

Campus Tecnológico UR: Habilidades Digitales para el futuro

1. Presentación.

Empresa

1. TICandBOT es una empresa de formación especializada en programación, robótica y nuevas tecnologías enfocada a niños y jóvenes de 4 a 16 años.
2. Fundada en 2015, ha impartido formación a miles de alumnos.
3. Ejerce labores de docencia en su propio sede en Logroño como en centros educativos (colegios e institutos) de La Rioja, País Vasco y Navarra.
4. Todos los trabajadores de TICandBOT son profesores, maestros con formación en nuevas tecnologías y con experiencia en el trato con niños y jóvenes.

Justificación y Objetivos

1. La Universidad de La Rioja organiza anualmente sus 'Cursos de Verano' que tienen como 'objetivo difundir el conocimiento y el sentir universitario actual mediante la celebración de cursos, jornadas, campos de trabajo, talleres y congresos.'
2. Dentro de estos eventos encajan los 'Campus Junior' y, en concreto, el 'Campus tecnológico' para niños y jóvenes de 5 a 16 años, que está orientado hacia la adquisición de las competencias clave recogidas en el currículum de Educación y a la promoción del talento TIC. Todo ello de una manera lúdica que haga que los chic@s aprendan a la vez que juegan.

Programa de los talleres propuestos

- Nuestros campus tienen la característica de que no se hacen talleres inconexos entre sí, sino que por el contrario se trabaja durante toda la semana en un proyecto (metodología ABP) que nos permita tener un resultado y ver la utilidad de las herramientas que utilizamos.
- El objetivo general es desarrollar las habilidades digitales de los alumnos a través de un proyecto integrador por retos.
- El proyecto no tiene porqué ser común para todos los alumnos o grupos de trabajo ya que cada uno elegirá el tema sobre el que versará el proyecto



- Estas herramientas se verán en una serie de talleres, **adaptados a la edad y nivel** del grupo, entre los que se incluye:
 - **Informática básica + Ciberseguridad**
 - **Diseño e impresión en 3D.**

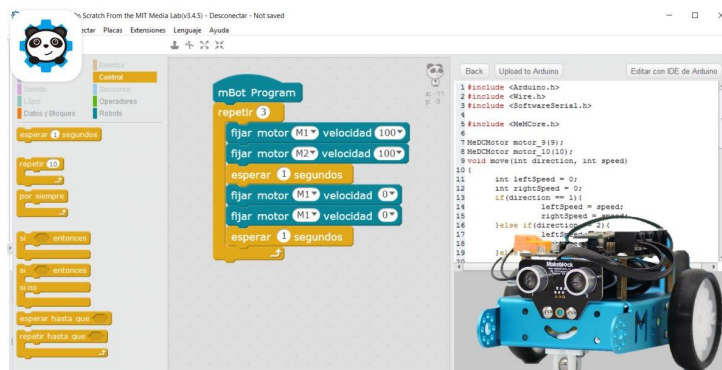


- Pensamiento lógico y Programación.
 - Además de **Scratch** (la plataforma más usada para aprender a programar) aprenderemos a realizar el **diseño y programación de una App** compatible con dispositivos móviles iOS y Android.

- Uno de los últimos recursos de programación que utilizaremos es la consola programable **oK:D51**.



- También usaremos el divertido módulo **Makey-Makey**.
- Robótica.
 - Nuestros alumnos más pequeños usarán modelos de **LEGO Wedo 2.0**.
 - Los más mayores se las verán con un robot **MBot** cuya electrónica está basada en Arduino y **LEGO EV3**.



- Además, realizarán un ejemplo de montaje y programación de un juego con un **Arduino**, sensores, leds, resistencias, pulsadores...
- Drones.





Evaluación.

- Como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje creemos de vital importancia tener un sistema de evaluación de los contenidos vistos en nuestros talleres.
- Al finalizar la semana habrá una sesión de evaluación con la que veremos todo lo que han aprendido nuestros chic@s. Usaremos herramientas muy divertidas como Kahoot o nuestro TICandWORD, un recurso desarrollado por TICandBOT con Scratch, Arduino e impresión 3D.