



PROGRAMA. DÍA MUNDIAL DE SCRATCH 2015

"La aventura de la vida"

Viernes 22 de mayo.

Lugar: Auditorio Carmela Rey.

Domicilio: Manlio Fabio Altamirano (entre Guadalupe Victoria y Bustamante) a la vuelta del hotel Xalapa.

Hora	Actividad
15:30	Registro.
15:30	Apertura de Expo exhibición Scratch 2015.
16:15	Videos sobre Scratch y otras tecnologías.
16:30	Inauguración Día Mundial Scratch por autoridades.
17:00	Panel "La aventura de la vida". <i>Yolanda Campos, Marina Vicario.</i> (Edukreativos) Moderadora: <i>Lourdes García Vázquez.</i> (Las Hayas)
18:00	Panel: Representantes de Educación con tecnología en Veracruz. <i>Luis Manuel González.</i> (Educación Mobile), <i>Alberto Ramírez Martinelli</i> (UV-Conacyt), <i>Ingrid Aileen Treviño Bravo</i> (UPN). Moderadora: <i>Celma García León</i> (UPN).
18:45	Integración de equipos para formular preguntas a panelistas.
19:00	Respuestas de los panelistas y propuestas.
19:25	Video "La aventura de la vida".
19:30	Actividad social y cultural (Grupo Araguaney)
20:15	Despedida del día.

Sábado 23 mayo

Lugar: Colegio Las Hayas

Carretera antigua Xalapa a Coatepec Km. 4 Potrero de Briones

(Se sugiere traer playera o camisa blanca)

Hora	Actividad
8:30 a 8:45	Bienvenida y Registro.
8:45 a 9:15	<i>Actividades de integración</i> (Formación de equipos)
RUTAS (Ver RUTAS)	
9:15 a 9:45	Actividad Lúdica de la Ruta.
9:45 a 11:15	Actividad de Scratch de la Ruta.
11:15 a 11:45	Receso y Expo exhibición.
11:45 a 13:15	Actividad electrónica y/o robótica de la Ruta.
13:15 a 13:45	Preparación de la presentación de la Ruta por cada equipo.
14:00 a 14:50	Presentación de resultados por cada Ruta.
15:00	Actividad de despedida con todos los equipos. Clausura evento.

RUTAS

Ruta es un camino en tres momentos que se seguirá para pasar del planteo de un reto mediante una actividad lúdica, a trabajarla en Scratch y a extenderlo a una actividad electrónica y/o robótica. Cada equipo prepara la presentación de sus resultados y los comunica a la comunidad.

Los participantes en cada ruta, son de diferente edad, sexo y formación académica apoyándose mutuamente. Infantes, jóvenes, adultos ya sean profesores, profesoras o padres de familia, hacen de las actividades una ¡aventura de su vida!

Ruta	Reto, actividad lúdica y valor. 9:15 - 9:45 h	Actividad con Scratch 9:45 - 11:15 h	Actividad electrónica y/o robótica. 11:45 - 13:15 h Preparación de presentación 13:15 a 13:45 Comunicación de resultados 14:00 a 14:50	Responsables y lugar.
1	¡Juguemos a las pelotas! Un reto de videojuego. Valor: Creatividad.	Creamos un juego de pelotas con Scratch.	Hacemos un control para manipular el juego, con Make Make.	- Roberto Oceguera. - Leticia Cerdá. Lugar: CEDA 2.
2	¡Disfrutamos los cuentos! Creamos un libro interactivo con Scratch. Valor: Imaginación.	Creamos escenografías y parafraseamos la historia usando fondos, disfraces y etiquetas en Scratch.	Elaboramos un control físico con Make Make para manipular el libro digital.	- Daniel Reyna Méndez y Pequeños Maestros - José María Zavala - Salvador Arana Lugar: Biblioteca.
3	¿Cómo te ayuda la computadora a resolver problemas? Elegimos reto: Torres de Hanoi, Diablito Sube y Baja o el NIM. Valor: Colaboración.	Trabajamos en equipo con Scratch para generar la simulación de la solución al problema seleccionado.	¿Cuál problema de los vistos se le puede enseñar a un robot a resolverlo? Lego Wedo y sensores	- Roberto Sayavedra y Pequeños Maestros- - Andrés Esparza - Julia Marquines Lugar: SUM.
4	¡A tirar penales! ¿Quién gana? Valor: Organización.	Creamos el juego de Penales en Scratch.	Elaboramos un control para el juego en WeDo con sensores de distancia para patear y detener pequeñas pelotitas.	Pequeños Maestros. - Bernardo Estrada. - Bernardo Martínez. - Héctor Ortiz. Lugar: BLUE ROOM

Ruta	Reto, actividad lúdica y valor. 9:15 - 9:45 h	Actividad con Scratch 9:45 - 11:15 h	Actividad electrónica y/o robótica. 11:45 - 13:15 h Preparación de presentación 13:15 a 13:45 Comunicación de resultados 14:00 a 14:50	Responsables y lugar.
5	¿Anatomía? Modelamos los órganos del cuerpo. Valor: Persistencia.	Creamos un juego de operando en Scratch.	Usando Makey Makey para ejecutar la cirugía	Pequeños Maestros. - Ericka Esparza - René Herrería. - Alejandro Villegas. Lugar: CEDA 3
6	¡Arma tu centro de cómputo H.T.M! Hazlo tú mismo. Valor: Empoderamiento.	Creamos carcasa para el centro de cómputo, ¡impresas en 3D!	Los "Pequeños maestros" enseñan Scratch básico para adultos en el centro de cómputo que se armó.	- Gustavo Méndez - Marco Butrón Pequeña Maestra. - Regina Estrada Lugar: SUMITO
7	¿Cómo se mueven los juegos de una feria? Elaboramos nuestros juegos con material de reuso. Valor: Curiosidad y descubrimiento.	Programamos el movimiento de los juegos de la feria en Scratch Jr en tabletas.	Movemos los juegos de la feria con motores eléctricos.	Club de Robótica. - Juanita Ríos. - Luis Manuel Balderas. - Sofía Pot Apoyo: Yolanda Campos y Verónica Estrada. Lugar: CEDA 4
8	¡Scratch es actor de cine! Creamos nuestro personaje principal Scratch con limpia pipas así como sus escenarios. Valor: Ingenio.	Usamos la técnica de Stop motion para crear los escenarios de la película y la editamos y animamos con Scratch.	Con Lego Wedo creamos nuestros controles para la activación de la película.	- Irlanda Elvia Pérez. - Sofía García. Lugar: CEDA 5
9	¡Tamagochi! Mascota ecológica. Valor: Conciencia ecológica.	Crearemos en Scratch mascotas que nos apoyen a la conciencia ecológica del planeta	Usamos Sensor Board para medir la huella ecológica.	Pequeños Maestros - Mario Dada. - Andrea Zamudio. - José María Casas. Lugar: CEDA 6