



TALLER SUPERCAPACITADOS

UN TALLER CREATIVO Y PRÁCTICO PARA ROMPER BARRERAS

VIERNES 13 DE ABRIL

Esta primera sesión servirá como toma de contacto entre ambos colectivos e iniciación a los lenguajes de programación. Mediante técnicas de juegos en grupo y actividades colaborativas el alumnado trabajará en la obtención de un fin en común para ambos colectivos. Es una sesión diseñada para establecer sinergias, concienciar y empezar a definir estrategias conjuntas de acción.

15.45 - 16.00 Recepción de inscritos y distribución de material de trabajo

16.00 - 17.20 Jugando con Lego: ¿Te atreves a construir la ciudad del futuro?

17.20 - 18.20 Programación unplugged: toma de contacto con pensamiento computacional

18.20 - 18.40 Descanso

18.40 - 20.00 Scratch: crea tu primer juego con este divertido lenguaje de programación

SÁBADO 14 DE ABRIL

La segunda sesión del taller se centrará en la plataforma App Inventor, un entorno de programación visual que permite construir aplicaciones para smartphones y tabletas de forma intuitiva.

10.00 - 11.30 App Inventor: ¿Qué es y cómo funciona?

11.30 - 11.50 Descanso

11.50 - 14.00 Desarrollo de juegos con App Inventor

VIERNES 20 DE ABRIL

Conocidas algunas de las herramientas tecnológicas básicas, es el momento de empezar a identificar problemas, idear soluciones y seguir aprendiendo nuevos lenguajes de programación que den solución a los problemas identificados. En la tercera sesión empieza el gran reto de desarrollar soluciones de base tecnológica que sirvan para romper barreras y hacer de nuestra ciudad un espacio más accesible para todos y todas.

16.00 - 17.00 Debate para plantear problemas, soluciones y estrategias para resolverlos.

17.00 - 18.20 Profundizando en App Inventor I: tecnologías de texto a habla y habla a texto

18.20 - 18.40 Descanso

18.40 - 20.00 Profundizando en App Inventor II: tecnologías de localización en exteriores

SÁBADO 21 DE ABRIL

La cuarta y última sesión del taller servirá para desarrollar la aplicación ingeniada para alcanzar la solución propuesta. Los monitores del taller prestarán soporte para supervisar y asesorar en el correcto desarrollo de la misma.

10.00 - 12.00 Desarrollo de la aplicación/solución

12.00 - 12.20 Descanso

12.20 - 13.20 Desarrollo de la aplicación/solución

13.20 - 14.00 Presentación de tres ejemplos de soluciones desarrolladas

Viernes 13, sábado 14, viernes 20 y sábado 21 de abril.

Viernes de 16.00 a 20.00 horas. Sábados de 10.00 a 14.00 horas

En edificio Menador Espai Cultural, Plaza Huerto Sogueros 4. Castelló de la Plana

Más información y cuestiones en info@robotme.es
