

TALLERES

ESTRUCTURA DE LOS TALLERES

- Presentación de cada uno de los ponentes e interacción vía chat con los asistentes para crear un entorno de confianza y equipo que va a construir una historia conjunta. El docente será la persona que interactúe en el chat para comentar o plantear cualquier duda que el alumnado pueda expresar.
- ¡Comenzamos! Recordamos que tienen que tener presentes todos los elementos que enviamos en el email previo al workshop.
- Vida del/la protagonista del episodio.
- Aprende sobre ciencia. En esta fase interactuaremos con los asistentes para que (p.e.) aprendan a contar números en formato binario con los dedos de la mano.
- ¡A programar! Ahora es el momento de hilar todo lo aprendido para ponernos a programar. El objetivo debe quedar claro y el tiempo para iniciar el software de programación suficiente para que nadie se pierda.
- Interactuación con el chat constante para no dejar a nadie atrás. Una vez hayamos hecho el programa preguntamos a todos si han conseguido completar su programa.
- Realizamos un resumen de lo aprendido para que puedan perfeccionar el programa.
- El reto. En cada una de las sesiones les propondremos un pequeño reto de programación para que continúen el desarrollo en casa o en el colegio. Les recordamos que les llegará un email con las instrucciones del reto y consejos para llevarlo a cabo.

EJEMPLO DE TALLER: ¡MUEVE TU EXOESQUELETO! CONOCIENDO A ELENA GARCÍA

Temática: **Diferentes capacidades motoras**

Tecnología utilizada en el episodio: **Scratch**

Descripción:

Elena García es una ingeniera española y doctora en robótica, nacida en Santander en 1971. Actualmente tiene 49 años y fue en 2009 cuando conoció a Daniela, una niña tetrapléjica, que le inspiró para desarrollar el primer exoesqueleto pediátrico del mundo, ATLAS 2020.

Un exoesqueleto es una especie de máquina que permite que chicos y chicas con problemas de movilidad, puedan mantenerse en pie y moverse. En este taller, conoceremos a fondo el trabajo de Elena y su pasión por ayudar a gente con problemas como Daniela. Crearemos un proyecto en Scratch que nos permitirá demostrar como un aparato, a simple vista tan sencillo, como el exoesqueleto, puede solucionarles la vida a muchas personas.