



CURSOS DE VERANO | UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

# La Escuela Politécnica acogió el I Campus Tecnológico de Verano

Dirigido a niños y jóvenes entre 6 y 16 años, se ha desarrollado durante dos semanas, con talleres de drones, domótica, robótica, programación de APPs o fabricación digital con impresoras 3D

J.M.M. / ÁVILA

Por primera vez, Play Code Academy, en colaboración con la Escuela Politécnica Superior de Ávila, ha organizado el I Campus Tecnológico de Verano con el objetivo de promover el desarrollo en los más pequeños de habilidades relacionadas con el lenguaje de la programación y las nuevas tecnologías. Dirigido a niños y jóvenes de entre 6 y 16 años de Ávila, contó con novedosos talleres de Drones, Domótica, IoT (Internet of Things) con Micro:Bit talleres de Robótica con Lego y Arduino, de programación de APPs o la fabricación digital con impresoras 3D.

El campus se desarrolló en las propias instalaciones de la Escuela Politécnica Superior de Ávila, durante las semanas del 24 al 28 de junio y del 1 al 5 de julio.

En la primera semana participaron un total de 50 alumnos, agrupados en diferentes niveles según sus edades y conocimientos de forma que se aseguraba que los niños aprendiesen en grupo, ayudándose unos a otros, aprendiendo a compartir ideas y desarrollando su pensamiento crítico y su creatividad.

Para finalizar las actividades, realizaron una visita por las instalaciones de la Escuela Politécnica Superior de Ávila y el grupo de investigación TIDOP, y el director del centro hizo entrega de los diplomas de superación del curso.

El campus venía cargado de novedades con nuevas herra-



Algunos de los alumnos participantes en el I Campus Tecnológico de Verano. / USAL

mientas como Micro:Bit, Roblox, actividades Maker... En esta ocasión la temática transcurría en las profundidades del océano con lo que además de aprender sobre nuevas tecnologías los alumnos se sumergieron en un viaje temático lleno de retos y desafíos técnicos que debieron superar para lograr resolver las misiones.

Todos los talleres estuvieron especialmente pensados para que los alumnos se lo pasaran genial. Adaptados por edades y niveles

les permitió descubrir cómo utilizar la tecnología para expresarse, construir, colaborar y compartir. Hicieron nuevos amigos y aprendieron el lenguaje del futuro: el de la programación.

Todos los alumnos pasaron por todos los talleres programados para aprender y disfrutar de las diferentes disciplinas y los que se impartieron fueron los siguientes: Micro:Bit, que se trata de una herramienta novedosa que incorporamos al programa de campus de

## Los alumnos pudieron conocer la Politécnica y el trabajo del grupo TIDOP

verano. Con esta placa aprenderemos a programar wearables o ropa inteligente, brújulas para los submarinistas de nuestra aventura y todo lo que nos permita la imaginación.

El taller de drones que causó furor. Son divertidos y muy útiles. Además, son una oportunidad fantástica para enseñar a los alumnos la ciencia que hay detrás. Han conocido el funcionamiento y partes de un dron. Este taller ha girado en torno a la programación del vuelo de un dron e iniciación al pilotaje.

En los talleres de robótica con Lego y Arduino, los alumnos diseñaron, construyeron y programaron robots y automatismos junto a sus compañeros para superar las misiones y retos que se les plantearán: desde batiscafos hasta sistemas de comunicación bidireccionales.

El de domótica les acercó a una estación submarina, donde es importante mantener un entorno saludable para comodidad de los científicos y exploradores de la misión. Por ello crearon un sistema que les permita controlar todo lo necesario en nuestra base.

Además, en esta edición se presentaron una serie de talleres de programación muy novedosos en los que se trabajó con Roblox, Scratch y con la inclusión de actividades de Machine Learning, una rama de la Inteligencia Artificial relacionada con el aprendizaje automático de las máquinas.

El fascinante mundo de la impresión en 3D también fue protagonista de un taller en el que primero se diseñó un objeto y se le dio forma en un ordenador, y luego vieron cómo se convierte en algo real a través de la impresión en 3D.

Finalmente, no faltaron las APPs. Las aplicaciones para teléfono móvil son algo cotidiano, incluso para los más pequeños. En este taller quisieron que los alumnos dejaran de usar para empezar a crear sus propias APPs.