

A photograph of several young girls sitting at a table in a classroom, focused on a hands-on project. They are using various materials like cardboard, paper, and small electronic components to build what appears to be a simple robot or mechanical device. One girl in the center is using red-handled scissors to cut a piece of cardboard. The background shows a bright, modern classroom with large windows.

Campamento de Matemáticas, Robótica e ingenio para niñas

Madrid, del 3 al 7 de julio

Smartick organiza el primer campamento urbano para impulsar la formación matemática y tecnológica de las niñas.

Si tu hija tiene entre 6 y 10 años, este verano podrá disfrutar con un divertido programa de actividades matemáticas, robótica y talleres de ingenio y ajedrez que desarrollarán sus habilidades y talento con los números y la tecnología. Impartido por monitores titulados.

Plazas limitadas. La confirmación de plaza se realizará por estricto orden de inscripción.

Fechas y precios

Duración: 5 días (del 3 al 7 de julio)

Lugar: Madrid. Campus Almagro de Universidad Camilo José Cela (Almagro, 5. Pza. Alonso Martínez).

Horario: de 9 a 14h.

Precio: 190€. La inscripción incluye almuerzo de media mañana.

Descuento del 10% para hermanas.

Programa de actividades

Lunes, 3 de julio

9-10h Matemáticas

Con el método adaptativo y personalizado Smartick basado en Inteligencia Artificial. Combinado con divertidos juegos de entrenamiento cognitivo diseñados científicamente.

10-11h Ingenio matemático.
Juegos de Lógica

- **Juegos de lógica con material didáctico** (bloques lógicos); juegos de conocimiento, juegos de dados y juego de la pieza escondida.
- **Juegos de conjuntos vivenciales y sobre el papel:** juegos para comprender la intersección, unión e inclusión de conjuntos.
- **Construcción y peculiaridades** de una cinta de Moebius.

11-13:30h Recreo

11:30-13:30h

Robótica.

Electrónica Divertida y Wearables

Taller para descubrir lo que nos permite crear la electrónica. Se trabaja el concepto de la lógica digital, qué son los sensores, los leds o los motores y cómo podemos combinarlos para fabricar dispositivos fascinantes, como un colgante que brilla cuando hablamos, o un cartel que gira solo cuando le da la luz.

Con componentes sencillos y material de manualidades, las participantes construirán su propia lamparita inteligente, que se enciende sola cuando hay oscuridad y se apaga cuando hay luz y ya no es necesario que esté encendida.



13:30-14h

"¿Sabías qué?"

Historias sobre mujeres, tecnología y matemáticas. Contadas por mujeres científicas de relevancia nacional.

Martes, 4 de julio

9-10h **Matemáticas**

Con el método adaptativo y personalizado Smartick basado en Inteligencia Artificial. Combinado con divertidos juegos de entrenamiento cognitivo diseñados científicamente.

10-11h **Ajedrez**

Introducción al mágico mundo del ajedrez: aprendizaje de las reglas básicas, juegos interactivos con tablero y piezas, trabajo de la memoria, el razonamiento y la atención usando como herramienta elementos ajedrecísticos.



11-11:30h **Recreo**

11:30-13:30h **Robótica.**
Diseño e impresión 3D

Taller para aprender a diseñar objetos, figuras, ideas... descubrir un nuevo proceso de fabricación que está al alcance de todos, y desarrollar la visión espacial, geometría y resolución de problemas a partir del diseño.

Las participantes diseñarán un objeto y se imprimirá en 3D para que se lo lleven a casa.

13:30-14h **"¿Sabías qué?"**

Historias sobre mujeres, tecnología y matemáticas. Contadas por mujeres científicas de relevancia nacional.

Miércoles, 5 de julio

9-10h **Matemáticas**

Con el método adaptativo y personalizado Smartick basado en Inteligencia Artificial. Combinado con divertidos juegos de entrenamiento cognitivo diseñados científicamente.

10-11h **Ingenio matemático.**
Experimentamos la geometría en 2D

- **Introducción a los polígonos:** para aprender conceptos como interior, exterior, lado, diagonal y vértice.

- **Reconocimiento de polígonos con dinámicas:** diferencias entre polígonos cóncavos y convexos y reconocimiento de lados y diagonales.

- **Dinámicas de clasificación de polígonos:** juegos para clasificar los polígonos en cóncavos o convexos y en simétricos o no simétricos.

- **Construcción de polígonos con geoplano:** para representar los polígonos que han aprendido anteriormente.

- **Construcción y peculiaridades de un hexaflexágono**

11-11:30h **Recreo**

11:30-13:30h **Robótica.**
Juegos para móviles

Taller para aprender la estructura básica del código de una app, videojuego o animación. Se desarrolla el pensamiento matemático, la lógica booleana y otros elementos propios del pensamiento computacional.

Las participantes aprenderán a crear una app o minijuego que quedará subido en una plataforma en la nube. Se llevarán una tarjeta con la url de su propio juego o app, para poder jugar, compartirlo o probarlo en cualquier dispositivo.

13:30-14h **"¿Sabías qué?"**

Historias sobre mujeres, tecnología y matemáticas. Contadas por mujeres científicas de relevancia nacional.



Jueves, 6 de julio

9-10h **Matemáticas**

Con el método adaptativo y personalizado Smartick basado en Inteligencia Artificial. Combinado con divertidos juegos de entrenamiento cognitivo diseñados científicamente.

10-11h **Ajedrez**

Introducción al mágico mundo del ajedrez: aprendizaje de las reglas básicas, juegos interactivos con tablero y piezas, trabajo de la memoria, el razonamiento y la atención usando como herramienta elementos ajedrecísticos.

11-11:30h **Recreo**

11:30-13:30h **Robótica.**
Robótica creativa

Taller para aprender a programar componentes electrónicos de forma que se pueda crear música o instrumentos electrónicos, interactuar con elementos físicos (como frutas, muebles o cuadros...) o jugar videojuegos con el movimiento del cuerpo.

En este taller se unen la creatividad, el pensamiento computacional y las destrezas tecnológicas propias de la robótica.

13:30-14h

Historias sobre mujeres, tecnología y matemáticas. Contadas por mujeres científicas de relevancia nacional.

Viernes, 7 de julio

9-10h **Matemáticas**

Con el método adaptativo y personalizado Smartick basado en Inteligencia Artificial. Combinado con divertidos juegos de entrenamiento cognitivo diseñados científicamente.

10-11h **Ingenio matemático.**
Construimos la Geometría en 3D

• **Introducción a los cuerpos geométricos:** para aprender conceptos como poliedro, cuerpo redondo, arista, cara o vértice.

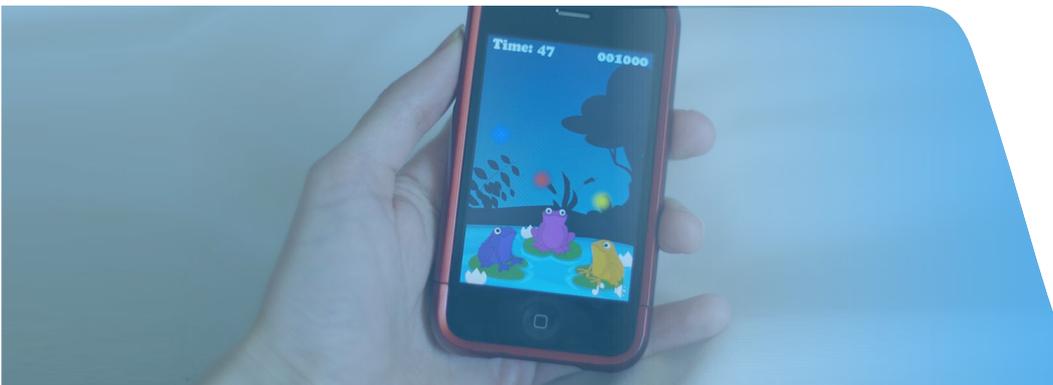
• **Reconocimiento de poliedros con dinámicas:** juegos para conocer los prismas, pirámides y cuerpos redondos.

• **Construcción de poliedros con lokon:** para construir los poliedros que han aprendido anteriormente.

• **Construcción de poliedros gigantes:** construcción de poliedros con pajitas de 1m de largo.

• **Construcción de un octaedro con palillos y gominolas.**

11-11:30h **Recreo**

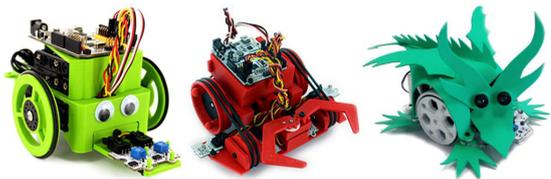


13:30-14h

Robótica.

Mascotas y vehículos robóticos

Taller para aprender a montar y programar robots que se desplazan según el algoritmo programado. Pueden programarse para seguir a una persona, para desplazarse por el recorrido marcado por una línea negra o, sencillamente, deambular evitando obstáculos. Se trabajan conceptos algebraicos, cálculo y los conceptos propios del pensamiento computacional.



13:30-14h

"¿Sabías qué?"

Historias sobre mujeres, tecnología y matemáticas.
Contadas por mujeres científicas de relevancia nacional.

Más información en

<http://campamento.smartick.es> | 901 36 35 80

Monitoras



Marisa Reguero Delgado

Licenciada en Matemáticas por la Universidad Complutense de Madrid.
Profesora de pensamiento lógico para niños.
Fundadora de Ludimates.



Carmen Bartolomé Valentín-Gamazo

Ingeniera Aeronáutica por la Universidad Politécnica de Madrid.
CEO en Wimba Robótica. Innovación educativa a través de la tecnología.



María Rodrigo Yanguas

Licenciada en Psicología por la Universidad Complutense de Madrid. Experta en Psicología de Actividad Física y Deporte, UNED. Maestra Fide y Entrenadora de Federación Española de Ajedrez. Investigadora del Hospital Universitario Puerta de Hierro. Integrante del equipo Smartick en el área de Jaquemattick.



Berta González de Vega

Coordinadora de las charlas divulgativas

Licenciada en Periodismo por la Universidad San Pablo CEU
Máster en Relaciones Internacionales de la Fundación Ortega y Gasset
Autora del Blog Mejor Educados de El Mundo