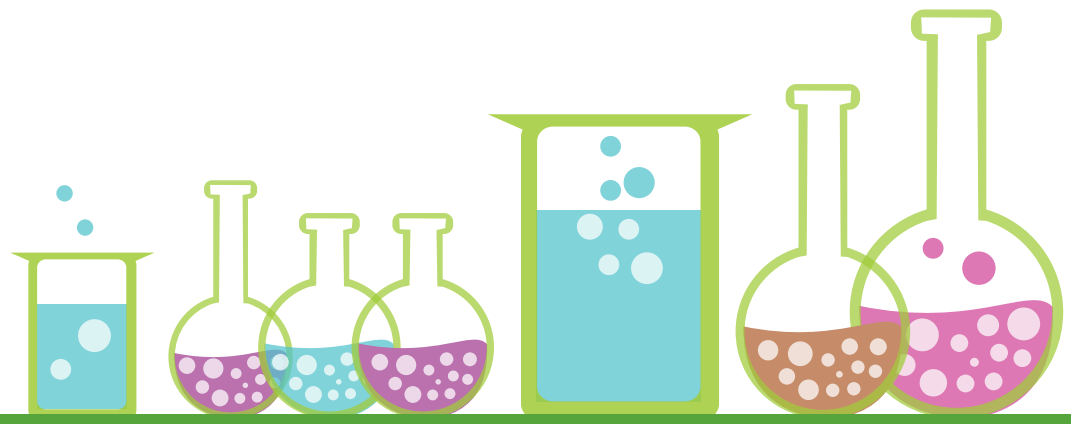




ACTIVIDADES Y PROGRAMACIÓN

PROGRAMACIÓN TURNO 2

LUNES: Tecnología a tu alcance

Llegada de asistentes: 09.30-09.45 h
¡Sé puntual!

• Dinámica: “La Fábrica de ideas” (09.45-10.30 h)

¿Te imaginas tener una idea tan revolucionaria que inventases algo que todo el mundo necesitara? ¿Y si el facebook o whatsapp hubieran sido ideas tuyas? En la actividad **fábrica de ideas**, los participantes emplearán toda su imaginación y capacidad de innovar para dar lugar a los mayores inventos de su generación. ¿No quieres formar parte?



• Deporte y ciencia “Pares e impares” (10.30-11.00 h)

En esa actividad los participantes además de correr y evitar que sus contrincantes ganen la carrera, deberán estar rápidos al identificar las cifras y números que el director del juego irá nombrando.

• Almuerzo (11.00-11.30 h)

• Proyecto de tecnología: “Toma de contacto” (11.30-12.30 h)

A lo largo de la semana los participantes divididos en grupos van a desarrollar un sencillo proyecto de tecnología poniéndose en la piel de un auténtico ingeniero. En esta primera fase la observación será fundamental para construir los primeros planos.

• Actividad científica “Tecnología básica” (12.30-13.30 h)

Actividad con la que introducir al participante en la tecnología, conceptos básicos que podrán poner en práctica a la hora de elaborar sus proyectos.

Llegada de asistentes: 09.30-09.45 h
¡Sé puntual!

• Actividad científica “Experiencias en condiciones extraterrestres” (09.45-10.30 h)

¿Qué pasaría si viviéramos en el espacio? ¿Alguien se lo ha preguntado alguna vez? En esta actividad, se realizarán experimentos y se demostrarán teorías en directo para comprobar lo complicada que sería nuestra existencia en el espacio exterior. ¿Y si tuviéramos alguna habilidad que nos permitiera vivir allí? ¿En qué nos cambiaría?

• Deporte y ciencia “Los cinco elementos” (10.30-11.00 h)

Ciencia y deporte se unen en “el juego de la tabla periódica”, quien será capaz de recordar a qué familia pertenece para ser el grupo más rápido (alcalinos, alcalino-térreos,...), lo descubriremos en esta divertida actividad deportiva.

• Almuerzo (11.00-11.30 h)

• Proyecto de tecnología “Comienza el trabajo” (11.30-12.30 h)

Durante esta jornada los grupos llevarán a cabo las mediciones, pruebas y la parte experimental necesaria para el desarrollo de su pequeño proyecto tecnológico. Es el momento de ponerse manos a la obra y comenzar a probar.

• Taller “Viaje por el sistema solar” (12.30-13.30 h)

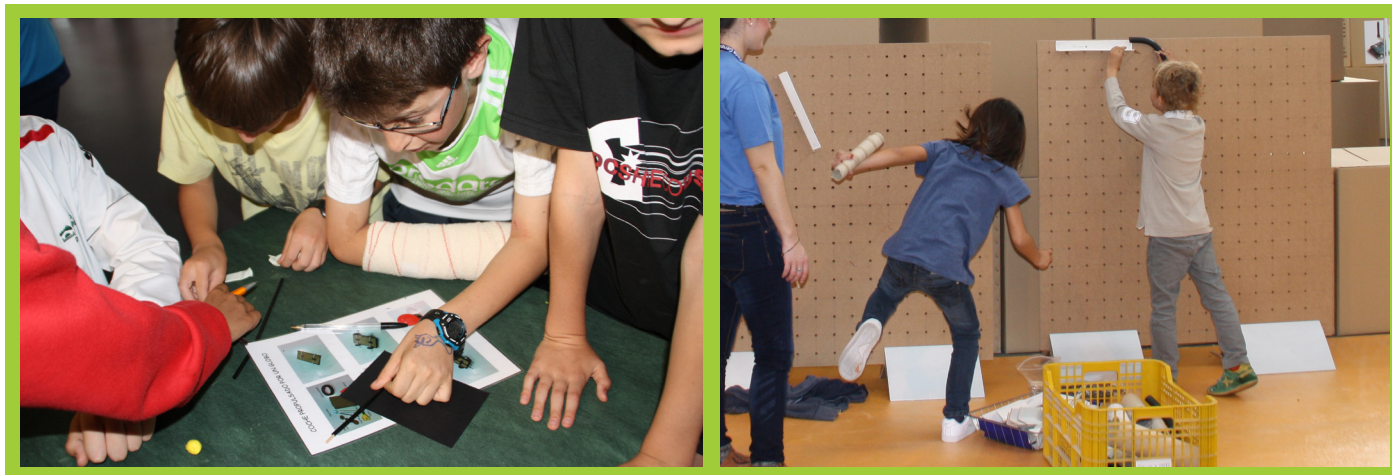
Los participantes podrán demostrar su parte más creativa en este taller, construyendo su propio sistema solar, con los planetas que lo componen. ¡No olvidéis que cada planeta tiene unas propiedades distintas!



Llegada de asistentes: 09.30-09.45 h
¡Sé puntual!

• **Gymkhana de la innovación (09.45-10.30 h)**

En esta actividad, los participantes deberán ir superando pruebas que les llevarán a vender su producto novedoso gracias a su tesón y emprendimiento. Los participantes comprobarán lo complejo que es sacar adelante nuevas ideas y ser originales. ¡Ánimo y a por el mejor producto!



• **Deporte y ciencia: "Ciervos, perros y cazadores" (10.30-11.00 h)**

Ingenio y deporte unidos en un juego de estrategia donde los participantes tendrán que moverse y correr para no ser atrapados por el resto de equipos, los participantes tendrán que mostrar su ingenio para resultar ganadores.

• **Almuerzo (11.00-11.30 h)**

• **Proyecto de tecnología: "Primeros resultados" (11.30-12.30 h)**

En esta sesión, los participantes deben comenzar a fabricar los primeros prototipos de su proyecto de tecnología. De este modo gracias al sistema de ensayo-error, los participantes conseguirán los mejores resultados posibles.

• **DIY: "El efecto mariposa" (12.30-13.30 h)**

Por equipos, los participantes elaborarán pequeñas máquinas de Goldberg para conseguir un fin común. ¡Todas ellas deben funcionar!. Entre todos construirán una enorme máquina de Goldberg.

Llegada de asistentes: 09.30-09.45 h
¡Sé puntual!

• **Taller “Seguridad en Internet” (09.45-10.30 h)**

En los últimos años hemos vivido un avance sin precedentes en el campo de la tecnología. Desde los primeros ordenadores de ficha perforada y sus antecesores, hasta los destinados al ocio. En esta actividad, queremos mostrar las grandes utilidades de estas Nuevas tecnologías, pero también de las precauciones que deben tomarse a la hora de utilizarlas.

• **Deporte y ciencia “Los círculos” (10.30-11.00 h)**

Una vez más, el deporte es protagonista de esta actividad. Cada uno deberá mostrar sus habilidades, jugando a los círculos con acertijos matemáticos y cálculo mental.



• **Almuerzo (11.00-11.30 h)**

• **Proyecto de tecnología: “Últimas pruebas” (11.30-12.30 h)**

Durante esta jornada los participantes seguirán realizando las pruebas y mediciones necesarias para el progreso del proyecto tecnológico que están preparando. ¡Ya solo queda un día!.

• **Actividad científica “Creación de APPs” (12.30-13.30 h)**

En esta actividad, los participantes aprenderán a crear sus propias aplicaciones para dispositivos móviles, tablets...de una manera sencilla. Se podrán crear aplicaciones personalizadas, intentando ser original y divertido.

Llegada de asistentes: 09.30-09.45 h
¡Sé puntual!

- **Taller Arduino (09.45-10.30 h)**

Los participantes serán capaces de programar con el sistema Arduino. Gracias a este taller, será posible conectar el mundo físico con el virtual ¿te imaginas?

- **Deporte y ciencia “La respuesta correcta” (10.30-11.00 h)**

Cada participante tendrá un acertijo que deberá resolver rápidamente. El equipo que dirige el juego, lanzará un acertijo al azar. La persona responsable de resolverlo deberá dar la respuesta correcta, antes de que el equipo que la ha lanzado responda correctamente.

- **Almuerzo (11.00-11.30 h)**

- **Proyecto científico: “Presentación de los resultados” (11.30-12.30 h)**

Ha llegado el momento de ver los resultados. Los participantes prepararán unos posters para poder presentar sus proyectos a todo el grupo y enseñar lo que han construido explicando las mejoras y sus aportaciones respecto el prototipo inicial.



- **Despedida: presentación de resultados y quiz científico (12.30-13.30 h)**

Los diferentes grupos realizarán la presentación de sus proyectos ante sus compañeros y una vez todos hayan intervenido se realizará un pequeño debate. Para terminar, los participantes podrán jugar al quiz científico que les hemos preparado para mostrar todas las habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de la semana. El quiz, se juega por equipos.

Por último, se les hará entrega del diploma de participación poniendo el punto final al campus urbano de Fundación CajaRíoja.

