


CAMPAMENTO DE OCIO TECNOLÓGICO



LUGAR

Actividad de verano con jóvenes de Madrid y de Cantabria que convivirán en el Albergue Juvenil Los Batanes de Rascafría, situado a 98 km de Madrid, en la cabecera del Valle de Lozoya y dentro del área de influencia del Parque Natural de Peñalara. Se encuentra frente al Monasterio de El Paular, pasado el Puente del Perdón. El puente actual debió construirse en el siglo XVII para facilitar el tránsito del monasterio al molino de Los Batanes; se cuenta que con el papel fabricado en este molino se editó la primera parte de El Quijote.

En este entorno natural los jóvenes participantes disfrutarán profundizando en el uso de las tecnologías a través de la robótica educativa y programación, combinando con actividades complementarias, culturales, de ocio y tiempo libre y de naturaleza, etc.

FECHA: 11 al 20 de Julio
 EDAD: De 14 a 17 años cumplidos desde el inicio hasta la finalización de la actividad
 PLAZAS: 10 para jóvenes madrileños. Convivirán con jóvenes de Cantabria
 LUGAR: ALBERGUE JUVENIL LOS BATANES (RASCAFRÍA) 
 PRECIO: 120,20€



PROGRAMA

Este programa tiene un contenido educativo pero visto desde un aspecto totalmente lúdico, con el objetivo de que los participantes se diviertan y se relacionen con sus iguales y su entorno, utilizando la tecnología como medio conductor de cohesión. Los jóvenes con perfiles tecnológicos aprenderán a utilizar la tecnología de una manera crítica y activa.

PROYECTO 1 – LEGO MINDSTORMS: construiremos diferentes robots gracias a la gran cantidad y variedad de piezas disponibles con Lego ® y los programaremos para llevar a cabo divertidos retos.

PROYECTO 2 – APP Inventor: desarrollaremos pequeñas aplicaciones para Android, una herramienta de desarrollo visual muy fácil de usar con gran y vistosos resultados.

PROYECTO 3 – STENCIL: crearemos pequeños mini-juegos lo que nos permitirá conocer este potente software que nos dará horas de diversión y conocimiento compartido.

PROYECTO 4 – ARDUINO: realizaremos un invernadero sensorizado utilizando las placas Arduino, una plataforma de electrónica "open-source" o de código abierto con un lenguaje muy sencillo que permite a los jóvenes profundizar de manera casi autónoma.

Otras actividades programadas

- Visita a Madrid. Parque de Atracciones
- Parque de Aventura AMAZONIA (Cercedilla)
- Piscinas Naturales Las Berceas (Cercedilla)
- Piscinas Naturales Las Presillas (Rascafría)
- Yincanas y veladas

Para realizar las actividades acuáticas programadas es imprescindible saber nadar.
 Las actividades indicadas podrían sufrir modificaciones por motivos organizativos o de fuerza mayor.



EQUIPAMIENTO

Calzado cómodo deportivo • chanclas • calcetines y mudas • pantalones cortos y largos (deportivos, mallas, etc.) • ropa de abrigo (sudaderas, chaqueta polar, chubasquero) • camisetas • bañadores • gorra para el sol • crema solar e hidratante • toallas de lavabo, ducha y piscina • bolsa o neceser de aseo personal • cantimplora • linterna con pilas de recambio • bolsa para la ropa sucia • mochila pequeña, para llevar a las excursiones.



VIAJE

Ida

Día de salida de Madrid : 11 de julio

Hora de salida : 10.00 h

El autobús saldrá a la hora indicada por lo que se deberá llegar con suficiente antelación.

Lugar de ida y vuelta: C/ Profesor Martín Almagro Bosch 

Lateral derecho de las escaleras principales del Templo de Debod. Zona reservada de aparcamiento de autobuses.

Vuelta

Día de salida del albergue : 20 de julio

Hora de salida del albergue : 10.00 h