algunas de sus experiencias 'maker'. En concreto, los estudiantes de 1º y 2º de Primaria darán a conocer el proyecto 'Story Makers', en el que han desarrollado la escritura creativa en inglés utilizando medios audiovisuales para recrear historias. También el alumnado de 3º y 4º de Primaria diseñará un videojuego en directo, y los de 5º y 6º de Primaria presentarán 'Nuestro mundo en 3D', que les ha permitido resolver un reto utilizando un circuito eléctrico y un software de diseño 3D para crear la estructura.

### JUEVES 26 DE OCTUBRE

**Colegio SEK Ciudadcampo (Madrid):** alumnos y docentes darán a conocer el proyecto '3Dreams' que convierte en un diseño 3D los dibujos de objetos, personajes o juguetes, y 'Diseño de ropa inteligente' con el que han diseñado ropa juvenil integrando elementos tecnológicos y wirelables.

**Asociación Xtreme, de Almendralejo (Badajoz):** sus miembros exhibirán varios de sus proyectos como 'Maker School', primer concurso regional de Extremadura basado en la cultura maker y en el desarrollo de prototipos de proyectos con Arduino y 'Asignatura Techno-Maker', la primera materia del programa educativo del Colegio Puerta Palma, de Badajoz.

**Colegio Arenales (Madrid):** presentará uno de sus proyectos más destacados que consiste en una rampa medidora de velocidad construida con Arduino y otra electrónica que se maneja por Bluetooth a través de una app realizada con App Inventor.

### VIERNES 27 DE OCTUBRE

**Marc Sibila Vidal, profesor de Tecnología, Música y Robótica en EDN de Navàs, profesor de guitarra en EMM de Navàs y Maker en Instròniks y Jordi Divins Pujol, Ingeniero Informático en 3ktec, profesor de Ciclos Formativos en EDN de Navàs y Maker en Instròniks.**

¿Cómo juntar música y robótica? En este taller se enseñará cómo hacerlo y se hará que los asistentes participen y fabriquen algún instrumento electrónico. Utilizando toda la creatividad de los asistentes, se les hará fabricar instrumentos únicos hechos con una placa MakeyMakey y se mostrará cómo crear y modificar un instrumento electrónico hecho con una placa Arduino UNO. Un proyecto 100% STEAM.

**Colegio SEK El Castillo (Madrid):** alumnos y docentes presentarán varios de los proyectos que han llevado a cabo, por ejemplo, 'Diseño mis productos', 'La historia hecha maker', 'El emprendimiento maker' o 'Construye desde 0 tu Máquina Arcade', que consiste en la creación de una máquina arcade desde cero usando una Raspberry Pi.

**Diego García, docente del CEIP Federico García Lorca, (Güevéjar, Granada)** mostrará parte de las actividades que realizan en el espacio maker de este centro. La experiencia maker en nuestro proyecto supone una integración total con el día a día del aula.