



CRONOGRAMA DE LA SEMANA DE LA TECNOLOGÍA 2018

1*ROBOTICA EDUCATIVA RECICLABOT: (RECICLAJE DE CHATARRA ELECTRÓNICA) LA MISMA ESTA ENFOCADA AL RECICLADO TIENE LA INTENCIÓN DE PROPORCIONAR ESE AMBIENTE DE APRENDIZAJE, BASADO PRINCIPALMENTE EN ACTIVIDADES DONDE EL PARTICIPANTE PUEDE CONCEBIR ,DESARROLLAR Y PONER EN PRACTICAR DIVERSOS PROYECTOS QUE LE PERMITAN RESOLVER SITUACIONES PROBLEMATICAS PROPIAS O NECESIDADES DE SU ENTORNO. A TRAVES DE ESTOS OBJETIVOS SE QUIERE DESARROLLAR NO SOLO EL APRENDIZAJE TECNICO SINO UNA SERIE DE HABILIDADES, COMO EL PENSAMIENTO ANALITICO O EL DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS QUE SON MUY REQUERIDOS EN LOS TRABAJOS VINCULADOS CON LA CIENCIA Y LA TECNOLOGIA.

CONTENIDOS: CONSTRUCCIÓN DE UN PROTOTIPO ROBOTICO A BASE DE MATERIAL EXTRAIDOS DE LECTORAS DE CD, DVD, IMPRESORAS etc.

DIAS: 7,8 Y 9 DE NOVIEMBRE

HORARIO: 18:00 a 20:00 hs

LUGAR: INSTITUTO 9 DE JULIO

MATERIALES: PALITOS DE HELADO, CARTÓN, BARRITA DE SILICONAS, TAPITAS, SORBETES, BATERIA 9V, PORTA BATERIA, TIJERA. MOTOR DE CC EXTRAIDO DE JUGUETES, LECTORAS DE CDS, DE DVD, ETC

TALLERISTA: FABIAN JUAREZ (DEL CLUB DE LA ROBOTICA LUDUS)

DIRIGIDO: A TODO PÚBLICO SIN CONOCIMIENTO PREVIOS (**CUPOS LIMITADOS**)

2*PROGRAMACIÓN DE ROBOT CON ARDUINO/VISUALINO: ESTE TALLER INTRODUCTORIO A LA ROBOTICA APUNTA A QUE LOS JOVENES PUEDAN APRENDER DIFERENTES ESTRATEGIAS PROGRAMABLES MEDIANTE LA CREATIVIDAD, EL PENSAMIENTO LOGICO, TAMBIEN APRENDER A UTILIZAR DISTINTOS DISPOSITIVOS (SENSOR DE DISTANCIA, SENSOR DE LUZ, MOTOR SERVO ENTRE OTROS); RELACIONANDO DISTINTAS DISCIPLINAS.

DIAS: 7,8 Y 9 DE NOVIEMBRE

HORARIO: 18:00 a 20:00 hs

LUGAR: SALA DE COMPUTACIÓN DEL INSTITUTO

TALLERISTA: VICENTE FRANCHINO (DEL CLUB DE LA ROBOTICA LUDUS)

DIRIGIDO: A TODO PÚBLICO SIN CONOCIMIENTO PREVIOS (**CUPOS LIMITADOS**)



3* PROGRAMACIÓN (GAMIFICACIÓN) MINI JUEGOS CON SCRATCH: SE PROPONE APRENDER SCRATCH JUGANDO A TRAVES DE LA CREACION DE MINIJUEGOS PARA DESARROLLAR INSTANCIAS DE DESAFIOS EN LA QUE LOS ESTUDIANTES DEBERAN APLICAR ESTRATEGIAS PARA RESOLVER RETOS PROPUESTOS POR SUS DOCENTES A TRAVES DEL JUEGO.

DIAS: 7 Y 9 DE NOVIEMBRE

HORARIO: 16:00 a 18:00 hs

LUGAR: SALA DE COMPUTACIÓN DEL INSTITUTO

TALLERISTA: DAMIÁN CARO (ANIMATE A PROGRAMAR)

DIRIGIDO: A TODO PÚBLICO SIN CONOCIMIENTO PREVIOS (**CUPOS LIMITADOS**)

4* PROGRAMACIÓN (CREACIÓN DE TUS PROPIOS JUEGOS): ESTE TALLER PRETENDE QUE LOS JOVENES Y NIÑOS SEAN CAPACES DE TRABAJAR CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN A TRAVES DEL LENGUAJE VISUAL E INTUITIVO. EL MANEJO SE REALIZA COLOCANDO BLOQUES DE COMANDO DE DIFERENTES COLORES Y QUE DAN LUGAR A UN PRODUCTO QUE SE PUEDE VISUALIZAR EN EL ESCENARIO.

DIAS: 7,8 Y 9 DE NOVIEMBRE

HORARIO: 16:00 a 18:00 hs

TALLERISTA: CECILIA CRUZ – MARIA JOSE VILDOZA (ANIMATE A PROGRAMAR)

LUGAR: SALA DE COMPUTACIÓN DEL INSTITUTO.

DIRIGIDO: A TODO PÚBLICO SIN CONOCIMIENTO PREVIOS (**CUPOS LIMITADOS**)

5* ENTORNO EDUCATIVO AUMENTADOS-REALIDAD AUMENTADA: TALLER INTRODUCTORIO AL USO DE LA REALIDAD AUMENTADA EN EL AULA. EL OBJETIVO DE ESTE TALLER ES MOSTRAR LAS POSIBILIDADES DEL USO DE REALIDAD AUMENTADA EN EL AULA, SU FUNCIONAMIENTO. TIPOS DE APLICACIONES, EJEMPLOS DE IMPLEMENTACIÓN EN TUCUMÁN. SOLUCIONES DE REALIDAD AUMENTADA ACCESIBLEA CADA ENTORNO

DIAS: 8 DE NOVIEMBRE

HORARIO: 18:00 a 20:00 hs

LUGAR: INSTITUTO 9 DE JULIO LOS PARTICIPANTES DEBEN LLEVAR TABLET O CELULAR PARA EXPERIMENTAR

DIRIGIDO: DOCENTES