

Online



ACTIVIDADES
GRATUITAS

Ingeniate

2021



ESCUELA DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL



Universidad
Rey Juan Carlos



CiudadViva
Ayuntamiento de Fuenlabrada



Ayuntamiento de
FUENLABRADA



FOLLOW

Javier Ayala ✓

Alcalde de Fuenlabrada

@JavierAyalaO

El aprendizaje de **competencias digitales** y **programación** siguen siendo una prioridad en la formación de la infancia y la adolescencia de nuestra ciudad, ya que creemos que contribuir en el desarrollo de su **pensamiento lógico-matemático** es muy importante para la resolución de conflictos que se dan en la vida cotidiana.

Quiero mostrar mi agradecimiento a las familias y al profesorado que hacen posible que este programa continúe año tras año.

#FuenlabradaIngeniate
#PensamientoComputacional
#Gamificación



PROGRAMACIÓN EN SCRATCH JR INTENSIVO



Gracias al programa **Scratch Junior** aprenderemos a programar distintas animaciones básicas. El programa se basa en bloques de programación visuales lo que ayuda mucho a la fácil y rápida comprensión de los pasos.

👉 **Dirigido a 1º y 2º de primaria** en modalidad **ONLINE**.

🔧 **Es necesario contar con una tablet y la aplicación Scratch Jr. instalada.**

FECHA	DÍA	DESTINATARIOS/AS	HORA	PLAZO DE INSCRIPCIÓN
📅 5 de marzo al 21 de mayo	Viernes	1º de primaria	⌚ 17:00 a 18:00 h	✍ 5 al 21 de febrero
		2º de primaria	⌚ 18:15 a 19:15 h	



Inscripción a través de juventudfuenla.com

PROGRAMACIÓN EN SCRATCH BÁSICO



Aprenderemos desde cero a manejar el programa **Scratch**, una sencilla aplicación donde se programa por bloques. Usaremos las distintas funcionalidades del programa para hacer animaciones y pequeños juegos; todo ello **mediante una metodología dinámica**.

👉 **Dirigido a 3º a 6º de primaria** en modalidad **ONLINE**.

🔧 **Es necesario contar con un ordenador y el programa Scratch instalado.**

FECHA	DÍA	HORA	PLAZO DE INSCRIPCIÓN
📅 5 de marzo al 28 de mayo	Viernes	⌚ 17:30 a 19:00 h	✍ 5 al 21 de febrero



Inscripción a través de juventudfuenla.com

ROBÓTICA CON SCRATCH

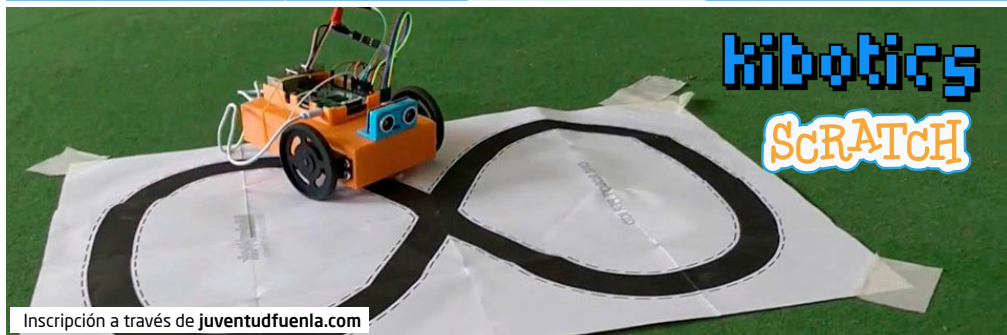


En este taller aprenderás una **introducción a la robótica y programación de robots STEM**. **STEM** es todo aquello que **potencia el desarrollo de la Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas en la educación** siguiendo un enfoque práctico de "aprender haciendo". **Programarás un robot virtual** para que navegue autónomamente utilizando **sensores y motores** utilizando los entornos web **KiBotics** y **Scratch**.

👉 **Dirigido a 6º de primaria, 1º y 2º de ESO** en modalidad **ONLINE**.

🔧 **Es necesario contar con un ordenador.**

FECHA	DÍAS	HORA	PLAZO DE INSCRIPCIÓN
📅 1 de marzo al 12 de abril	Lunes y miércoles	🕒 17:30 a 19:30 h	📅 5 al 21 de febrero



Inscripción a través de juventudfuenla.com

PROGRAMACIÓN DE DRONES CON SCRATCH



El objetivo del taller es una **introducción a la robótica y programación de drones** mediante el sistema **STEM**. **STEM** es todo aquello que **potencia el desarrollo de la Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas en la educación**. Siguiendo un enfoque práctico **se programará un dron virtual** para que navegue autónomamente utilizando sensores y motores. Se utilizará el entorno web **KiBotics**.

👉 **Dirigido a 6º de primaria, 1º y 2º de ESO** en modalidad **ONLINE**.

🔧 **Es necesario contar con un ordenador.**

FECHA	DÍAS	HORA	PLAZO DE INSCRIPCIÓN
📅 14 de abril al 19 de mayo	Lunes y miércoles	🕒 17:30 a 19:30 h	📅 5 de febrero al 5 de abril



Inscripción a través de juventudfuenla.com

PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS BÁSICO



En el curso se aprenderán los fundamentos de la creación de videojuegos, a través del desarrollo de diferentes videojuegos para móvil y ordenador, en el motor gráfico **Unity 3D**.

👉 **Dirigido a 2º a 4º de ESO** en modalidad **ONLINE**.

🔧 **Es necesario contar con un ordenador.**

FECHA	DÍAS	DESTINATARIOS/AS	HORA	PLAZO DE INSCRIPCIÓN
📅 2 de marzo al 20 de abril	Martes y jueves	2º, 3º y 4º ESO	🕒 16:00 a 18:00 h	📅 5 al 21 de febrero



Inscripción a través de juventudfuenla.com

MODELADO 3D EN BLENDER

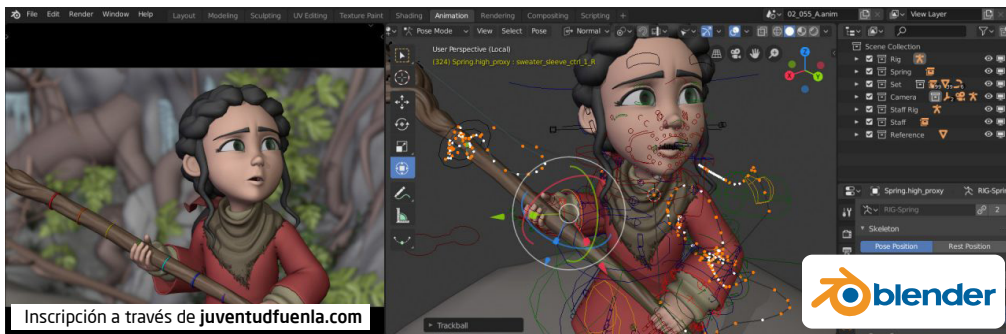


En el curso se aprenderán los fundamentos del modelado 3D para la creación de escenarios y personajes para videojuegos con una herramienta de creación 3D, creando los escenarios, objetos y personajes para un videojuego propio. Este curso se combina con los cursos de programación de videojuegos básico y avanzado.

👉 **Dirigido a 2º a 4º de ESO** en modalidad **ONLINE**.

🔧 **Es necesario contar con un ordenador.**

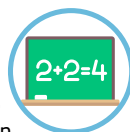
FECHA	DÍAS	DESTINATARIOS/AS	HORA	PLAZO DE INSCRIPCIÓN
📅 2 de marzo al 20 de abril	Martes y jueves	2º, 3º y 4º ESO	🕒 18:15 a 20:15 h	📅 5 al 21 de febrero



Inscripción a través de juventudfuenla.com



MATEDIVERTIDAS



Se pretende hacer ver, a través de sesiones dinámicas y lúdicas, que las matemáticas se aplican a muchos aspectos de la vida real y que hay muchas curiosidades que nos pueden fascinar. Se harán multitud de juegos en los que las matemáticas están implicadas, usando “magia”, nuevas tecnologías, etc. **Uno de los objetivos principales del proyecto es intentar motivar e intentar romper el estereotipo de aburrido y abstracto que se tiene de la materia.**

👉 **Dirigido niños y niñas de primaria en modalidad ONLINE.**

MATEDIVERTIDAS I: para niños y niñas que **no han participado anteriormente** en el taller.

SESIONES	HORARIO POR CICLO (1 H POR DÍA)	PLAZO DE INSCRIPCIÓN
📅 Sábado 6 de marzo	⌚ 10:30 a 11:30 h: 1º y 2º de primaria ⌚ 11:45 a 12:45 h: 3º y 4º de primaria ⌚ 13:00 a 14:00 h: 5º y 6º de primaria	✍ 5 al 21 de febrero .
📅 Sábado 10 de abril		
📅 Sábado 24 de abril		
📅 Sábado 15 de mayo		
📅 Sábado 22 de mayo		



Inscripción a través de juventudfuenla.com

MATEDIVERTIDAS II: para niños y niñas que **ya han participado anteriormente** en el taller.

SESIONES	HORARIO POR CICLO (1 H POR DÍA)	PLAZO DE INSCRIPCIÓN
📅 Domingo 7 de marzo	⌚ 10:30 a 11:30 h: 1º y 2º de primaria ⌚ 11:45 a 12:45 h: 3º y 4º de primaria ⌚ 13:00 a 14:00 h: 5º y 6º de primaria	✍ 5 al 21 de febrero .
📅 Domingo 11 de abril		
📅 Domingo 25 de abril		
📅 Domingo 16 de mayo		
📅 Domingo 23 de mayo		



Inscripción a través de juventudfuenla.com

ACLARANDO TÉRMINOS



Si quieres conocer más acerca de las plataformas y tecnologías que se usarán en los talleres, además de familiarizarte con sus términos, te invitamos a que visites las siguientes páginas web:



scratch.mit.edu



www.scratchjr.org



kibotics.org



unity3d.com/es/learn



www.blender.org

blender3d.es

La IV edición del proyecto de colaboración entre el Ayuntamiento de Fuenlabrada y la Universidad Rey Juan Carlos, **Ingéniate**, tiene como objetivo que niños, niñas, adolescentes y sus familias puedan profundizar en la **programación, herramientas digitales y el aprendizaje lógico-matemático** necesario para la resolución de problemas de su vida cotidiana.

Para la realización de estos talleres contaremos con **profesionales del ámbito del pensamiento computacional y de la programación**. Se contará con Doctores/as en Informática, Doctores/as en Matemáticas, personal docente de la Universidad Rey Juan Carlos y expertos reconocidos en las áreas.



ESCUELA DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL



Concejalía de Juventud e Infancia

Espacio Joven "La Plaza" - Plaza de España, 1 - Fuenlabrada

Tlf. 91.498.90.87 - info.joven@juventudfuenla.com

Inscripciones a través de
www.juventudfuenla.com

Síguenos en:



[juventud.fuenlabrada](https://www.facebook.com/juventud.fuenlabrada)



[JuventudFuenla](https://twitter.com/JuventudFuenla)



[JuventudFuenla](https://www.instagram.com/JuventudFuenla)



Universidad
Rey Juan Carlos



CiudadViva
Ayuntamiento de Fuenlabrada



Ayuntamiento de
FUENLABRADA