



CAATIE VALENCIA

Colegio Oficial de
Aparejadores, Arquitectos Técnicos
e Ingenieros de Edificación de Valencia

TALLERES

EN NAVIDAD

2018

En CAATIE Valencia hemos programado un ciclo para hijos y nietos de colegiados a partir de 12 años. Y pueden si lo desean inscribirse también los colegiados con ellos. Son cuatro talleres para jóvenes que les encantarán a los adolescentes: programación de videojuegos, tape art, ciencias y estructuras históricas, impartidos por profesionales docentes.

FECHAS

Programación de videojuegos con Scratch: 27 de diciembre de 2018

Tape art: 28 de diciembre de 2018

Ciencias para jóvenes: 3 de enero de 2019

Estructuras históricas: 4 de enero de 2019

HORARIO

De 10,00 a 13,30 horas

LUGAR DE CELEBRACIÓN

CAATIE Valencia

Calle Colón 42, 46004 Valencia

CUOTA DE INSCRIPCIÓN

Inscripción por taller: 20 euros

Inscripción a todo el ciclo (4 talleres): 60 euros

FORMA DE PAGO

Transferencia a: ES08 2100 1380 71 0200007429

INSCRIPCIONES

Remitir el boletín de inscripción junto con el justificante de la transferencia.

Presencial > Área de formación y desarrollo, C/ Colón n.º 42, pta. 6

e-mail > formacion@caatvalencia.es

PLAZAS LIMITADAS

Las anulaciones que se produzcan a partir del día de finalización de inscripción comportarán la pérdida del importe total de la cuota. El colegio se reserva el derecho de anulación del taller, siempre que no se llegue al mínimo de plazas.



PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS POR BLOQUES MEDIANTE SCRATCH

27 DE DICIEMBRE DE 2018 DE 10,00 A 13,30 HORAS

Este curso ofrece una introducción a la programación informática de videojuegos usando la herramienta Scratch.

Scratch es un entorno gráfico de programación desarrollado por un grupo de investigadores del Lifelong Kindergarten Group del Laboratorio de Medios del MIT, bajo la dirección del Dr. Mitchel Resnick. La utilización de un entorno gráfico hace que la programación sea más atractiva y accesible para todo aquel que se enfrenta por primera vez a aprender un lenguaje de programación.

Aprenderás los elementos fundamentales para programar videojuegos de una forma totalmente práctica y usando esta herramienta. Scratch es un lenguaje que gracias a la programación visual permite dar tus primeros pasos en el mundo de la programación sin necesidad de tener conocimientos previos y sin escribir una sola línea de código.

La aplicación de los lenguajes de programación por bloques ofrece una presentación visual del paradigma y metodología de la programación informática permitiendo centrarse en la lógica de la programación dejando a un lado la sintaxis propia de los lenguajes de programación.

OBJETIVOS DEL TALLER

- Desarrollo del pensamiento lógico
- Fomento de la creatividad
- Mejora en el razonamiento
- Resolución de problemas

PONENTES

Manuel Ferrer
Artista

Alena Mesarosova
Arquitecta y artista

FINALIZACIÓN PLAZO DE INSRIPCIÓN

21 de diciembre de 2018



TAPE ART

28 DE DICIEMBRE DE 2018 DE 10,00 A 13,30 HORAS

El TAPE ART es el arte de las cintas adhesivas con las que se crean murales, instalaciones o decoraciones efímeras. Es un arte novedoso, muy visual y fácil de desarrollar porque no se penaliza el error ya que puedes rectificar al momento.

Colectivo TAV somos los impulsores del tape art en España. Nacimos en 2011 con una ilusión y una misión: dar a conocer el tape art. Desde entonces hasta hoy ya hemos realizado más de 50 intervenciones para marcas comerciales, eventos o certámenes artísticos, y colaborado con artistas y otros colectivos.

PONENTES

Colectivo TAV

FINALIZACIÓN PLAZO DE INSRIPCIÓN

21 de diciembre de 2018



CIENCIAS PARA JÓVENES

3 DE ENERO DE 2019 DE 10,00 A 13,30 HORAS

La ciencia, hoy en día, ha dejado de ser una materia académica para formar parte de nuestras vidas. Con este taller pretendemos fomentar el espíritu observador y crítico de los y las jóvenes, de forma que aprendan de manera lúdica la ciencia que les rodea.

PROGRAMA

Primera parte: partículas y aceleradores

Para empezar el día y poner en contexto a los y las participantes hablaremos de física de partículas y de aceleradores. Proponemos a continuación experiencias prácticas sobre electricidad y magnetismo y cómo se utilizan estos fenómenos para acelerar cargas eléctricas.

La duración de esta primera parte será de aproximadamente 1 hora y media.

Segunda parte: experimentos de ciencias

Proponemos en esta segunda parte una serie de pequeños experimentos sencillos y fáciles de hacer de forma que los y las asistentes puedan elegir aquellos que más les interese y puedan realizarlos por sí mismos.

- Gusano de plata: reacciones químicas
- La física de Angry Birds
- Extrae tu ADN
- Los colores a través del prisma
- Cómo doblar un láser
- Un laboratorio en tu smartphone

PONENTES

Fanny Petit

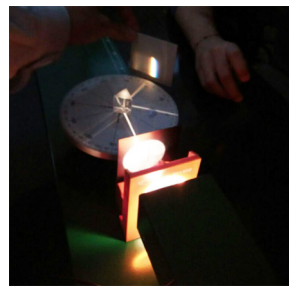
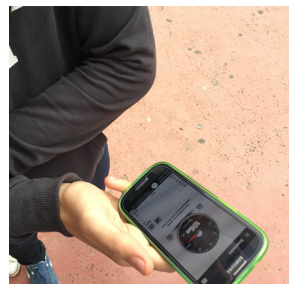
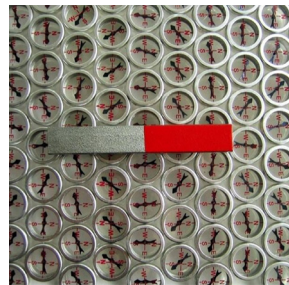
Profesora de Educación secundaria en el Colegio San Antonio de Padua de Carcaixent. Profesora Asociada en el departamento de didáctica de las ciencias de la Facultat de Magisteri de la UV.

Óscar Estrada

Investigador en el Instituto de física de partículas y profesor de laboratorio en la facultad de química de la UV.

FINALIZACIÓN PLAZO DE INSRIPCIÓN

21 de diciembre de 2018



ESTRUCTURAS HISTÓRICAS

4 DE ENERO DE 2019 DE 10,00 A 13,30 HORAS

Las estructuras son un elemento sencillo construido por el ser humano desde el comienzo de los tiempos para soportar todas las fuerzas a las que son sometidas las distintas construcciones.

A través de ellas podemos aprender qué tipo de fuerzas soporten los diferentes elementos que constituyen nuestras casas y construcciones en general.

En el taller investigaremos diferentes estructuras entendiendo así la evolución, su comportamiento.

Experimentamos con maquetas para descubrir cómo trabajaban los arquitectos hasta nuestros días.

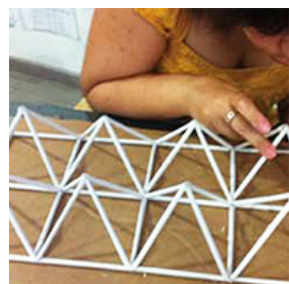
Después, mediante construcciones de gran tamaño, se comprenderá el funcionamiento básico de las mismas experimentando las sensaciones especiales.

Se propondrá conocer cómo funcionan los arcos, cómo se ejerce fuerza y la importancia de su geometría.

Las estructuras espaciales, mediante el triángulo, que constituye la génesis de este sistema, pues a través de las triangulaciones que se logra obtener las formas básicas (como tetraedros) como unidad fundamental en el espacio.

FINALIZACIÓN PLAZO DE INSCRIPCIÓN

21 de diciembre de 2018





CAATIE VALENCIA

Colegio Oficial de
Aparejadores, Arquitectos Técnicos
e Ingenieros de Edificación de Valencia

- Programación de videojuegos con Scratch: 27 de diciembre de 2018
- Tape art: 28 de diciembre de 2018
- Ciencias para jóvenes: 3 de enero de 2019
- Estructuras históricas: 4 de enero de 2019

DATOS COLEGIADO

Apellidos		Nombre	
Nº de colegiado		Teléfono	
e-mail		Asistiré al taller <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	

OTROS ASISTENTES (HIJOS O NIETOS DE COLEGIADO)

Apellidos	
Nombre	Edad
Apellidos	
Nombre	Edad
Apellidos	
Nombre	Edad
Apellidos	
Nombre	Edad

FIRMA

INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE PROTECCIÓN DE DATOS	
Responsable	Colegio oficial de Aparejadores, Arquitectos técnicos e Ingenieros de Edificación de Valencia.
Finalidad	Gestión de la inscripción y organización del acto.
Legitimación	Inscripción en la actividad
Destinatarios	No se cederán datos a terceros, salvo obligación legal.
Derechos	Tiene derecho a acceder, rectificar y suprimir los datos, así como otros derechos, como se explica en la información adicional.
Información adicional	Puede consultar la información adicional y detallada sobre Protección de Datos en www.caatvalencia.es/privacidad

SI ERES NO COLEGIADO

Solicito su autorización para ofrecerle información que consideremos pueda serle de interés referente a acuerdos publicitarios o comerciales que establezca el colegio con terceros y que puedan resultar de su interés. Se le informa que podrá revocar el consentimiento por escrito a C/ Colón nº 42 adjuntado documento que acredite su identidad.

- SI NO