



"[Encuentros por la Ciencia 2018](#)" es una iniciativa de la [Asociación Cultural y Social Trib-Arte](#), promocionada por la **Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACISI)** de la **Consejería de Economía, Industria, Comercio y Conocimiento del Gobierno de Canarias** y la **Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC)** del **Cabildo de Gran Canaria**; y la colaboración del **Área de Vocaciones Científicas y Creatividad (STEAM Canarias)** del **Servicio de Innovación Educativa de la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias**, la **Universidad de Las Palmas de Gran Canaria** a través de su **Vicerrectora de Cultura y Sociedad** y la **Obra Social "la Caixa"**.

Esta cuarta edición de Encuentros por la Ciencia **ha sido seleccionada por la [European Maker Week](#) (promocionada por la **European Commission** y **Rome Maker Faire**) para entrar en el programa de actividades** que se desarrollará durante la tercera semana de mayo en Europa, poniendo a Canarias en el mapa europeo del movimiento maker.

Se tratará de un evento de dos días de duración que pretende acercar la innovación científica y tecnología al alumnado y profesorado de los centros educativos de Gran Canaria mediante el trabajo colaborativo, el aprendizaje a través de la experiencia y el intercambio de información en comunidad. Además, combina la parte tecnológica con un enfoque de desarrollo sostenible y respeto por el medio ambiente, poniendo de relieve la compatibilidad de ambas dimensiones.

Los "[Encuentros por la Ciencia](#)" se articulan desde dos perspectivas:

- La primera va **dirigida a estudiantes de Secundaria, Formación Profesional y Bachillerato**, los cuales durante la jornada podrán disfrutar de la Ciencia de manera lúdica, con actividades dinamizadas por entidades de carácter científico-tecnológico y profesionales del ámbito que están trabajando para y por la ciencia en el día a día. Se trata de que el alumnado experimente, investigue pero, sobre todo, se divierta y disfrute de la Ciencia, la Innovación Tecnológica y el Desarrollo Sostenible como algo que está inmerso en nuestra realidad, en nuestro día a día y que puedan incorporar al Aula para enseñar y aprender de una forma diferente.
- La segunda perspectiva va **dirigida a docentes y otros profesionales del ámbito educativo**, no solo a aquellos que están vinculados al ámbito científico, sino a otros que de alguna forma trabajan o se forman en otros ámbitos profesionales o simplemente tienen ímpetu de aprender.

FECHA Y HORARIO

- jueves 17 y viernes 18 de mayo de 2018 en horario de mañana y tarde.
- **Las mañanas** irán destinadas a trabajar los **contenidos con alumnado** en horario de 9:00 a 13:30 horas.
- **Las tardes** estarán centradas en trabajar la **formación de DOCENTES**: jueves y viernes de 16:30 a 18:30 horas.

LÍMITE DE PLAZAS

- 8 grupos escolares
 - 15 docentes por sesión formativa
- (aprox. 8 centros educativos= 300 personas entre alumnado y docentes).

LUGAR

- [Edif. Guiniguada // Aula de la Naturaleza – Mediateca del Campus Universitario de Tafira de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.](#)



PROGRAMA

Compuesto de un número reducido de talleres y charlas que priman los aspectos cualitativos y la participación activa por parte del alumnado, así como una parte formativa para docentes, de modo que adquieran las capacidades para llevar a cabo proyectos Maker en sus centros. **ACTIVIDADES TOTALMENTE GRATUITAS**

9.00-11.30 horas // Talleres:

▪ **Iniciación a la Raspberry Pi // [Centro Académico STEM](#)**

Los alumnos formarán grupos donde probarán la placa de desarrollo Raspberry Pi 3 modelo B. Navegarán por todo su interface de software libre, averiguando todo su potencial, crearán archivos office o probarán aplicaciones propias, como Scratch entre otras. Esta primera toma de contacto permitirá a los participantes conocer los componentes electrónicos de la Raspberry Pi y su funcionamiento mediante su manipulación y experimentación; y fomentará la "cultura maker", desde el enfoque de que uno mismo puede hacer casi cualquier proyecto de manera low-cost, con software libre y gratuito.

▪ **Taller para construir el plan de Social Media para el evento Encuentros por la Ciencia // [Alejandro Ramos](#).**

▪ **Proyecto Y-riega // [K-Electrónica](#)**

Y-riega es un proyecto para gestionar el regadío doméstico en función de la humedad del suelo utilizando Arduino.

Este taller propone al alumnado experimentar con la programación de una placa Arduino UNO para su uso en la agricultura doméstica y una aproximación a las diferentes aplicaciones de la tecnología Arduino.

▪ **Virtual Maker Education Experience: Virtual Challenge // [Javier Romera](#)**

Los participantes tendrán que cooperar para crear sus propias gafas de Realidad Virtual y resolver distintas piezas de un rompecabezas de concepto MAKER en el metauniverso de la Realidad Extendida. Una dinámica colaborativa donde el alumnado será participe de las últimas herramientas tecnológicas y educativas, en especial la Realidad Virtual. Su objetivo es abordar esta tecnología desde su concepción inicial, de modo que el alumnado aprenda los conceptos básicos de su funcionamiento, construya sus propias gafas RV totalmente operativas con cartón y realice una primera aproximación a su potencial para la educación.

11.30-12.00 horas // Descanso

12.00-13.30 horas // Charlas

▪ **J17 // MUNDO MAKER TECNOLÓGICO // [Centro Académico STEM](#)**: se hablará del avance en la electrónica hasta la actualidad, centrándose en Arduino y Raspberry, las placas de desarrollo en pleno auge estos últimos años. También se hablará de la impresión 3D.

▪ **V18 // OVERLOADD Y EL MOVIMIENTO TRANSHUMANISTA EN EL MUNDO // Juan Melo. CEO [Overloadd](#)**. Se hablará como el movimiento del del transhumanismo, un movimiento intelectual y cultural, etsá cada vez captando a más personas a lo largo del mundo y cual es la función de Overloadd en todo esto.

▪ **J17 + V18 // "TECNOLOGÍAS QUE ESTÁN TRANSFORMANDO EL MUNDO Y QUE YA ESTÁN AQUÍ" // OCTAVIO SUÁREZ**. Director Ejecutivo del Laboratorio de Innovación [INNEREYE XR](#).

▪ **J17 + V18 // DO IT CONFERENCE // [Javier Romera](#)**: Los participantes descubrirán las posibilidades educativas de la RV mediante un contexto impactante que facilitará la inmersión en la filosofía MAKER.

JUEVES 17 DE MAYO // 16.30-18.30 horas // FORMACIÓN DOCENTES

▪ **MARKETING VR // [Javier Romera](#)**: Los profesionales adquirirán las competencias necesarias para desarrollar una estrategia experiencial que atraiga tanto al estudiante como al consumidor a través de la Realidad Virtual.

VIERNES 18 DE MAYO // 16.30-18.30 horas // FORMACIÓN DOCENTES

▪ **RASPBERRY Y EDUCACIÓN // [Centro Académico STEM](#)**: Se tratará de una charla y taller centrados para docentes donde hablaremos del uso de la Raspberry como sustituto de los ordenadores actuales en las aulas y el potencial que podrían aportar a las formaciones; donde podrán ver los diferentes lenguajes de programación y salidas digitales que contiene. Y del uso de la placa Arduino como método de introducción de lógica computacional, trabajo en equipo y aplicaciones científicas.

¿Nos encontramos? Más información de ediciones anteriores en:

<https://www.cienciacanaria.es/actividades/acercate-a-la-ciencia/932-encuentros-por-la-ciencia-2018>

<http://encuentrosportlaciencia.jimdo.com/>