



# Talleres

## ÍNDICE



### TENERIFE

#### CIENCIA EN EL CENTRO

Del 11 al 20 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLER DE INICIACIÓN A LA INGENIERÍA BIOMÉDICA: COMPUTACIÓN CON IMÁGENES MÉDICAS Y CIRUGÍA ASISTIDA POR COMPUTADORA

12 y 13 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### COSMOTECA

Del 26 al 29 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### JUGANDO CON LA TEORÍA DE LOS JUEGOS

2 y 3 de enero

[ir a pág.](#)

### GRAN CANARIA

#### TALLER “ROBÓTICA EN FAMILIA”

3 y 9 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLER “FÓSILES Y ROBOTS”

Del 11 al 15 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### ROBOTARIUM

Del 11 al 15 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### CIENCIA EN EL CENTRO

Del 11 al 20 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLER DE INICIACIÓN A LA INGENIERÍA BIOMÉDICA: COMPUTACIÓN CON IMÁGENES MÉDICAS Y CIRUGÍA ASISTIDA POR COMPUTADORA

14, 15 y 18 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLERES DE ARQUEOLOGÍA

Del 18 al 22 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLERES SCRATCH Y ROBÓTICA

Del 18 al 22 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLERES EN EL MUSEO ELDER

Del 26 al 29 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLER “INTRODUCCIÓN A LA EXTENDED REALITY XR (VR+AR+MR+V360)”

Del 26 al 29 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLER DE ARDUINO Y ROBÓTICA EN PLANETA GRAN CANARIA - 19º FESTIVAL DE LA INFANCIA

Del 26 de diciembre al 4 de enero

[ir a pág.](#)

### LANZAROTE

#### CIBERLANDIA.ES - EDUCACIÓN, ROBÓTICA Y TIC

Del 18 al 22 de diciembre

[ir a pág.](#)

Continúa en la siguiente pág. →



## ÍNDICE



### FUERTEVENTURA

#### MOVIMIENTO MAKER EN LAS AULAS DE FUERTEVENTURA

Entre el 12 y el 22 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLERES DE ARQUEOLOGÍA

Del 18 al 22 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLERES TECNOLÓGICOS

Del 18 al 22 de diciembre

[ir a pág.](#)

### LA PALMA

#### CIENCIA EN EL CENTRO

Del 11 al 20 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLER “¡VAMOS A MODELAR EL CAMBIO CLIMÁTICO EN LA COMPUTADORA!”

13 y 16 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLER “¿CÓMO FUNCIONAN LAS LUCES NAVIDEÑAS?”

14 y 26 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLER DE PROGRAMACIÓN Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH

Del 18 al 22 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### TALLER “MARATÓN ALGEBRAICO POR LOS PARQUES NATURALES DE CANARIAS”

20 y 21 de diciembre

[ir a pág.](#)

### LA GOMERA

#### TALLERES DE INICIACIÓN A LA ROBÓTICA EDUCATIVA

Del 11 al 15 de diciembre

[ir a pág.](#)

#### CIENCIA EN EL CENTRO

Del 11 al 20 de diciembre

[ir a pág.](#)



## ACTIVIDADES POR FECHAS

### TALLER “ROBÓTICA EN FAMILIA”

[ver en web !\[\]\(4729e517bc6a7cd81c8025b9646574fb\_img.jpg\)](#)

**3 y 9 de diciembre, de 12:00 a 15:00 horas**

**Gabinete Literario. Plaza de Cairasco 1 - Las Palmas de Gran Canaria**

El Gabinete Literario y el Club La Provincia presentan esta actividad navideña dentro de su programa “Robótica para todos” con el objetivo de difundir el valor de la ciencia y la innovación y lo que se está haciendo en Canarias, así como fomentar el interés y la curiosidad entre los jóvenes, en un ambiente didáctico.

Esta actividad promueve el desarrollo de habilidades relacionadas con el mundo de la programación, la robótica, el diseño de videojuegos, el diseño 3D y los drones, incluyendo numerosas novedades que sorprenderán a todos con los talleres de hacking ético, de programación Minecraft y de desarrollo de APPs, además de proyecciones de transportes sostenibles.

Otras actividades dentro del programa “Robótica para todos”:

- Charla [“Tecnología y sociedad saludable”](#)

- Charla [“Inteligencia artificial - Arquitectura. Domótica / materiales inteligentes”](#)

#### Información

Dirigido a niños y jóvenes de 6 a 16 años. Abierto a todos los públicos hasta cubrir plazas.

No requiere reserva previa.

928 372 149

[www.gabineteliterario.com](http://www.gabineteliterario.com)

#### Organiza

Gabinete Literario.

Club La Provincia.

#### Colabora y participa

The Future on & ULPGC-Tecnología - cultura – sociedad.

Vicerrectorado de la ULPGC.

Dr. Stetter ITQ.

UCMAS Canarias / Robotix Canarias.

Drones Canarias.

Academia Canarytech.

### TALLER “FÓSILES Y ROBOTS”

[ver en web !\[\]\(0aaea5eb29549a0c507a518cbdd818a0\_img.jpg\)](#)

**Del 11 al 15 de diciembre, de 09:30 a 13:30 horas**

**Salón de Actos de la Casa Capitán Quesada. C/ Santiago de los Caballeros 24 – Gáldar (Gran Canaria)**

En este taller de introducción a la robótica los asistentes podrán aprender cómo los robots ayudan a la investigación en otros campos de la ciencia como la paleontología. Habrá fósiles reales y kits de montaje de robots lego WeDo, tablets y software de programación, con lo que se podrá montar un dinosaurio robótico.

#### Información

Dirigido a estudiantes de Primaria (días 11 y 12) y Secundaria (días 13, 14 y 15).

Continúa en la siguiente pág. →



Índice  
sección



# Talleres

Requiere inscripción previa.

info@bitsybricks.com

661 039 770

[www.facebook.com/bitsybricks/](http://www.facebook.com/bitsybricks/)

## Organiza

Gobierno de Canarias.

## Colabora y participa

Ayuntamiento de Gáldar.

Bits & Bricks Robótica y Programación.

## ROBOTARIUM

[ver en web](#) 

**Del 11 al 15 de diciembre, de 09:00 a 13:15 horas (mañanas) y de 16:30 a 19:45 horas (tardes)**

**Gran Canaria**

**Días 11 y 12: Universidad Popular de Arucas. Centro Municipal de Cultura. Calle León y Castillo 5 – Arucas**

**Días 13, 14 y 15: Universidad Popular de Las Palmas. C.E.I.P. Fernando Guanarteme. Calle Pavía, 22 – Las Palmas de Gran Canaria**

Propuesta didáctica que incluye diversos talleres relacionados con la robótica y la fabricación digital, cuyo objetivo es difundir conocimientos básicos en los apartados de programación aplicada a la robótica, el diseño y fabricación de robots elementales y la impresión 3D con el fin de “enganchar” a los más jóvenes y acercar la ciencia a todos los públicos. Además, los padres podrán completar el taller con sus hijos, fomentando así la interacción entre los distintos miembros de la familia, facilitar un espacio para compartir tiempo e intereses y ampliar la acción didáctica al público adulto al mismo tiempo que se educa a los más pequeños.

## TALLERES

**Robótica.** ¿Cómo? ¿Crees que no eres capaz de programar una aspiradora inteligente? Con este taller aprenderás a hacerlo de una forma sencilla con Arduino. ¡Atrévete!

**Makey y robótica en familia.** Ven con tus hijos/as a pasar una tarde diferente en la que aprenderán a crear un instrumento electrónico o a programar un robot que se mueva de forma autónoma.

**Diseño e impresión 3D.** Aprenderás a crear objetos en 3D de manera sencilla con ayuda de un ordenador y una impresora 3D.

## Información

Dirigido al alumnado de entre 8 y 12 años o adultos (mañanas); niños/as acompañados de padres/madres/tutores (tardes).

Talleres gratuitos. Requiere inscripción previa en:

928 933 659 / 603 420 645

servicios@upcanarias.com

[www.upcanarias.com](http://www.upcanarias.com)

## Organiza

Asociación Canaria de Universidades Populares (ACUP).

## Colabora y participa

LPA Fábrika.



Índice  
sección



# Talleres

## TALLERES DE INICIACIÓN A LA ROBÓTICA EDUCATIVA

[ver en web !\[\]\(2e897e890e69d81eae4503a8342c36b0\_img.jpg\)](#)

Del 11 al 15 de diciembre, en horario de mañana (de lunes a viernes) y de 17:00 a 19:00 horas (de lunes a jueves)

Centros educativos de La Gomera (mañanas)

Centro Juvenil de San Sebastián de La Gomera (tardes)

Se impartirán los talleres:

**Robótica educativa con WEDO 1 y WEDO 2**, para alumnado de Infantil y Primaria. Su finalidad es dar las pautas para que los más pequeños puedan construir y crear diseños robóticos motorizados utilizando bloques de lego, sensores simples y un motor que se conecta a sus ordenadores, y además programar su comportamiento con un programa sencillo y divertido para iniciarse en el mundo de la informática, resoluciones de problemas, lógica matemática, ciencia y tecnología.

**Robótica educativa con robots de LEGO MINDSTORMS® EDUCATION EV3**, para alumnado a partir de tercer ciclo de Primaria. Su finalidad es motivar al alumnado a diseñar, construir y programar robots mediante el uso de motores, sensores, engranajes, ruedas, ejes y otros componentes técnicos. Con este taller se busca que construyan su propio robot, lo ensamblen y programen para darle movimiento, en un nivel básico, con un lenguaje y herramienta de programación intuitivos.

### Información

Dirigido al alumnado de Infantil y Primaria (en horario de mañana) y a familias (horario de tarde).

Requiere inscripción previa.

roboticaguimar@gmail.com

### Organiza

Gobierno de Canarias.

### Colabora y participa

Robótica Valle de Güímar.

Centros educativos de La Gomera.

Centro Juvenil de San Sebastián de La Gomera.

## CIENCIA EN EL CENTRO

[ver en web !\[\]\(4a7b4ce770af8456e11a71f9565c8c2b\_img.jpg\)](#)

Del 11 al 20 de diciembre (los centros deberán concretar previamente la disponibilidad de fechas con el IPNA), horario de los centros

Centros educativos de Tenerife, La Palma, La Gomera y Gran Canaria

Los centros educativos podrán solicitar estas actividades del programa QSD que consisten en las siguientes conferencias acompañadas de las correspondientes demostraciones de experimentos:

**“Oportunidades profesionales en Ciencia”**, impartida por Alicia Boto, José Manuel Pérez de Lastra y Pilar González. En la primera parte de la charla se comentarán las salidas profesionales tanto de Ciencias como de Humanidades en el CSIC, el mayor organismo de investigación de España y el tercero de Europa. En la segunda parte, mediante vídeos de dos minutos cada uno, profesionales canarios cuentan sus experiencias reales en campos tan diversos como la investigación, la emprendeduría en TIC, ingeniería o energías renovables, y el turismo científico. También se comentarán entre otros el libro “El significado de innovar”.

**“Continentes en movimiento”**, impartida por Alicia Boto. A través de sorprendentes imágenes y vídeos (volcanes, glaciaciones, dinosaurios, etc.), algunos proporcionados por el Museo Nacional de Ciencias Naturales, se explicará cómo el movimiento de las placas tectónicas es vital para el clima y la evolución de la vida. Se comentarán los libros “Volcanes”, “Terremotos”, “Cambio Climático”, etc.

Continúa en la siguiente pág. →



Índice  
sección



# Talleres

**“Las bacterias contraatacan”**, impartida por Alicia Boto y José Manuel Pérez de Lastra. Un grave problema sanitario se avecina: nuevas “superbacterias” patógenas resistentes a todos los tratamientos conocidos. Si no se controlan, en el año 2050 las infecciones bacterianas serán la principal causa de muerte en el mundo. Hoy están consideradas, junto con el terrorismo y el cambio climático, entre las tres mayores amenazas a la seguridad humana. ¿Por qué surgen las superbacterias? ¿Cómo combatir las? ¿Cómo controlar su virulencia? Hablaremos de las últimas investigaciones en este campo. Se comentarán entre otros el libro “De bacterias, infecciones, antibióticos y resistencias”.

**“Por qué surge la vida”** impartida por José Manuel Pérez de Lastra. ¿Cuáles son los factores que hacen que haya vida en la Tierra y no en otros planetas cercanos? ¿Existe vida extraterrestre? ¿Cuándo surgió la vida? ¿Cuándo dejará de haber vida en la Tierra? ¿Por qué la vida en la Tierra está hecha de carbono? ¿Cómo “juega sus cartas” la evolución natural? Se comentarán entre otros los libros “Astrobiología” y “La vida al límite”.

**“Biodiversidad amenazada: las invasoras en Canarias”**, impartida por Marta López Darias. ¿Cómo se propagan las especies en el medioambiente? ¿Cómo se cuelean las especies invasoras? ¿Qué podemos hacer para conservar la biodiversidad de Canarias? Hablaremos también de la investigación realizada por el CSIC en Canarias, de las más prestigiosas del mundo.

**“Productos marinos: un tesoro escondido”**, impartida por Mercedes Cueto. Un recorrido por los fondos marinos, los seres vivos que los habitan y los productos que fabrican para defenderse o atacar. Las compañías farmacéuticas y cosméticas están comprobando su extraordinario potencial.

## Información

Dirigido a estudiantes de ESO y Bachillerato.

922 260 112

ipna\_info@ipna.csic.es

[www.ipna.csic.es](http://www.ipna.csic.es)

## Organiza

Instituto de Productos Naturales y Agrobiología del CSIC (IPNA-CSIC).

## TALLER DE INICIACIÓN A LA INGENIERÍA BIOMÉDICA: COMPUTACIÓN CON IMÁGENES MÉDICAS Y CIRUGÍA ASISTIDA POR COMPUTADORA

[ver en web](#) 

**Del 12 al 18 de diciembre, horario de los centros**

**Días 12 y 13: centros educativos seleccionados de Tenerife**

**Días 14, 15 y 18: centros educativos seleccionados de Gran Canaria**

Talleres de formación y entrenamiento en tecnologías de intervención médica asistidas por computadora en centros educativos canarios. Cada taller tendrá una duración de seis horas impartidas en una única jornada, en fecha y horario a convenir con cada centro educativo.

### Estructura:

1. Formación del profesorado (2 horas).
2. Actividades con alumnado en aulas de informática (4 horas).

### Contenido:

1. Tratamiento de datos médicos y reconstrucción de modelos virtuales a partir de datos provenientes de diversas modalidades médicas utilizando el software “open source” 3D Slicer. Aplicación a la construcción de atlas anatómicos y a la planificación de casos quirúrgicos.

Continúa en la siguiente pág. →



Índice  
sección



## Talleres

2. Implementación de una demostración básica de entrenamiento quirúrgico basada en simulación. Se mostrará en vídeo el funcionamiento de un simulador profesional, su traslado al quirófano y, con el mismo software (Plus Toolkit y SlicerIGT, todo open source) se hará una reconstrucción de un escenario muy simple en clase con el alumnado.
3. Utilización del navegador anatómico abierto "open anatomy browser" para la enseñanza de anatomía.
4. Se dejará el software y los datos instalados en el centro educativo para que, con la formación impartida al profesorado, este pueda utilizarlo en sus clases.

### Información

Dirigido a estudiantes de Bachillerato.  
sciencia.aciisi@gobiernodecanarias.org  
<http://mt4sd.ulpgc.es>

### Organiza

Grupo de Tecnología Médica y Audiovisual (GTMA).  
Departamento de Señales y Comunicaciones.  
Instituto Universitario de Investigación Biomédica y Sanitaria (IUIBS).  
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC).

## MOVIMIENTO MAKER EN LAS AULAS DE FUERTEVENTURA

[ver en web](#) 

**Entre el 12 y el 22 de diciembre, horario de mañana en los centros educativos y de tarde en espacios maker de los centros educativos**

### Centros educativos de Fuerteventura

Fomento del movimiento maker mediante actividades de difusión de las tecnologías maker y talleres con impresoras 3D y otras herramientas digitales de fabricación, fomentando la dinamización y creación de pequeños espacios maker en los centros educativos.

### Información

Dirigido a estudiantes de Primaria, Secundaria, Formación Profesional y Bachillerato.  
Requiere inscripción previa.  
info@aula3i.com  
[www.aula3i.com](http://www.aula3i.com)

### Organiza

Aula 3i, Aula Infantil de Innovación Inteligente.

### Colabora y participa

Cabildo de Fuerteventura.

## TALLER "¡VAMOS A MODELAR EL CAMBIO CLIMÁTICO EN LA COMPUTADORA!"

[ver en web](#) 

### 13 y 16 de diciembre

**Día 13: de 16:00 a 19:00 horas en la Sede del Centro de Gestión e Innovación Científica y Educativa para el Desarrollo Sostenible y la Paz (CEGICEP). Avenida El Puente 33 - Santa Cruz de La Palma**

**Día 16: de 10:00 a 13:00 horas en la Biblioteca Municipal de Los Llanos de Aridane (La Palma)**

Taller en el que los participantes trabajarán sobre una plantilla digital animada, diseñada por CEGICEP, para representar problemas científicos o tecnológicos, a la vez que conocerán plantillas digitales -pedagógicas y gratuitas-

Continúa en la siguiente pág. →



Índice  
sección



# Talleres

disponibles en la web. Durante el taller se modelarán sistemas ecológicos que muestren el impacto de la huella carbónica y la huella digital sobre los mismos.

Este taller tiene como finalidad promover las competencias digitales y el pensamiento científico (comprensivo, crítico y creativo) utilizando recursos de modelado digital de problemas de Ciencias Naturales.

## Información

Dirigido a estudiantes de 10 a 12 años.

Requiere inscripción previa.

Inscripciones Santa Cruz de La Palma:

671 172 568

cegicep@gmail.com

Inscripciones Los Llanos de Aridane:

922 461 557

biblioteca@aridane.org

[www.cegicep.com](http://www.cegicep.com)

## Organiza

Centro de Gestión e Innovación Científica y Educativa para el Desarrollo Sostenible y la Paz (CEGICEP).

## Colabora y participa

Biblioteca Municipal de Los Llanos de Aridane.

Cabildo de La Palma.

Cámara de Comercio de Tenerife. Subdelegación La Palma.

## TALLER “¿CÓMO FUNCIONAN LAS LUCES NAVIDEÑAS?”

[ver en web](#)

### 14 y 26 de diciembre

**Día 14: de 17:00 a 20:00 horas en la Sede del Centro de Gestión e Innovación Científica y Educativa para el Desarrollo Sostenible y la Paz (CEGICEP). Avenida El Puente 33 - Santa Cruz de La Palma**

**Día 26: de 10:00 a 13:00 horas en la Biblioteca Municipal de Los Llanos de Aridane (La Palma)**

En el taller se utilizarán recursos experimentales de electricidad diseñados por CEGICEP que permitirán a los participantes comprender mejor los conceptos teóricos presentados y elaborar un proyecto sencillo de iluminación navideña que podrán llevar consigo al culminar el evento. El objetivo es promover las competencias del pensamiento científico (comprensivo, crítico y creativo) mediante la estrategia de resolución de problemas de electricidad y magnetismo, con contenido teórico-práctico orientado a conocer el funcionamiento de los artefactos de iluminación navideña.

## Información

Dirigido a estudiantes de 10 a 12 años.

Requiere inscripción previa.

Inscripciones Santa Cruz de La Palma:

671 172 568

cegicep@gmail.com

Inscripciones Los Llanos de Aridane:

922 461 557

biblioteca@aridane.org

[www.cegicep.com](http://www.cegicep.com)

Continúa en la siguiente pág. →



Índice  
sección



# Talleres

## Organiza

Centro de Gestión e Innovación Científica y Educativa para el Desarrollo Sostenible y la Paz (CEGICEP).

## Colabora y participa

Biblioteca Municipal de Los Llanos de Aridane.

Cabildo de La Palma.

Cámara de Comercio de Tenerife. Subdelegación La Palma.

## CIBERLANDIA.ES - EDUCACIÓN, ROBÓTICA Y TIC

[ver en web](#) 

**Del 18 al 22 de diciembre, de 09:00 a 13:30 horas**

**Centros educativos de Lanzarote**

Talleres cortos en los que se enseña a los participantes diferentes cuestiones relacionadas con la robótica y la tecnología a través de un juego práctico creado especialmente para la ocasión relacionado con el turismo sostenible. En este juego se verán involucradas diferentes construcciones robóticas

## Información

Dirigido a estudiantes entre 11 y 18 años.

Requiere inscripción previa.

[sciencia.aciisi@gobiernocanarias.org](mailto:sciencia.aciisi@gobiernocanarias.org)

[www.ciberlandia.es](http://www.ciberlandia.es)

## Organiza

Instituto Universitario de Ciencias y Tecnologías Cibernéticas – Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC).

## Colabora y participa

Cabildo de Lanzarote.

## TALLERES DE ARQUEOLOGÍA

[ver en web](#) 

**Del 18 al 22 de diciembre, de 09:00 a 13:30 horas**

**Centros invitados de [Gran Canaria](#) y [Fuerteventura](#)**

En el caso de **Gran Canaria**, el alumnado asistirá a una charla introductoria y realizará un taller de excavación arqueológica, complementado con pequeños talleres de arqueología experimental en el aula y con una visita al Castillo de La Luz. Por su parte, en **Fuerteventura** realizarán un caso práctico de registro tridimensional de un yacimiento arqueológico, aplicando nuevas tecnologías para su posterior volcado a sistemas informáticos de modelado 3D a través del cual proceder a su escalado e impresión.

## Información

Dirigido a estudiantes de 5º y 6º de Primaria (Gran Canaria) y de 3º ESO o superior (Fuerteventura).

Gran Canaria: 686 185 021 / 618 089 448

[arqueologiad3@gmail.com](mailto:arqueologiad3@gmail.com)

Fuerteventura: 661 185 910

[info@aula3i.com](mailto:info@aula3i.com)

## Organiza

Arqueología D3.

Aula 3i.



Índice  
sección



# Talleres

## TALLER DE PROGRAMACIÓN Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH

ver en web 

Del 18 al 22 de diciembre, horario de mañana

Centros escolares de La Palma

Del 18 al 20 de diciembre, de 17:00 a 19:00 horas

Casa Salazar. C/ O'Daly 22 – Santa Cruz de La Palma

El taller tiene como objetivo que los jóvenes aprendan habilidades y conceptos propios de la programación utilizados en la animación y videojuegos durante el proceso de creación de historietas interactivas, juegos y animaciones. El SCRATCH es una de las herramientas que permite comenzar a utilizar un lenguaje de programación de manera simple pero eficiente.

### Información

Dirigido a estudiantes de Primaria (en horario de mañana) y a familias (horario de tarde).

Requiere inscripción previa.

922 423 100 Ext. 2433

jesica.rodriguez@cablapalma.es

### Organiza

Gobierno de Canarias.

### Colabora y participa

Robótica Valle de Güímar.

Cabildo de La Palma.

## TALLERES TECNOLÓGICOS

Del 18 al 22 de diciembre, horario de mañana y tarde

ver en web 

Centros educativos de Fuerteventura

Se impartirán los siguientes talleres de dos horas de duración cada uno con los que se pretende generar opciones para el futuro del alumnado, desarrollando su espíritu emprendedor, mientras se divierten con el uso de la tecnología:

### Desarrollo de juegos y aplicaciones para móviles

Mediante la herramienta educativa AppInventor, los asistentes se formarán en los elementos necesarios para la creación y desarrollo de apps. Se realizará una app siguiendo un tutorial.

### Desarrollo de videojuegos

Mediante la herramienta educativa GameMaker, los asistentes se formarán en los elementos necesarios para la creación y desarrollo de videojuegos. Se realizará un videojuego siguiendo un tutorial.

### Información

Dirigido a estudiantes de 6º de Primaria, Secundaria y Bachillerato (mañanas), y estudiantes a partir de 5º de Primaria acompañados de sus madres/padres que también participarán (tardes).

Requiere inscripción previa.

aroque@desic-sl.com

[www.bizkidzlab.es](http://www.bizkidzlab.es)

### Organiza

Cabildo de Fuerteventura.

### Colabora y participa

Asociación BizKidzLab Educativa.



Índice  
sección



# Talleres

## TALLERES SCRATCH Y ROBÓTICA

[ver en web](#) 

**Del 18 al 22 de diciembre, horario de mañana**

**Centros educativos de Telde – Gran Canaria**

Gracias a estos talleres los estudiantes podrán conocer el entorno de programación Scratch, aprender a programar por objetos y a crear un videojuego en Scratch: "Explota Globos". Además realizarán una mini práctica consistente en el desarrollo de un entorno lumínico, a través del dispositivo electrónico Arduino. En esta herramienta se conectan dos LEDs RGB, con los que los alumnos experimentan un aprendizaje basado en el funcionamiento básico de un LED (encender/apagar) y en la programación de secuencias luminosas.

### Información

Dirigido a estudiantes de Primaria y Secundaria.

Requiere inscripción previa.

667 645 172

alexis.robayna@conmasfuturo.com

[www.conmasfuturo.es](http://www.conmasfuturo.es)

### Organiza

Gobierno de Canarias.

### Colabora y participa

conmasfuturo.com.

## TALLER "MARATÓN ALGEBRAICO POR LOS PARQUES NATURALES DE CANARIAS"

[ver en web](#) 

**20 y 21 de diciembre**

**Día 20: de 17:00 a 20:00 horas en la Biblioteca Municipal de Los Llanos de Aridane (La Palma)**

**Día 21: de 16:00 a 19:00 horas en la Sede del Centro de Gestión e Innovación Científica y Educativa para el Desarrollo Sostenible y la Paz (CEGICEP). Avenida El Puente 33 - Santa Cruz de La Palma**

Taller lúdico-didáctico (gamificación) para promover el desarrollo del pensamiento matemático en el ámbito del álgebra, así como el pensamiento científico comprensivo y crítico sobre los recursos naturales de las Islas Canarias. En el taller se utilizará el juego "Maratón Algebraico por los Parques Naturales de Canarias", diseñado por CEGICEP, para mejorar los preconceptos y conceptos algebraicos resolviendo preguntas, retos y dilemas algebraicos de complejidad creciente mientras se van conociendo y visualizando los Parques Naturales y Espacios Protegidos de las Reservas de la Biosfera del archipiélago canario.

### Información

Dirigido a estudiantes de 11 a 14 años.

Requiere inscripción previa.

Inscripciones Santa Cruz de La Palma:

671 172 568

cegicep@gmail.com

Inscripciones Los Llanos de Aridane:

922 461 557

biblioteca@aridane.org

[www.cegicep.com](http://www.cegicep.com)

Continúa en la siguiente pág. →



Índice  
sección



# Talleres

## Organiza

Centro de Gestión e Innovación Científica y Educativa para el Desarrollo Sostenible y la Paz (CEGICEP).

## Colabora y participa

Biblioteca Municipal de Los Llanos de Aridane.

Cabildo de La Palma.

Cámara de Comercio de Tenerife. Subdelegación La Palma.

## COSMOTECA

[ver en web](#) 

**Del 26 al 29 de diciembre, horario de tarde**

**Museo de la Ciencia y el Cosmos. Avenida de los Menceyes, 70 - San Cristóbal de La Laguna**

Talleres lúdicos y educativos en los que, durante dos horas, se podrá aprender ciencia de forma práctica y divertida. Durante el descanso de 10 minutos los participantes visitarán el museo acompañados de los monitores. Las actividades previstas son:

### “Detectives químicos”

**Martes 26 (de 7 a 12 años)**

¿Reacciona o no reacciona? Descubriremos cómo analizar a través de la química los alimentos y sustancias que tenemos en casa y sus propiedades.

### “Blandi-robots”

**Miércoles 27 (de 6 a 12 años)**

Fabricaremos nuestra propia plastilina conductora casera y con ella podremos estrujar y moldear nuestros propios inventos eléctricos. Utilizamos materiales caseros y cotidianos para que los participantes puedan repetir sus experimentos en casa y seguir investigando.

### “Botes saltarines”

**Jueves 28 (de 6 a 12 años)**

3, 2, 1... ¡Reacción! Descubriremos reacciones químicas sorprendentes y las estudiaremos para averiguar cómo funcionan. ¿De qué depende que reaccionen más rápido o despacio? ¿Podemos hacerlas explosivas? ¿Todas las sustancias reaccionan igual?

### “Misterio en el Museo de la Ciencia”

**Viernes 29 (de 7 a 12 años)**

Una fórmula secreta está escondida en el museo y los participantes deberán resolver enigmas para juntar las pistas que llevan a descubrirla. Para ello, contarán con un malefín de científico con diferentes sustancias y objetos y tendrán que decidir en qué pruebas utilizarlos. Finalmente, juntaremos los elementos de la fórmula secreta y jugaremos con el resultado.

## Información

Dirigido al alumnado entre 6 y 12 años.

Requiere inscripción previa. Talleres gratuitos.

922 315 265

[www.museosdetenerife.org](http://www.museosdetenerife.org)

## Organiza

Museo de la Ciencia y el Cosmos.

## Colabora y participa

Planeta Ciencias.



Índice  
sección



# Talleres

## TALLERES EN EL MUSEO ELDER

ver en web 

Del 26 al 29 de diciembre, de 10:00 a 20:00 horas

Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología. Parque Santa Catalina s/n – Las Palmas de Gran Canaria

Entre las **numerosas actividades** que se celebrarán en el Museo con motivo de las Navidades Científicas destacan los siguientes talleres en los que podrás participar de forma gratuita:

“Descubriendo la Materia”

“Franklin y La Cometa”

“La Presión”

“Meteorología”

“Alimentación Saludable”

“Nuevas Tecnologías: El futuro ha llegado”

“Frío y Fuego”

“Cúpula de Ondas: Planetas, Estrellas y Luz”

“Mural Pioneros de la Ciencia”

“Ciencia e Innovación en Canarias”

“Biología y cuerpo humano”

“Impresión 3D”

“Robótica”

“Realidad Aumentada”

“Drones”

“Itinerarios guiados”

“Sumérgete en nuestro océano”

“Todos somos mamíferos”

“Showcooking”

Además, podrás asistir a una demostración sobre energías renovables y a los shows:

**“Podemos ver el Sonido”, “Puentes y Arcos” y “NAO, el robot humanoide”.**

### Información

Dirigido al público general (familias).

828 011 828

[museoelder@museoelder.es](mailto:museoelder@museoelder.es)

[www.museoelder.org](http://www.museoelder.org)

### Organiza

Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología.



Índice  
sección



# Talleres

## TALLER “INTRODUCCIÓN A LA EXTENDED REALITY XR (VR+AR+MR+V360)”

[ver en web !\[\]\(869f8db8cb6058a4d20fc99f4521bf06\_img.jpg\)](#)

Del 26 al 29 de diciembre, de 09:00 a 11:00 y de 12:00 a 14:00 horas

Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología. Parque Santa Catalina s/n – Las Palmas de Gran Canaria

Talleres de dos horas de duración en los que se impartirá una de teoría y otra de práctica, cuyo objetivo es desarrollar una breve pero didáctica introducción al nuevo mundo de la **Realidad Extendida** que se está desarrollando a velocidad de vértigo en esta década y que supone uno de los pilares indiscutibles de la cuarta revolución industrial.

### Módulo teórico:

1. Realidad Extendida (XR), Realidad Virtual (VR) y vídeo 360.
2. Realidad Aumentada (AR) y Realidad Mixta (MR).
3. La cuarta transformación digital y su importancia en el siglo XXI.
4. La Realidad Extendida y la inteligencia artificial. Cómo lo cambiarán todo.

### Módulo práctico:

1. Dispositivos, frameworks y herramientas para el desarrollo de la XR.
2. Introducción a la programación en código abierto – software libre.
3. Conociendo un entorno de desarrollo open source para Realidad Extendida.
4. Programando dos ejemplos básicos: entorno virtual 3D y vídeo 360 VR.
5. Probando los dos ejemplos con unas gafas XR y un smartphone con sensores VR.

### Información

Dirigido a estudiantes de entre 12 y 18 años.

670 833 791

[sciencia.aciisi@gobiernodecanarias.org](mailto:sciencia.aciisi@gobiernodecanarias.org)

[www.wecolab.com](http://www.wecolab.com)

### Organiza

Gobierno de Canarias.

### Colabora y participa

Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología.

WECOLAB Interactive Company.

## TALLER DE ARDUINO Y ROBÓTICA EN PLANETA GRAN CANARIA - 19º FESTIVAL DE LA INFANCIA

[ver en web !\[\]\(c62fd5e60374435f1042392f36bb95e1\_img.jpg\)](#)

Del 26 de diciembre al 4 de enero. (excepto día 31 y la mañana del día 1), de 10:00 a 20:30 horas y el día 1 de 16:30 a 20:30 horas

Institución Ferial de Canarias (INFECAR). Pabellón 6. Avenida de la Feria 1 - Las Palmas de Gran Canaria

Dentro del programa de actividades de PLANETA GRAN CANARIA, 19º FESTIVAL DE LA INFANCIA, se impartirá este taller donde se pretende mostrar el potencial que tiene Arduino para la creación de mecanismos, gadgets, inventos y en la robótica.

**1. Zona de actividades y juegos**, en la que se podrán experimentar diferentes montajes y aplicaciones de una placa Arduino.

- **Mano robótica**: manejo de una mano robótica que copiará movimientos de nuestra propia mano.

Continúa en la siguiente pág. →



Índice  
sección



# Talleres

- **Laberinto robótico:** a través de instrucciones, el robot realizará diferentes movimientos.
- **Luces y música con el uso de la plastilina:** enciende luces y crea música con plastilina.
- **Cómo dirigir un robot a través de un mando de control remoto.**

**2. Zona de formación Arduino,** en la que se realizará una introducción muy básica a la temática. Se desarrollarán circuitos sencillos con leds, pulsadores, potenciómetros y zumbadores.

## Información

Dirigido a niños y niñas a partir de 4 años.

[www.infecar.es](http://www.infecar.es)

## Organiza

Cabildo de Gran Canaria.

## Colabora y participa

Gobierno de Canarias.

INEXUS Informática y Diseño.

## JUGANDO CON LA TEORÍA DE LOS JUEGOS

[ver en web](#) 

**2 y 3 de enero, horario de mañana**

**CIEMI Valle Tabares (Tenerife)**

Con el fin de hacer más asequible la ciencia a los jóvenes internos del centro Valle Tabares durante las vacaciones navideñas, se realizará este juego planteado como un concurso de televisión con el doble objetivo de, por un lado, acercar el conocimiento científico de forma atractiva y asequible, fomentando la curiosidad por aprender y haciendo de las carreras científico-técnicas una posibilidad interesante; y, por otro, transmitir valores o habilidades que suelen ir asociados a la actividad científica: trabajo en equipo, pensamiento crítico, capacidad de innovación, capacidad de asimilar el error como algo positivo y cooperación.

La teoría de juegos es una de las teorías matemáticas que han marcado el siglo XX. Sus aplicaciones van desde la gestión doméstica hasta la estrategia política global. En este caso queremos sacarlas de los libros de texto con la finalidad de mostrar lo amplio que es el mundo de las matemáticas y cómo sus fronteras se siguen expandiendo, además de querer demostrar que, a largo plazo y en un contexto amplio, la cooperación es más beneficiosa que la competencia.

## Información

Dirigido al público juvenil.

[info.tenerife@planetaciencias.es](mailto:info.tenerife@planetaciencias.es)

[www.planetaciencias.es](http://www.planetaciencias.es)

## Organiza

Museo de la Ciencia y el Cosmos.

## Colabora y participa

Planeta Ciencias.



Índice  
sección

